

Linguistic localization of the video game *Undertale*

A Partial Commented Localization

Mémoire réalisé par
Pauline Burny

Promoteur(s)
José De Groef et Geneviève Maubille

Année académique 2017-2018
Master en traduction à finalité spécialisée en terminologie et localisation

LINGUISTIC LOCALIZATION OF THE VIDEO GAME *UNDERTALE*

A Partial Commented Localization

LOCALISATION LINGUISTIQUE DU JEU VIDÉO *UNDERTALE*

Localisation partielle commentée

Remerciements

Avant toute chose, je souhaite remercier mes deux promoteurs, M. José De Groef et Mme Geneviève Maubille, pour avoir accepté de superviser mon mémoire et de m'avoir permis de mener à bien ce projet.

Je remercie également Toby Fox pour avoir eu la gentillesse d'accepter de me laisser localiser son jeu à des fins académiques.

Merci à mon grand frère, Nicolas, pour les longues heures passées à jouer à nos jeux vidéo préférés, pour avoir (parfois) accepté de me laisser remporter certaines parties à *Golden Eye : 007* sur Nintendo 64, et également pour avoir partagé avec moi sa passion pour les jeux vidéo, la littérature fantasy et la science-fiction.

Je tiens évidemment à remercier chaleureusement Arthur, le meilleur coéquipier et « Player n°2 » dont on puisse rêver, pour m'avoir fait découvrir *Undertale*, pour m'avoir aidée, guidée et fait profiter de son éternel optimisme tout au long des cinq années que nous avons passées ensemble sur les bancs de la LSTI.

Merci aussi à mes parents, qui ne pourront plus jamais regarder *Monsters, Inc.* sans penser à ce mémoire. Merci à eux pour leur patience, leur soutien, leurs encouragements et pour les longues heures passées à parler de monstres et de plaisanteries sur les squelettes.

Je tiens à remercier chaleureusement Alice, Patrick, Clare et Anne-Sophie pour avoir relu une partie de ce travail. Merci aussi à celles et ceux qui m'ont soutenue pendant ces deux années.

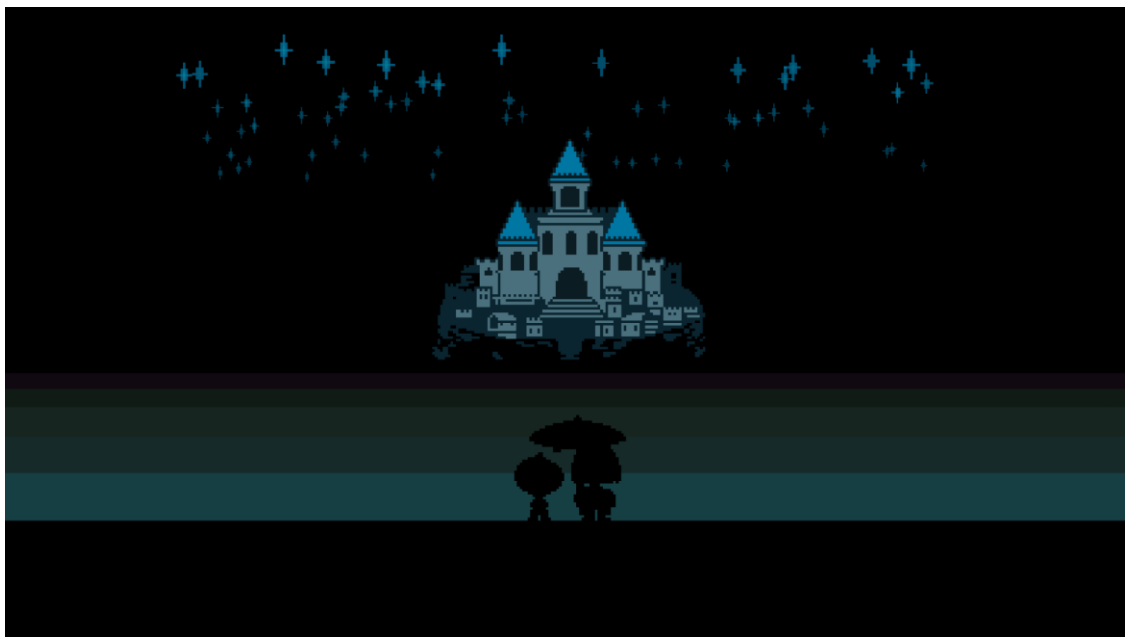
Enfin, merci à Marianna Sacra, Elena Batova, Federica Lusardi, Bobby O'Wheel Galdo, Joshua Khoo, Marie-Pierre Martin, Marie Laurence Amigues, Michelle Deco, Sam Burton, Laura Fechenbach et Vladimir Emyshev pour avoir accepté de répondre à mes questions et pour avoir partagé leur passion pour les jeux vidéo avec moi.

Table des matières

Table des matières	8
Foreword	13
Introduction	15
1 The history of video games	16
1.1 What is localization?	16
1.2 1960s – Birth of the first video games.....	17
1.3 1970s – Arcade games enter the videogame industry	17
1.4 1970s – Japan enters the game	18
1.5 1970s – Pac-man, one of the very first true “localizations”	19
1.6 1980s – The “Atari Crash” and the rise of Japanese games.....	20
1.7 1990s – Technological advances and localization clumsiness	22
1.8 2000s – Game localization becomes common practice	24
2 Localization	26
2.1 Religion	26
2.1.1 Modification of audio contents	26
2.1.2 Modification of religion-related visual elements	26
2.1.3 Modification of religion-related linguistic elements.....	27
2.1.4 A case of localization impossibility	27
2.2 Sexual contents	28
2.2.1 Adding or erasing some visual elements	28
2.2.2 Linguistic adaptation	28
2.3 Blood and violence.....	29
2.3.1 Modification of the texture.....	30
2.3.2 Modification of the camera orientation	31
2.3.3 Scenario and situation adaptation.....	31
2.4 Humour	32
2.5 Conclusion	33
Présentation du jeu vidéo localisé : <i>Undertale</i>	35
1 Quelques précisions concernant <i>Undertale</i>	36
1.1 Un RPG	36
1.2 Un jeu indépendant.....	38
2 Toby Fox.....	39
3 Undertale	40
3.1 L'histoire du Royaume des Monstres.....	40
3.2 Les personnages d'Undertale	43
3.2.1 L'avatar du joueur – héros de l'histoire	43
3.2.2 Personnages principaux	44
3.2.3 Personnages secondaires rencontrés hors combat.....	51
3.2.4 Personnages secondaires rencontrés en (et parfois hors) combat ..	53
3.2.5 Magasins et vendeurs.....	64
3.3 Les lieux.....	67
3.3.1 Les Ruines (the Ruins)	67
3.3.2 Les Souterrains (the Underground)	67
3.4 Les trois Routes : Neutre, Pacifiste et Génocide	71
4 Les caractéristiques d' <i>Undertale</i>	85
4.1 L'écran d'accueil et le choix du nom du personnage	85

4.2	L'empathie comme moteur d'Undertale	88
4.3	L'avatar	90
4.4	L'emploi de la métafiction dans la structure narrative du jeu	92
4.5	L'absence de voix	93
4.6	Les acronymes	94
5	Un succès inattendu	95
5.1	Une bande son originale	96
5.2	Un système de combat novateur sur un fond vintage	97
5.3	Le joueur, le véritable « monstre » d'Undertale.....	99
	Préambule à la traduction et aux commentaires	102
1	Quelques précisions	103
1.1	Translatale	103
1.2	Les différents segments composant la traduction	104
1.3	Les langues utilisées dans les commentaires	104
1.4	La présentation des intervenants	104
1.5	Votre guide dans le Royaume des Monstres !	109
	Traduction	110
1	Rencontre avec Flowey la fleur et Toriel	111
2	L'entrée des Souterrains	124
3	La rencontre avec les frères squelettes	128
4	Le vendeur d'Häagen-Douce	146
5	Les livres de la bibliothèque de Floconelle.....	148
5.1	Livre orange foncé - « Histoire des Monstres »	149
5.2	Livre bleu - « Histoire des Monstres ».....	149
5.3	Livre orange clair - « Histoire des Monstres ».....	150
5.4	Livre vert clair - « Histoire des Monstres ».....	150
5.5	Livre vert foncé - « Histoire des Monstres ».....	151
6	Onionsan, un Monstre (un peu trop) ambitieux	152
7	Histoires d'araignées	154
7.1	Histoire d'araignée - 1 : Conversation téléphonique	155
7.2	Histoire d'araignée - 2 : Conversation téléphonique	156
8	La chanson de Mettaton : « Mon amour ».....	158
9	La promesse de Sans à Toriel	164
10	Les déboires amoureux de McAndouille.....	172
11	Le tragique destin d'Asriel Dreemurr	182
12	Le jugement.....	189
13	Le Vrai Labo : le sombre passé d'Alphys	199
14	L'apparition d'Asriel Dreemurr	208
15	La Barrière a été brisée	233
16	La dernière discussion avec Asriel Dreemurr	237
17	Les anecdotes de Gerson le marchand.....	247
18	L'interface utilisateur.....	256
19	L'inventaire – les objets apparaissant dans le jeu	258
	Commentaires.....	266
1	Les personnages asexués	267
1.1	Dans la localisation française	268
1.2	Qu'en est-il des autres langues ?	270
1.2.1	En japonais	271

1.2.2	En russe	272
2	La traduction des noms	274
2.1	Les acronymes	289
2.1.1	EXP	289
2.1.2	LOVE	291
2.2	L'humour	293
2.2.1	Un malheureux quiproquo : <i>Nice muu-muu !</i>	293
2.2.2	Histoires d'araignées : <i>Do spiders have webbed feet?</i>	297
2.2.3	Les plaisanteries sur les squelettes	299
3	Le coefficient de foisonnement	303
3.1	L'interface utilisateur	303
3.2	Les passages narratifs, descriptifs et les dialogues	305
4	L'importance du contexte	308
4.1	Les problèmes rencontrés	308
4.1.1	The conveniently-shaped lamp	308
4.1.2	The switch	309
4.2	L'avis des professionnels	310
5	Adaptation du message codé de Gaster	312
5.1	La localisation française du « Rapport n°17 »	313
5.2	La localisation japonaise du « Rapport n°17 »	314
6	La terminologie de l'inventaire	317
	Glossaire	326
	Bibliographie	330
	Ludographie	345



“Seeing the hope and happiness that *Undertale* has brought to people... it fills me with determination.”

- *Toby Fox*

Foreword

This dissertation was possible partially thanks to my older brother, Nicolas, who passed on to me his interest in video games and, even if he does not really realize it, guided me to the path I followed at University. I remember sitting on the couch with him when I was four or five years old. I would watch him play *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, the *Final Fantasy* series and *Mario 64*. Every time I discover a new game, I think back of those moments and I remember when both of us would spend hours stuck in another fantasy universe until the moment we would hear our mother say: “kids, dinner is ready!”. Some people argue video games make people become reclusive, alone or asocial, but I think it is not always the case. Video games forged some of my best childhood memories and created a strong link between my brother and me.

When I was studying in Marie Haps, my interest in the linguistic and cultural aspects of video games grew stronger. Every time I play a game, I cannot help but ask myself why some translation choices were made, or wonder which parts of the localization process were more tricky.

During our 3rd year at the Institut Libre Marie Haps, Mrs Geneviève Maubille gave us a course during which she would introduce us to the different outlets and facets of the profession of translator. One day, she showed us a video explaining what it was like to be a video game localizer. After watching that video, I realized that the Master's degree in "terminology & localization" at UCL was meant for me. Making a translation and an analysis of the game *Undertale* is a project that I had been maturing for nearly six months before proposing it as a dissertation project. I had quickly understood that *Undertale* would be the perfect project for my dissertation. Stuffed with puns and wacky expressions, this RPG was a real challenge for me and I wanted to face all the difficulties it contained.

I hope this dissertation will bring you as much joy in the reading as in did me in the making.

This dissertation is divided into five parts:

- An introduction in English about the evolution of localization and the video game industry. We will also analyse the different kind of difficulties encountered by the localizer during their work;
- A presentation of the game *Undertale* in French. In this part, we will develop the different aspects of the game: the developer, the kind of game *Undertale* is, the storyboard, the characters as well as the reasons why *Undertale* became so popular;
- A foreword to the translation part in which we will briefly present the program used, the languages with which we will compare our translation choices as well as all the experts interviewed in the frame of this work;
- A translation section containing all the segments localized as well as some context and images intended to help the reader understand the localized segments;
- Translation comments. In this section, we will explain all the translation choices we made, give more information related to the game industry and compare our translation choices with two other localized versions (Russian and Japanese) of *Undertale*;

Lastly, we will provide the reader with a bibliography, a ludography and a glossary containing videogame related terms used in this paper.

Introduction

1 The history of video games

1.1 What is localization?

Since its birth in the 60's, the videogame industry has become one of the sectors of the market that generates the most money in the world before the movie industry. Specialists predicted gamers would spend \$137.9 billion on games in 2018, knowing that more than half of all revenues generated would come from mobile games (Wijman, 2018). Considering the growth of this market, it is only normal localization has become a must-have tool aimed to seduce video games players all around the world.

According to Mia Consalvo (2016), localization is about *“altering or modifying cultural expressions that might interfere with a game player’s understanding or enjoyment of a game. So if a joke in a game relies on knowledge of a popular television show, localization ensures that players in each targeted market or culture are provided with a reference that they can understand. However, localized content is never a true picture of another country or culture but is usually more a pastiche of symbols, icons, and broad references.”*

As the author suggests later, the localizer’s job consist of harmonizing the discordance between the source and the target culture. In order to increase its sales abroad, the videogame industry had to learn how to adapt its products to meet cultural expectations of foreign markets. The industry must also avoid offending their target public. Any mistake can lead to the censorship of the game. For instance, the *Kakuto Chojin* was forbidden in Muslim countries because Quran verses were recited in one of the characters’ theme songs. In order to avoid that kind of problem, the localization went through improvements processes in parallel with the evolution of the videogame market. To understand the importance of localization, it is interesting to have a look at the history of videogame industry.

1.2 1960s – Birth of the first video games

If the first bases of the game industry were established in the 1950s with *OXO* (1952) and *Tennis for two* (1958), the 1960's is the time when it really took off with titles such as *SpaceWar!* (1961), a game developed by Steve Russell, Martin Graetz, Peter Samson, Dan Edwards and other people from the MIT. This game was playable on the PDP-1¹ (see figure 1) and was based on a face to face battle system between two ships. The game, which showed the graphical capabilities of the PDP-1, was acquired by Universities who had the PDP-1 platform and marked the beginning of the gaming world and the arrival of computers in common people's life.



Figure 1: Dan Edwards (left) and Peter Samson (right) playing *Spacewar!* on the PDP-1 system

1.3 1970s – Arcade games enter the videogame industry

The potential of *SpaceWar!* combined with the popularity of new games encouraged American developers to launch new games on the market. Two of the most well-known are Atari's *Computer Space* (1971) and *Pong* (1972) on arcade machines. According to Miguel Ángel Bernal-Merino (2013), "*the first digital games*

¹ One of the first computers made by the American agency *Digital Equipment Corporation* and on which *SpaceWar!* was programmed.

were almost purely mechanical, i.e. simple and intuitive gameplay with very little in the form of instructions, storylines, graphics, sound or music.” The financial possibilities of the arcade machines were quickly realized. It was at this time that the first consoles were launched on the market. Early consoles include Atari Pong (1975) and Coleco Telstar Arcade (1977). By the end of the 1970s, several companies were competing on the console market, all seeking to offer more and more sophisticated products.

1.4 1970s – Japan enters the game

At the same time, Japan sized up the potential of video games and started innovating in this area to compete with the US. At that time, Japan wanted to create games that could be directly accessible on the US videogame market (Bernal-Merino, 2013). Two of the most popular Japanese games of the time were *Space Invaders* (1978) by Taito and *Galaxians* (1979) by Namco (see figures 2 and 3).



Figure 2: *Space Invaders* (1978)

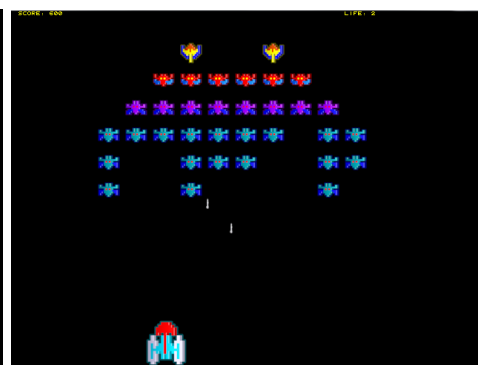


Figure 3: *Galaxians* (1979)

A sales network was mainly established between Japan, the United States and Great Britain. Given their relatively simple gameplay and instructions, these games were not required to go through a complex localization process. English terms such as "High score" or "Game over" were already present in the Japanese versions and therefore did not need to be translated. In addition, terms such as "joystick", "arcade" and "score" started being used by many foreign players (Bernal-Merino, 2013). The need to localize the linguistic content was even weaker

due to the small size of markets. Another reason why English was so ubiquitous was the fact that developers (even Japanese ones) were only able to encode Roman letters during the game development. This explains why, at that time, Japanese characters were not widespread (Bernal-Merino, 2013). From a marketing point of view, the United States has always been an interesting market for Japanese game developers.

1.5 1970s – *Pac-man*, one of the very first true “localizations”

Despite the limited use of localization, game publishers knew it was a vital tool to boost their sales. Indeed, to make some content attractive for potential clients abroad, certain socio-linguistic changes must be made. Some specialists like O'Hagan, Mangiron and Bernal-Merino cite the example of *Pac-Man*, whose transliteration of Japanese origin gave Puck-Man. The name *Pac-Man* derives from the Japanese onomatopoeia 「パク パク」 (*pakupaku*), which refers to quick movements of the mouth and evokes someone noisily swallowing food (O'Hagan & Mangiron, 2013). The word *Puck* had to be changed for fear that some too imaginative people would decide to alter the first letter of the word, turn it into a “F” and give the word an utterly different meaning (O'Hagan & Mangiron, 2013). But *Pac-Man* was not the only one whose name changed. His little multicolored ghosts also exchanged their Japanese names for American nicknames. The *Pac-Man* game illustrated a significant evolution as it contained characters with unique personalities. To illustrate the work of localization that has been done, Bernal-Merino (2013) made a table including the original names in Japanese and their translation into English (see figure 4):

Japanese Name	US Name	Japanese Nickname	US Nickname
Oikake (追いかけ) ≈ chaser	Shadow	Akabei (赤ベイ) ≈ red guy	Blinky
Machibuse (待ち伏せ) ≈ ambusher	Speedy	Pinky (ピンキー) ≈ pink guy	Pinky
Kimagure (気まぐれ) ≈ fickle	Bashful	Aosuke (青助) ≈ blue guy	Inky
Otoboke (お惚け) ≈ stupid	Pokey	Guzuta (愚図た) ≈ slow guy	Clyde

Figure 4: English translation of the ghosts' names in the game *Pac-man* (Bernal-Merino, 2013)

These translation choices showed the need to obtain equivalents with dynamic sonority, even if, because of this, they differed completely from the original names (O'Hagan & Mangiron, 2013).

There are other anecdotes concerning the name of certain videogame characters: in the game *Donkey Kong* (1981), Mario and Pauline were known in Japan as *Jump-Man* and *The Lady*. It was not until Nintendo released the game in the United States that the most famous plumber in Japan was given his first name, chosen in honor of Mario Segale, at that time owner of the premises of the company Nintendo of America. *The Lady* was renamed Pauline in tribute to Polly James, the Warehouse manager at Nintendo of America's wife (Sheff, 1999).

1.6 1980s – The “Atari Crash” and the rise of Japanese games

The period from 1983 to 1984 is remembered as a dark era in the US videogame business. It was at that time that the company Atari, which dominated the video game sector, lost all its prestige and its title of leader on the market. This event, known as "Atari Crash", gave Japanese companies such as Nintendo or Sega the opportunity to become more popular. NES became one of the most popular companies of the moment and won the "*platform war*".

With the expansion of the console market and the proliferation of computer games, there was also an improvement in the quality of games both from the point of view of their scenario and the cinematics techniques used. O'Hagan and Mangiron (2013) cite, for example, the case of *Ninja Ryukenden*, in which cinematics sit side by side with a well-crafted scenario (see figure 5). The particularity of this game is that the narrative sequences are devoid of audio. The whole story is told through texts that have required localization work. This example demonstrates the presence of an emerging connection between localization and audiovisual translation (O'Hagan & Mangiron, 2013).

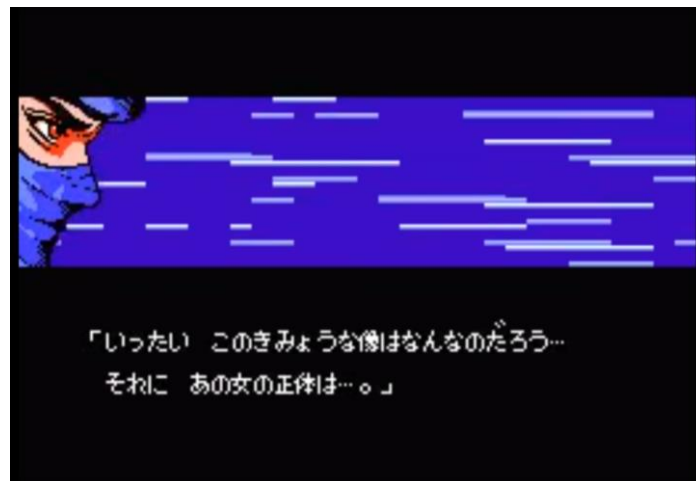


Figure 5: Narration in the dialogs of the game *Ninja Ryukenden* in Japanese

In video games, as soon as language problems are encountered, it is important to note the hindrance that could be caused by the first consoles in the representation of the Japanese language. For example, for Famicom, the console was only with a system for representing phonetic syllables of two of the three alphabets that exist in Japanese. The *kanji* alphabet was the one that didn't appear. Although this phenomenon has not directly impacted the localization of Japanese games, the impossibility of using *kanji* must have imposed certain constraints in the Japanese writing of dialogues. It was not until the 1990s that *kanji* could finally be used in games. But if the use of *kanji* was important for the Japanese, it was and still is a real problem for foreign translators who have to localize content into English or any other European language. A *kanji* indeed takes very little space as it aims to synthesize an idea, but the same idea in English will require much more space (O'Hagan & Mangiron, 2013).

Video game packaging was sometimes translated into other languages, while the game itself remained untranslated. Chandler and Deming (2012) call this practice "box and docs". This trend may seem misleading to the player who expects to play a game in their mother tongue, but it was common in the videogame world and in itself was an evolution. If "box and docs" was a low investment, the economic benefits could be substantial. A few years later, the packaging and game content were both marketed in the language of the origin country.

Initially, localization was done primarily in the language of countries with a significant number of players and potential buyers for video game companies, giving rise to a minimum standard of localization, the "E-FIGS", which means "English, French, Italian, German, Spanish". These countries did offer attractive prospects for companies in view of their developed national market and their technological growth (Bernal-Merino, 2013). To meet a growing demand for translation, localization work was either done internally or with the help of freelance translators. Constantly renewed, digital technology was becoming less and less expensive and the number of applications grew steadily. In addition, specialists in the videogame sector became even more proficient and helped increase the quality of the growing number of products launched on the market.

Before closing this chapter on the 1980s, it is important to talk about a localization process that was mainly developed during this decade. We note that some companies would decide to use humour in their game by making the text (or title) humorous. For example, this was the case in the game *Super Mario Bros 3* (1998) on NES (O'Hagan & Mangiron, 2013). In the Japanese version, at the end of the game, Princess Peach literally says, *"Thank you! Peace has returned to the Mushroom world. The end."* In the American version of the game, this expression was translated as follows: *"Thank you! But our Princess is in another castle! ... Just kidding. Ha ha ha! Bye bye."* (O'Hagan & Mangiron, 2013).

1.7 1990s – Technological advances and localization clumsiness

During the 1990s, localization took a big step forward as more and more countries saw games translated into their national language(s). But despite the progress that was made in terms of diversification of translation languages, the amount of text contained in games was sometimes severely limited in both 8-bit and 16-bit games.

The textual capacity limit was partially determined by the storage capacity of the machine and had a *de facto* an impact on the entire text contained in the game.

The improvement of games and the transition from 8-bit to 16-bit also caused the appearance of better soundtracks. Moreover, thanks to this advance, some companies started having a license on music that could be sold separately on CD-ROM. In addition, some songs performed by singers often require adaptation work during the localization phase (for example, the song "Hikari" in *Kingdom Hearts* has been adapted into English under the title "Simple and Clean." Both versions are performed by the Japanese singer Utada Hikaru).

If the 1990s were punctuated by many technological advances, they are also considered as a period of poor quality translations. At that time, the videogame market was much less overlapping with translations than it is today, where efficiency and speed must evolve in parallel. The translations produced were sometimes so bad they became anthology elements. These kinds of translations were remixed in all sorts by fan communities, who circulated them for fun. One of the most famous sentences is taken from the Japanese game *Zero Wing* (1991): "All your base are belong to us." (see Figure 6).



Figure 6: Screenshot of the segment "All your base are belong to us" from *Zero Wing* (1991)

In spite of its immense success, *Final Fantasy VII* (1997) was not spared by unfortunate translations either. Some sentences did not make sense, while others contained ellipses in segments that the translator could not translate.

The poor quality of these translations can be explained by both financial and technological restrictions (O'Hagan & Mangiron, 2013). In addition, translators

hired by companies sometimes lacked experience and the localization process was not always successful. Although some of these translations are still producing a comic effect, they have had a negative impact on gameplay and player experience.

Even though the translations have improved significantly over the years, we still encounter some errors of meaning or spelling in some recent games, such as in the French translation of *Castlevania Lords of Shadow* (2010), where the sentence "Forgive me, **I couldn't help** but overhear what she told you" was mistranslated by « Pardonne-moi, **je ne pouvais pas aider** sans entendre ce qu'elle t'a dit. »² (See figure 7).



Figure 7: French localization of the video game *Castlevania Lords of Shadow* (2010) :
« Pardonne-moi, je ne pouvais pas aider sans entendre ce qu'elle t'a dit. »

1.8 2000s – Game localization becomes common practice

With technological improvements, the growth of competitors on the market and the increasing number of players, localization became an important process in the publication of games. Even though industries might think this step of the game production might be time and money consuming, it is clear that a large part of the unit sales is due to the adaptation of games content into other languages and contributes to making the videogame industry one of the most cost-effective on the global market. Games content gets more and more varied, as do the strategies

² Litt. *Forgive me, I couldn't help without hearing what she told you.*

used to appeal to players such as the use of national soccer players in *FIFA 12* (Bernal-Merino, 2013).

2 Localization

Even though it may not have played an important role in the early years of the videogame industry, the concept of *localization* has been shown to be a valuable tool to help a game catch the eye of potential customers and thus, help video game industries make money and earn a good reputation. In order for a game to be released on a specific market, localizers have to be aware of what is acceptable or not for the target culture. Here are some aspects that sometimes have to go through a localization process before a game can be released.

2.1 Religion

2.1.1 Modification of audio contents

In a few games, modifications were made to the OST. In the case of *Kakuto Chojin* (2002), the combat game was not well received in some Arabic countries because of a song playing during duels opposing an Arabic character, Asad, and other characters. According to Chandler and Deming (2012), the problem was that the song that would play contained verses from the Quran.

2.1.2 Modification of religion-related visual elements³

In this section, we will focus on the game *The Legend of Zelda: A Link To The Past* (1991), a game of the *Legend of Zelda* franchise. Nintendo, the Japanese company that edited the game, was concerned about not shocking foreign players because of religious content seen in the game. Some elements, like a 6-pointed star on the ground of a dungeon, had to be replaced in the Western localization. Also, a fictional language in the game containing random symbols had to be modified because some of the symbols used were Egyptian hieroglyphs, a writing system carrying a strong religious connotation. The symbols were removed and replaced with other signs.

³ See the reference to the Youtube channel *Censored gaming* (2016c).

Mandelin (2015), cited different modifications made to the name of some items because of their direct reference to religion. For example, he illustrated the case of the key item named “*Book of Magic*” in the English localization of the first *Zelda* game and “*Bible*” in the Japanese original version. According to Mandelin :

This isn’t necessarily for promoting Christianity or anything – Japanese entertainment often blindly grabs foreign religious and cultural material to suit its needs without much care about underlying significance.

(Mandelin, 2015)

2.1.3 Modification of religion-related linguistic elements

In Japan, the game is called 「ゼルダの伝説 神々のトライフォース」 (pronounced *zeruda no densetsu kamigami no toraifōsu*), literally meaning “Legend of Zelda: Triforce of the Gods”. Considering the different religions encountered in the Western countries, this title had to be localized. There are some games that include religious concepts in their title (*Devil May Cry* and alike) but the Japanese company Nintendo, that edited the *Zelda* series, is known to be rather “family-friendly” and tries to avoid polemic.

2.1.4 A case of localization impossibility

Even though some games need to be localized before their release on the target markets, it is important to keep in mind some games are simply impossible to adapt. *Pokemon* is one good example. The Japanese franchise was forbidden in some Muslim countries such as Saudi Arabia because the game is said to be in contradiction with the principles stated in the Quran. *Pokemon* is based on the theory of evolution developed by Darwin, a theory disapproved by the Muslim religion, and also contains religious symbols such as 6-pointed stars. In the case of *Pokemon*, since the whole game is based on the concept of evolution, it would be difficult for the localizers and developers to modify the very “essence” of the series. Since developing a game for a specific target market would not be

profitable and far too time-consuming, it happens that video game companies are forced to alienate a specific public because of cultural and technical problems.

2.2 Sexual contents

Every culture has its own understanding of nudity and every localization team will thus have to align itself with the criteria of “acceptability” imposed by the target market. Different strategies can be used to avoid upsetting foreign audiences.

2.2.1 Adding or erasing some visual elements

One way to mask the nudity of some characters consists in adding or erasing graphic elements with the help of drawing software (*Adobe Photoshop* and alike). These kinds of extra-linguistic modifications processes are frequently brought into the discussion when it comes to understanding the localization of some video games. It is common to see modifications such as graphically **adding** tissue or a hair fringe to cover women’s breasts, **zooming** on the screen in order to hide the unacceptable part as seen in the Japanese localization of the game *Beyond: Two Souls* (2013) or purely **erasing** a romantic scene as it was the case in *Devil May Cry* (2013).

2.2.2 Linguistic adaptation⁴

Since the sex-related content in games sometimes require extra-linguistic adaptations, it happens that texts considered too inappropriate have to go under some adaptations before the game’s release. A linguistic adaptation can, in the same game context, lead to an alteration of the phrase semantic and constitute a challenge for the localizer who will have to recreate an adequate sentence on basis of the context and space provided within the dialogue space. To illustrate the method of linguistic adaptation, we will choose the game series *Ace Attorney* (2001), which features a perverted doctor, the Doctor Hotti, to whom you can show pictures of different characters and get his opinion about them. One of the pictures depicts Pearl Fey, an 8-year-old girl. His answer was seen as very ambiguous and

⁴ See the reference to the Youtube channel *Censored gaming* (2016a).

inappropriate for the Western audience so it was softened. In the illustration below, you will find a table provided by the channel “Censored Gaming” in their podcast about the game *Ace Attorney*. The following table compares the Japanese column, the literal translation from Japanese and the actual English translation. As we can see in the “*Final localized version*” column, the text sometimes has to be rewritten during the adaptation process.

日本語 (Japanese)	Literal translation	Final localized version
ほお。なんというか。 これはなかなか。ん。	...Oh what's this? Very good... Hmm, yes	Isn't she the patient down in room 206...? Hmm, yes...
ホネが折れたら、ゼ ヒ、ウチにつれて来な さい。	If she breaks a bone, please bring her to me.	I'm sure that cute nurse is taking very good care of her.
そうだな。ころんでス リむいたときも、かな らずウチに	Yes, and if she takes a nasty spill and scrapes her knees, definitely bring her to me.	That nurse said the girl has chicken pox... or was it measles... Maybe the flu...?

2.3 Blood and violence

Violence is often depicted in some types of videogames. But this subject is not always well received by everyone, depending on their age and culture. Several countries decided to create their own Software Ratings in order to avoid the release of games that would easily shock the audience, some parents, the local authorities and, when a game is allowed, to make it accessible to the right target audience (thanks to symbols such as +16, +18 on the jackets, for example). To appease the communities shocked by violence and make sure the game will be released, video game companies sometimes have to find solutions in order to “soften” the violence. Here are some techniques used and examples of games that were modified because of bloody and/or violent content:

2.3.1 Modification of the texture⁵

Once more, the extra-linguistic adaptation of graphisms plays an important role in the localization of video games. Since violence is often depicted graphically, the visual adaptation (rather than the text modification) is more likely to be a problem. For example, let us now consider a boss battle (a monster or character, usually stronger than the others, that you must fight at the end of a level) in the game *Kingdom Hearts 2* (2005): In this game, you face the Hydra from the Disney animation *Hercules* (1997) during a boss fight taking place in the “Coliseum”. If you are acquainted with the movie, you will have noticed that, when Hercules cuts one of the Hydra’s heads, its blood appears to be green. The greenish substance was kept in the Japanese version of the game *Kingdom Hearts 2*, but it was replaced with dark smoke for the Western community (see figures 8 and 9)⁶.



Figure 8: Original Japanese version of *Kingdom Hearts 2*



Figure 9: Localized Western version of *Kingdom Hearts 2*

⁵ See the reference to the Youtube channel *Censored gaming* (2017).

⁶ It is confusing that such a change was made considering the fact the Disney movie *Hercules* was made in America. Moreover, in the animated movie and the actual *Hercules* game (1997), the aspect of the green blood remains unchanged.

2.3.2 Modification of the camera orientation⁷

During our research, we noticed another extra-linguistic adaptation consisting in modifying the camera orientation. In the game *Beyond: Two Souls* (2013), a game developed by Quantic Dream and published by Sony Computer Entertainment, one of the scenes at the end of the game shows the protagonist's partner being enucleated during a torture scene in a military base underwater. This scene only happens if the protagonist (played by the gamer) refuses to answer the persecutor's questions and lets their partner be tortured. If the gamer doesn't answer, all they can see is the torturer's back while he's cutting out the other character's eye. Even though the gamer doesn't really see what is happening, this part was considered too violent and disturbing in countries like Germany. In the German localization, the protagonist simply looks away to avoid seeing the scene. Even though what the gamer sees on the screen is more or less altered, the modification of the camera orientation doesn't, on the contrary of the following example, alter the story.

2.3.3 Scenario and situation adaptation⁸

Among the extra-linguistic modification processes, we also noticed a process requiring a slight (or sometimes more consequent) modification of the scene's proceedings and/or outcome. For example, in the MMORPG (massively multiplayer online role-playing game) *Blade and Soul* (2016), a scene in the English localization shows a character consumed with grief and encircled by dark silhouettes slowly heading towards them after the character supposedly killed one of their parents. In this version, the character only faints as the shadows rush on them. In the Korean version of this scene, the character commits suicide by planting a knife in their throat before falling onto the ground and being assaulted by the troubling dark silhouettes. This scene may have a huge impact on the proceedings of the story and the dialogues, since this character's fate is utterly different in both versions. Indeed, if the other characters mention this suicide in the

⁷ See the reference to the Youtube channel *Censored gaming* (2015).

⁸ See the reference to the Youtube channel *Censored gaming* (2016b).

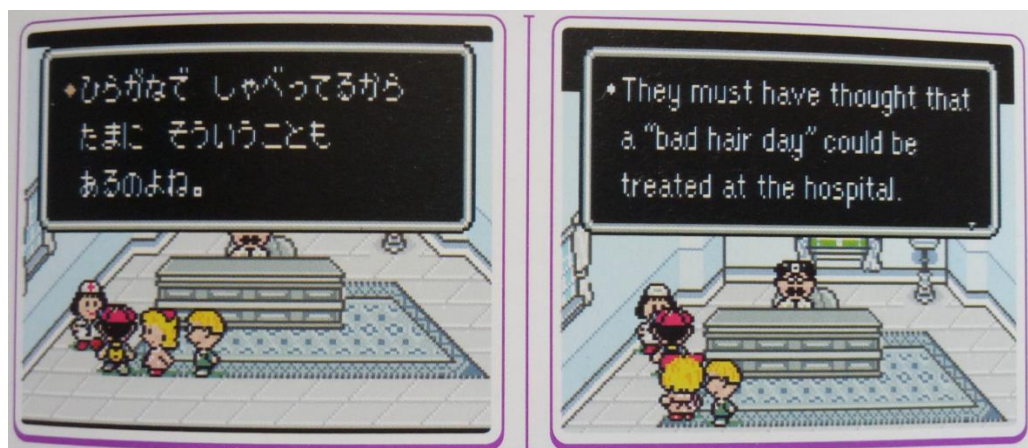
following dialogues, they will have to be adapted. In brief, the most important distinction to be made here is the impact of censorship on the scenario. In the example of *Beyond: Two Souls*, the character gets enucleated in both versions. However, in the case of *Blade and Soul*, the character has a very different fate in the original and localized versions. The choice of one or another method of localization may have, in some games, a very different impact and it is important the localizer takes the whole storyboard into account in order to keep its coherence intact.

2.4 Humour

Humour is an important element in most games and aims to entertain the target audience. The difficulty represented by humour is that in many cases, it cannot be simply translated literally from a language into another because every culture and language have their own specificity. As Alberto Fernandez Costales (2011) suggests, *“The adaptation of puns, rhymes, idioms or even irony can be extremely difficult to achieve in some games; it may even be impossible to transfer the message to certain locales without suffering a loss in meaning or leaving some nuance or shade in the source language.”* Like violence and sexual allusions, humour is an aspect that needs to be localized in order to be understood by the target public. Let's now analyze several cases of humour in video games and the strategies used to solve the problems of cultural transfer.

Mandelin (2016) cites the example of an adaptation difficulty encountered in the Japanese version of the game *Earthbound*. In the analyzed segment, the character uses a play of words in Japanese on basis of the words びょういん (byō-in), meaning “hairstresser”, びよういん (bi-yō-in), meaning “hospital”. In these two Japanese words, you will see the underlined symbol ょ (pronounced “yo”) is a little bit smaller in the first word. The size of some Japanese symbols means that their length will be slightly different. In the Japanese language, it impacts the number of syllables, the pronunciation and thus, the very meaning of the word. Some very witty play on words such as this one can be an obstacle for

the translator, for the pun has to fit the situation. In order to solve this translation difficulty, the localizers decided to make a joke through the inclusion of the word “hair”, belonging to the same lexical field as the pun in the Japanese version, into the expression “to have a bad day”. Here is an illustration used by Mandelin (2016) to compare the original Japanese and the English adaptation of the joke (see figures 10 and 11):



Figures 10 and 11: The entire new joke added was: “One person requested a ‘shampoo and cut.’ They must have thought that a ‘bad hair day’ could be treated at the hospital. Either that or they wanted their medical insurance to cover their grooming.”

O’Hagan and Mangiron (2006) cite another example from the game *Final Fantasy X-2* (2004), in which Rikku, one of the main characters, deliberately creates a new word by conjugating the Japanese substantive *だいじょうぶ* (pronounced *daijōbu*, and meaning ‘OK’ or ‘good’) as if it was a verb. In their article, the authors show the strategy used by the localizer to foresee this translation obstacle: adding the wrong suffix to the adjective deriving from the word disaster, “disasterrific!”.

2.5 Conclusion

Video game localization seems to be a fairly new domain of research in the academic world and it would be interesting to investigate and conduct deeper research in this field. If we could develop an exhaustive list of the difficulties encountered during the localization in regard to the localization aspect and

providing solutions, it would help video game companies and localizers work more effectively. This list would actually be used as a form of “jurisprudence” for localization. The scope of this paper does not permit thorough research into humour, but it would be worth studying considering its frequent use in games. The following topics are worth being analyzed in the context of localization in video games.

- Alcohol;
- The content and characters negatively depicting a group or ethnicity;
- The historical restrictions;
- Space restrictions in the UI and other spaces dedicated to textual content;
- Names of fictional characters and concepts;
- The absence of gender for a character and its impact on the translation choices (as it is the case in games such as *Undertale*);
- The range of gender and politeness forms and vocabulary in the original language on the translation (especially the adaptation of Japanese politeness expressions).

Only some of them will be more deeply studied in this work.

Présentation du jeu vidéo localisé : *Undertale*

1 Quelques précisions concernant *Undertale*

Undertale est un RPG indépendant développé par Toby Fox et paru le 15 septembre 2015 sur Steam⁹. Avant de présenter *Undertale*, il convient d'expliquer brièvement les deux caractéristiques fondamentales de ce jeu, à savoir un RPG et un jeu indépendant.

1.1 Un RPG

« RPG » est l'acronyme anglais de *Role Playing Game*. Il est fréquemment employé en français pour désigner un jeu de rôle, même si l'acronyme « JdR » existe également. Les jeux de rôle ne se présentent pas uniquement sous la forme de jeux vidéo. À l'origine, il s'agissait de « jeux sur table » (également appelés « jeux de rôle papier »). Ainsi, un des premiers jeux de rôle de ce type est *Donjons et Dragons*, un jeu de table du genre médiéval-fantastique créé dans les années 1970. Ce jeu a connu un tel engouement qu'il a été réédité à plusieurs reprises. Selon Raphaël Lucas (2014), il a fallu attendre la réédition de 1977 pour que « role playing » fasse partie intégrante du sous-titre du jeu (*Rules for Fantastic Medieval **Role Playing** Adventure Game Campaigns*) et que le jeu de rôle soit clairement défini. Selon Perrin (1978) cité par Lucas (2014), un jeu de rôle est « un jeu consistant à développer des personnages en simulant le processus de développement personnel nommé « vie ». Le joueur interprète un rôle dans un environnement de fantasy tout comme il interpréterait le rôle d'un personnage dans une pièce de théâtre. » Si Perrin aborde l'aspect « fantasy », les jeux de rôle trouvent pourtant leur origine dans les jeux simulant des batailles militaires. Ce n'est qu'à partir des années 1970, notamment avec la sortie en 1966 du *Seigneur des Anneaux*, que des jeux intégrant des créatures fantastiques et la magie font leur apparition (Lucas, 2014).¹⁰

⁹ Steam est une plateforme consacrée à la distribution de jeux vidéo pour ordinateurs, de films, et à la réalisation d'études et d'innovations techniques dans le domaine de la réalité virtuelle.

¹⁰ Un des tous premiers jeux de rôle de ce type est *Chainmail*, un jeu écrit par Gary Gyrax et Jeff Perren en 1971. Il s'agit de l'ancêtre de *Donjons et Dragons*.

La plupart des jeux de rôle repose sur un système de points. Durant la partie, le joueur doit acquérir de l'expérience et réaliser des actions qui auront un impact sur l'évolution de la narration et *in fine* sur l'issue du jeu (voir image 1).



Image 1 : Dessin illustrant plusieurs personnes jouant à un jeu de rôle papier

Avec les avancées dans le domaine informatique, les éléments des jeux de rôle sur table ont été intégrés aux jeux sur ordinateur pour donner naissance aux premiers jeux vidéo RPG. Le système de tour par tour destiné à gérer et à organiser les combats dans les jeux sur table fut intégré dans les jeux vidéo (Lucas, 2014). On y retrouve également des situations fictives où chaque action réalisée par le joueur aura une influence sur l'issue de l'histoire.

Les progrès technologiques et les innovations narratives poussent le RPG à évoluer et à couvrir un large panel de jeux, parfois très différents : Rogue-like, Action-RPG, MMORPG.... Au delà des innovations techniques, les RPG se distinguent également par leurs origines (RPG occidentaux, RPG japonais...). À l'heure actuelle, si le terme RPG évoque certains grands noms du jeu vidéo tels que *Final Fantasy*, *Pokemon*, *Kingdom Hearts*, *Baldur's Gate*, *Fallout* ou encore *Dark Souls*, il demeure néanmoins difficile de définir avec précision ce dont il s'agit. Selon Raphaël Lucas (2014), Preston Watamaniuk, directeur créatif chez BioWare, aurait sa propre définition du RPG : « (...) *Si je devais définir ce qu'est le RPG, je dirais : un tiers d'exploration, un tiers de combat et un tiers de système de progression, l'ensemble se combinant au gré du développeur. Ce qui laisse de la place à pas mal d'expérimentations.* »

1.2 Un jeu indépendant

Depuis sa naissance dans les années 1960, le monde du jeu vidéo est devenu une industrie à part entière qui possède ses propres codes et une structure qui lui est propre. Pourtant, les années 2000 ont vu l'avènement d'un nouveau type de jeux : les *indie* ou « jeux indépendants ». Comme le note Loïc Phil (2015), cette nouvelle génération de jeux évolue en parallèle avec les jeux de catégorie « AAA », qui sont gérés par des studios composés de centaines de salariés, publiés par des éditeurs connus (Ubisoft, Square Enix, Nintendo, Electronic Arts...) et dont le développement demande un investissement financier considérable. Contrairement aux « AAA », les jeux indépendants exigent des frais de production bien moins élevés et sont développés par une équipe composée d'une poignée de collaborateurs. Les jeux indépendants doivent généralement leur notoriété aux médias, au bouche-à-oreille au sein des communautés de joueurs ou via certaines plateformes de téléchargement comme Steam. Si des moyens modestes sont consacrés à leur réalisation, il n'en reste pas moins que certains peuvent générer d'énormes bénéfices. À titre d'exemple, *Angry Birds* a permis d'engranger des millions de dollars de revenus (Dickey, 2014). Selon Phil (2015), « indépendant » signifie à la fois **indépendance financière** du développeur par rapport à un éditeur et **indépendance créative**, cette seconde forme d'indépendance n'étant possible que si le développeur n'est pas financièrement tributaire d'un autre acteur dans la production du jeu vidéo.

2 Toby Fox

Jeune développeur de jeux vidéo et compositeur américain né le 11 octobre 1991, Toby Fox est notamment connu sur Internet sous le pseudonyme « Radiation ». Son hack ¹¹ de *Earthbound*, « EarthBound Halloween Hack », également connu sous le nom « Press the B Button, Stupid! », est un des premiers jeux grâce auxquels il s'est fait connaître. Ce hack devait lui permettre de remporter un concours organisé par le site Starmen.net, site consacré aux fans de *Earthbound*. Le succès du hack est tel que Toby Fox commence à être reconnu pour ses talents de développeur, même s'il se considère avant tout comme un compositeur. Il a d'ailleurs composé la bande son d'*Undertale* et également travaillé sur les musiques du webcomic *Homestuck*.

À sa sortie, *Undertale* propulse définitivement Toby Fox sur le devant de la scène. Le développement du jeu, qui a demandé plus de deux ans de travail (Turi, 2015), a été financé par le biais d'une campagne de récolte de fonds sur le site Kickstarter, une plateforme de financement participatif de projets. Alors qu'il espérait récolter 5000 dollars, Toby Fox est parvenu à rassembler une somme presque dix fois supérieure (Suszek, 2013).



"If you're going to post pictures of me, just make it this one." - Toby Fox. January 31, 2016 (Twitter)

¹¹ Modification totale ou partielle d'un jeu vidéo existant.

3 Undertale

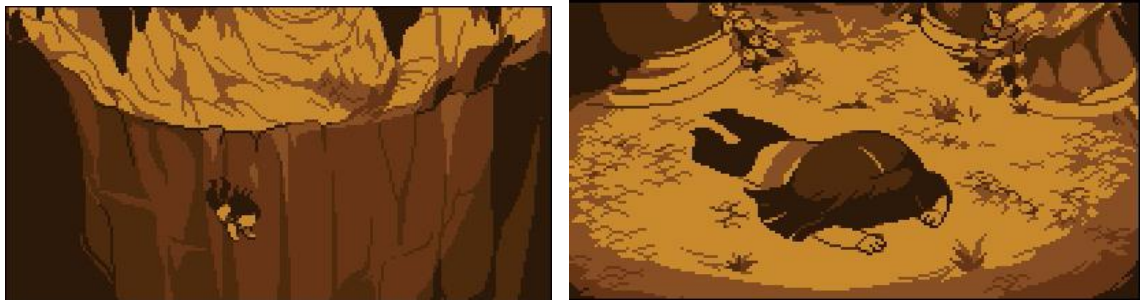
3.1 L'histoire du Royaume des Monstres



"Long ago, two races ruled over Earth: HUMANS and MONSTERS. One day, war broke out between the two races. After a long battle, the humans were victorious. They sealed the monsters underground with a magic spell. (...)"

- Prologue d'Undertale





Bien avant que ne débute l'histoire d'*Undertale*, un jeune Humain tomba dans le Royaume des Monstres, les Souterrains. Blessé dans sa chute, il appela à l'aide. Asriel Dreemurr, le jeune Prince du Royaume des Monstres, lui porta secours et le ramena au château pour le mettre en sécurité. Le couple royal, Asgore et Toriel Dreemurr, accueillirent l'Humain dans leur famille et le traitèrent comme s'il était leur propre enfant. Au fil du temps, Asriel et le jeune Humain devinrent inséparables.



Un jour, l'Humain tomba gravement malade. Son seul souhait était de revoir une dernière fois les fleurs de son village à la surface, mais les Monstres ne purent malheureusement pas exaucer son vœu. Lorsque l'enfant mourut, Asriel décida d'absorber son âme pour devenir une créature surpuissante capable de traverser

la Barrière. Il partit en emportant le corps sans vie de l'Humain afin d'exaucer son dernier souhait. Lorsqu'il atteignit la surface, Asriel se dirigea vers un village où il aperçut un parterre de fleurs dorées. Lorsqu'il y déposa le corps sans vie de l'enfant, des cris se firent entendre. Convaincus qu'Asriel avait assassiné l'Humain qu'il serrait dans ses bras, les villageois se ruèrent sur le Monstre pour le tuer. Mortellement blessé par les coups que les villageois lui avaient assenés, le jeune Prince s'enfuit du village et retourna dans son Royaume, le corps de l'Humain dans ses bras. Lorsqu'il eut traversé la Barrière, enfin chez lui, il s'écroula sur le sol et ses cendres se répandirent dans le jardin. Privé de son héritier, le Royaume des Monstres sombra dans le désespoir. Asgore, le Roi des Monstres, terrassé par le chagrin, décréta que tout Humain tombant dans les Souterrains devrait mourir. La Reine quitta le château et s'exila dans les Ruines à l'entrée du Royaume, horrifiée par le comportement de son époux. Plus tard, six autres Humains tombèrent dans les Souterrains et subirent le même destin : ils moururent et leur âme leur fut dérobée.

Un jour, un huitième Humain tomba dans le Royaume des Monstres... le joueur.

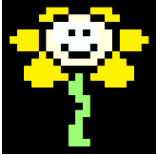
3.2 Les personnages d'Undertale

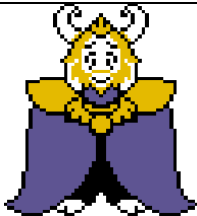
3.2.1 L'avatar du joueur – héros de l'histoire

Image du personnage	Nom anglais	Nom français	Description
	Frisk	Frisk	Incarné par le joueur, Frisk est le personnage principal d'Undertale. Après être tombé dans le Royaume des Monstres, cet Humain entame un périple pour essayer de franchir la Barrière séparant le monde des Humains des Souterrains. Frisk est le huitième Humain tombé dans le Royaume des Monstres. Les habitants des Souterrains s'étaient attachés au premier Humain tombé dans leur monde, mais après l'assassinat du Prince Asriel, ils ont décidé de s'emparer de l'âme de tous ceux qui tomberaient dans le Royaume. Sept âmes humaines sont nécessaires pour briser la Barrière les séparant du monde extérieur. L'âme de Frisk est la dernière dont les Monstres ont besoin pour parvenir à leurs fins car ils en possèdent déjà six. Le nom de Frisk n'est révélé qu'à la fin de la Route Pacifiste (une des Routes pouvant être empruntées dans <i>Undertale</i>). Le joueur ne

			dispose d'aucune information sur le genre, le passé ou la personnalité de Frisk.

3.2.2 Personnages principaux

Image du personnage	Nom anglais	Nom français	Description
 	Flowey (the flower)	Flowey (la fleur)	Premier personnage que le joueur croise dans <i>Undertale</i>. Lors de sa première rencontre avec le joueur, Flowey semble faire preuve de bienveillance : il prétend vouloir lui expliquer comment survivre dans les Souterrains. En réalité, son unique dessein est de tuer le joueur. Au terme de son aventure, celui-ci apprendra que Flowey n'est autre qu'Asriel Dreemurr, le Prince des Souterrains assassiné par des Humains. Flowey est le résultat d'une expérience menée par Alphys, la scientifique de la Cour. Elle a injecté de la « Détermination », une puissance prélevée sur une âme humaine, à l'intérieur de la fleur sur laquelle les cendres d'Asriel se sont répandues lors de sa mort, et ainsi redonné vie à la conscience d'Asriel. En se réveillant, le jeune Prince s'est retrouvé prisonnier dans le corps d'une fleur et dépouillé de son âme. Incapable de ressentir le moindre sentiment, il est devenu fourbe,

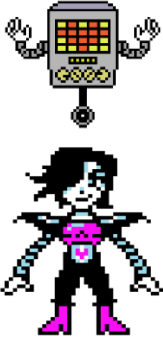
			manipulateur et impitoyable à l'égard des autres Monstres. Depuis l'arrivée du joueur dans les Souterrains, Flowey projette de le tuer afin qu'il ne puisse pas en sortir.
	Asriel Dreemurr	Asriel Dreemurr	Fils de Toriel et Asgore Dreemurr, le couple royal qui règne sur le Royaume des Monstres, il a trouvé le premier Humain tombé dans les Souterrains et s'est lié d'amitié avec lui. Avant de mourir et de renaître sous la forme de Flowey, Asriel était un enfant tendre, affectueux et sensible. En se réincarnant en fleur, il est devenu une créature dépourvue d'âme et impitoyable. Il cherche à priver le joueur de la possibilité de « redémarrer la partie » pour prendre le contrôle du jeu et ainsi empêcher le joueur de sortir des Souterrains.
	Asgore Dreemurr	Asgore Dreemurr	Après la mort de son fils, le Prince Asriel, le Roi Asgore s'est lancé à corps perdu dans une guerre contre la race humaine et a décrété que tout Humain tombant dans le Royaume des Monstres serait condamné à périr.

	Toriel	Toriel	Ce Monstre attentionné et maternel n'est autre que l'ancienne Reine du Royaume des Monstres. Après la mort de son fils, Asriel, elle a quitté le château pour s'éloigner de son époux, Asgore, qui était obsédé par sa nouvelle quête : tuer tous les Humains tombant dans les Souterrains. Au début du jeu, Toriel empêche Flowey de faire du mal au joueur. Soucieuse de la sécurité de ce dernier, elle décide de l'emmener chez elle, au cœur des Ruines, et de le cacher. Toriel ne veut pas que le joueur continue son aventure à travers le Royaume des Monstres car elle sait qu'Asgore et les autres Monstres lui réservent le même sort qu'aux autres Humains tombés dans le Royaume : la mort. S'il souhaite poursuivre son périple, le joueur devra la convaincre de le laisser explorer le reste des Souterrains.

	Sans	Sans	Ce personnage à l'humour décalé et amateur de plaisanteries sur les squelettes est le frère de Papyrus. Sans est le premier personnage que le joueur rencontre après avoir quitté les Ruines (Ruins). Il le croquera régulièrement tout au long de son périple. Le nom « Sans » provient de la police d'écriture <i>Comic Sans MS</i>, que le personnage utilise dans ses dialogues. S'il semble décontracté et taquin, Sans n'en demeure pas moins le personnage le plus difficile à vaincre dans <i>Undertale</i> (le combat contre Sans n'est possible que si le joueur suit la Route Génocide). Lors du combat contre le joueur, Sans se révèle un ennemi héroïque qui souhaite punir le joueur pour tous les crimes qu'il a commis dans le Royaume des Monstres.
	Papyrus	Papyrus	Frère de Sans, Papyrus fait la connaissance du joueur dans la Forêt de Floconelle (Snowdin Forest). Son vœu le plus cher est de capturer un Humain afin de passer pour un héros aux yeux de ses congénères et ainsi intégrer la Garde royale, chargée de protéger le Royaume des Monstres. Derrière un être charismatique et sûr de lui se cache en réalité un Monstre fragile dont le seul but est d'être admiré et entouré d'amis. Si Papyrus est trop gentil pour intégrer la Garde

			royale, il est néanmoins passé maître dans la préparation de son plat favori: les spaghettis. Le nom « Papyrus » est tiré de la police d'écriture éponyme utilisée à chaque fois que ce Monstre prend la parole.
	Alphys	Alphys	Monstre vivant dans le laboratoire de Hotland (Vésuville) Alphys est devenue la scientifique de la Cour après la disparition de son prédécesseur, Gaster. C'est elle qui a créé le robot Mettaton. Ce Monstre aux allures de reptile est une nerd qui manque de confiance en elle. Elle passe beaucoup de temps sur les réseaux sociaux et est fan d'animes ¹² humains. Elle développe une sorte de fascination pour le joueur après avoir observé son évolution grâce aux caméras cachées un peu partout dans les Souterrains. Amoureuse d'Undyne, elle ne sait pas que ses sentiments sont partagés. Alphys assume très mal les erreurs qu'elle a commises par le passé : ses expériences ont anéanti de nombreuses familles des Souterrains et également engendré le Monstre Flowey.

¹² « anime » est un terme normalement employé pour désigner un film d'animation ou une série animée d'origine japonaise.

	Undyne	Undyne	Monstre à la tête de la Garde royale, Undyne est une amie de longue date du Roi Asgore, qui lui a enseigné l'art du combat. Elle est entièrement dévouée à son souverain et souhaite l'aider à collecter les âmes humaines pour détruire la Barrière. Elle est également très proche de Papyrus, à qui elle donne des cours de cuisine. Undyne est un Monstre redoutable doté d'une forte personnalité et d'un esprit de compétition. Si le joueur décide de ne pas lui faire de mal, Undyne devient son amie. Elle éprouve des sentiments pour la scientifique de la Cour, Alphys.
	Mettaton	Mettaton	Ce robot excentrique et imbu de lui-même est un animateur de télévision très connu dans les Souterrains (Underground). Il est également le cousin de Napstablook¹³ et est à la tête de l'hôtel MTT. Au cours de l'aventure, Mettaton mettra tout en oeuvre pour entraver la progression du joueur. Il avouera plus tard avoir agi de la sorte à cause d'Alphys, la scientifique de la Cour : en mettant Mettaton sur la route du joueur et en freinant sa progression, elle voulait intervenir pour l'empêcher d'être blessé par le robot, agir en héroïne et se rapprocher de

¹³ Voir personnages secondaires

			lui. Mettaton apparaît d'abord sous la forme d'un écran muni d'un monocycle et finit par se transformer en robot anthropomorphe durant le dernier duel contre le joueur.
	Chara	Chara	Chara est le Premier Humain tombé dans les Souterrains. Cet enfant a été adopté par les Dreemurr, la famille royale à la tête des Souterrains après qu'Asriel, leur fils, l'eut ramené au château. Chara nourrit une haine profonde pour les Humains et son but ultime et secret est de provoquer la perte de ceux qui l'ont poussé à se jeter dans l'abîme. Chara parvient à convaincre Asriel de sortir des Souterrains afin de tuer plusieurs Humains, de récolter leurs âmes pour briser la Barrière et libérer les Monstres. Chara a élaboré le scénario suivant : l'enfant se donne la mort, Asriel prend possession de son âme et porte son corps sans vie jusqu'au village où il a grandi. Une fois arrivé au village, Asriel s'aperçoit qu'il s'est fait manipuler par Chara. Le jeune Monstre essaie de contenir la rage destructrice de l'Humain, mais se fait blesser mortellement par les villageois qui voient en lui l'assassin de l'enfant. À la fin de la Route Génocide, Chara réapparaît. L'enfant révèle que le comportement agressif adopté par le

			joueur tout au long de la Route Génocide lui a permis de ressusciter. À l'instar d'Asriel, le joueur s'est fait manipuler. Chara propose au joueur d'aller jusqu'au bout de sa démarche de destruction et d'annihiler le monde d' <i>Undertale</i> .

3.2.3 Personnages secondaires rencontrés hors combat¹⁴

Image du personnage	Nom anglais	Nom français	Lieu(x) d'apparition	Description
	Monster Kid	Petit Monstre	Floconelle (Snowdin) Les Cascades (Waterfall)	Monstre habitant à Floconelle (Snowdin). Ce petit reptile sympathique et plein d'énergie suit le joueur et l'aide à progresser au cours de sa traversée de la zone des Cascades (Waterfall). Undyne et Papyrus sont ses modèles.

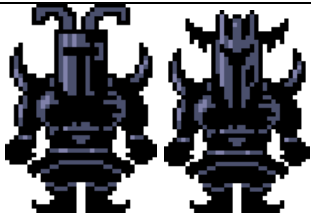
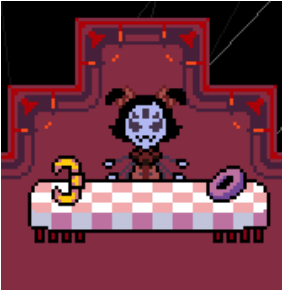
¹⁴ Dans *Undertale*, il existe une multitude de PNJ intervenant brièvement hors combat. Cependant, dans un souci de compréhension, ne sont cités ici que ceux mentionnés dans la traduction ou dans tout autre partie de ce travail. Le lecteur est invité à jouer à *Undertale* pour découvrir les autres personnages.

	W. D. Gaster	W. D. Gaster	Les Cascades (Waterfall)	Scientifique de la Cour ayant créé le NOYAU (CORE), il est le prédécesseur d'Alphys. Ce personnage a disparu lors d'une expérience qui aurait mal tourné. Les textes de Gaster apparaissent en symboles <i>Wingdings</i> , une police de caractère.
	Onionsan	Onionsan	Les Cascades (Waterfall)	Grand Monstre aquatique vivant dans la zone des Cascades (Waterfall).
	River person	Le Passeur	Floconelle (Snowdin) Les Cascades (Waterfall) Vésuville (Hotland)	Personnage permettant au joueur d'emprunter un raccourci pour passer facilement d'une zone à l'autre. Pour voyager d'un coin à l'autre des Souterrains, le joueur doit monter dans la barque de ce personnage et lui indiquer l'endroit où il souhaite se rendre. Le château du Roi et les Ruines (Ruins) ne sont pas des zones accessibles.

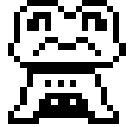
3.2.4 Personnages secondaires rencontrés en (et parfois hors) combat

Image du personnage	Nom anglais	Nom français	Lieu(x) d'apparition	Description
	Napstablook	Napstablook	Ruines (Ruins) Cascades (Waterfall)	Fantôme solitaire et mélancolique rencontré pour la première fois dans les Ruines (Ruins). Napstablook est le cousin de Mettaton et habite dans la zone des Cascades (Waterfall), où il compose sa propre musique.
	Doggo	Kabbo	Forêt de Floconelle (Snowdin Forest) Floconelle (Snowdin)	Ce chien méfiant appartient à la Garde royale. Il monte la garde dans la Forêt de Floconelle (Snowdin). Il est incapable de repérer des objets immobiles, mais devient très nerveux dès qu'il sent quelque chose bouger à côté de lui.

	Dogamy and Dogaressa	Bongo et Berdita	Forêt de Floconelle (Snowdin Forest) Floconelle (Snowdin)	Couple de chiens faisant partie de la Garde royale. Ils sont en poste dans la Forêt de Floconelle (Snowdin Forest) et sont très amoureux l'un de l'autre.
	Greater Dog	Gromolosse	Forêt de Floconelle (Snowdin Forest) Floconelle (Snowdin)	Ce chien très affectueux fait partie de la Garde royale. Il monte la garde dans la Forêt de Floconelle (Snowdin Forest).
	Lesser dog	Ptimolosse	Forêt de Floconelle (Snowdin Forest) Floconelle (Snowdin)	Membre de la Garde royale en poste dans la Forêt de Floconelle (Snowdin Forest), son cou s'étire à chaque fois qu'on le caresse.

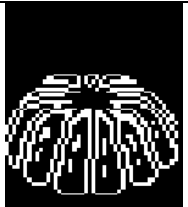
	Mad Dummy	Mannequin énervé	Cascades (Waterfall)	Fantôme ayant pris possession d'un mannequin. Étrangement, s'il apparaît jovial et amical au cours de la Route Génocide, il se montre hargneux et agressif lorsque le joueur emprunte une des deux autres Routes.
	Royal Guards	Gardes royaux	Vésuville (Hotland)	Monstres montant la garde dans la zone de Vésuville (Hotland).
	Muffet	Thépeire	Vésuville (Hotland)	Monstre en forme d'araignée rencontré à Vésuville (Hotland), Thépeire (Muffet) est à la tête du peuple des araignées du Royaume des Monstres et gère une pâtisserie. Son commerce doit lui permettre d'aider les araignées coincées dans les Ruines (Ruins) à traverser la zone de Floconelle (Snowdin) et de rejoindre sans danger leurs congénères à Vésuville (Hotland).

				Lorsqu'elle attaque le joueur, Thépeire (Muffet) lui explique que, si elle parvient à s'emparer de son âme, elle recevra une belle somme d'argent de la part de Mettaton.
	So Sorry	Dédé Zolé	Vésuville (Hotland)	Monstre que le joueur rencontre dans un recoin de Vésuville (Hotland), l' <i>Art Club Room</i> , cet artiste maladroit se confond toujours en excuses lorsque ses dessins prennent vie et tentent d'attaquer le joueur.
	Glyde	Glyde	Forêt de Floconelle (Snowdin Forest)	Prétentieux et impoli, Glyde est prêt à tout pour attirer l'attention du joueur.
	Aaron	Aaron	Cascades (Waterfall)	Obsédé par son physique, ce Monstre, mi-poisson mi-cheval, tente sans cesse d'intimider le joueur en exhibant ses biceps.

	Astigmatism	Astigmatisme	Ruines (Ruins) NOYAU (CORE)	Le joueur devra se plier aux exigences de ce personnage afin de le convaincre de mettre un terme au combat.
	Chil Drake	Corboréal	Forêt de Floconelle (Snowdin Forest)	Ce personnage têtu est un adolescent rebelle. Bien qu'il ait mauvais caractère, il est très loyal envers ses amis.
	Dummy	Mannequin	Ruines (Ruins)	Premier personnage rencontré en combat dans les Ruines (Ruins), Toriel s'en sert comme tutoriel pour enseigner au joueur l'utilisation de l'interface de combat.
	Endogeny	Endoberman	Vrai Labo (True Lab)	Il s'agit d'une créature composée de plusieurs Monstres canins victimes des expériences menées par Alphys.
	Froggit	Coâpaul	Ruines (Ruins)	Ce Monstre peureux est facilement destabilisé lorsque le joueur lui adresse la parole.

	Final Froggit	Super Coâpaul	NOYAU (CORE)	Version évoluée de Coâpaul (Froggit) que le joueur rencontre dans la zone du NOYAU (CORE).
	Gyftrot	Cernoël	Forêt de Floconelle (Snowdin Forest)	Les enfants accrochent des guirlandes à ses bois coiffés de sapins pour l'embêter. Le joueur doit l'aider à enlever toutes les décorations de Noël de sa ramure pour que ce personnage renonce à combattre.
	Ice Cap	Bonneige	Forêt de Floconelle (Snowdin Forest)	Cet adolescent est obsédé par son apparence et son chapeau de glace.
	Jerry	Jerry	Forêt de Floconelle (Snowdin Forest)	Lorsqu'il se joint à certains autres Monstres de Floconelle (Snowdin), leurs attaques durent plus longtemps. Ce Monstre est impoli, arrogant et son hygiène laisse à désirer.

	Knight Knight	Berceval	NOYAU (CORE)	Berceval manie une arme, la Noncha-lance (Good Morningstar). Cette guerrière silencieuse cesse le combat si le joueur lui chante une berceuse.
	Lemon Bread	Agrumeleux	Vrai Labo (True Lab)	Ce Monstre est né de la fusion de plusieurs Monstres : des membres de la famille d'Aaron (Aaron), Sirénade (Shyren) et Gelliqueux (Moldbygg). Cette fusion a été provoquée par les expériences menées par Alphys pour briser la Barrière.
	Loox	Cornoeil	Ruines (Ruins)	Il déteste qu'on l'ennuie, mais il est souvent désagréable avec le joueur pendant les combats.
	Madjick	Foufollet	NOYAU (CORE)	Monstre armé d'orbes.

	Memoryhead	Mémorion	Vrai Labo (True Lab)	Ce Monstre est le fruit des expériences menées par la scientifique de la Cour pour détruire la Barrière.
	Migosp	Cafhardi	Ruines (Ruins)	Ce personnage à l'apparence d'un insecte lance toujours des défis au joueur pendant les combats.
	Migospel	Cafardent	Ruines (Ruins)	Ce Monstre ressemble à un clown et est convaincu que chaque combat est une occasion de se donner en spectacle.
	Moldsmal	Puddingue	Ruines (Ruins)	Ce Monstre n'a pas vraiment de personnalité.
	Moldbygg	Gelliqueux	Cascades (Waterfall)	Il se fait passer pour un Puddingue (Moldsmal) lorsqu'il attaque le joueur. Pendant le combat, il s'étire et devient plus menaçant.

	Moldessa	Imbrogluante	Ruines (Ruins)	Il s'agit d'une version évoluée de Puddingue (Moldsmal) et Gelliqueux (Moldbygg).
	Vegetoid	Légumaniac	Ruines (Ruins)	Il encourage le joueur à « consommer des légumes » pendant les combats. Une bonne alimentation est la principale préoccupation de ce personnage ressemblant à une carotte.
	Parsnik	Médusard	Ruines (Ruins)	Il s'agit d'une version évoluée de Légumaniac (Vegetoid).
	Pyrope	Pyrolienne	Vésuville (Hotland)	D'après ce Monstre, il ne fait jamais assez chaud.

	Reaper Bird	Clacabec	Vrai Labo (True Lab)	Créature résultant d'une fusion entre Astigmatisme (Astigmatism), Super Coâpaul (Final Froggit) et Mouchépée (Whimsalot), ce Monstre serait apparu dans le Vrai Labo (True Lab) après les expériences menées par Alphys pour détruire la Barrière.
	Shyren	Sirénade	Cascades (Waterfall)	Cette petite créature en forme de poisson manque de confiance en elle et n'ose pas chanter devant les autres. Le joueur peut décider d'être gentil avec elle et de l'aider à prendre de l'assurance pendant leur affrontement.
	Snowdrake	Piaflocon	Floconelle (Snowdin)	Jeune Monstre qui essaie de captiver son public en racontant des blagues. Il tente de prouver à son père qu'il est un bon comédien.

	Snowdrake's Mother	Mère de Piaflocon	Vrai Labo (True Lab)	Créature qui était à l'origine la mère de Piaflocon (Snowdrake). Ce Monstre serait apparu dans le Vrai Labo (True Lab) après les expériences menées par Alphys pour détruire la Barrière. Durant le duel qui l'oppose à ce personnage, le joueur peut lui parler de Piaflocon (Snowdrake) et de sa famille pour l'aider à retrouver la mémoire, lui réchauffer le cœur, et l'encourager à mettre un terme au combat.
	Tsenderplane	Tsenderacteur	Vésuville (Hotland)	Son nom vient du japonais « <i>tsundere</i> » utilisé pour définir une personnalité de prime abord distante, hautaine, voire désagréable, et ensuite affectueuse et tendre.
	Vulkin	Strombolino	Vésuville (Hotland)	Malheureusement pour le joueur, ce petit personnage en forme de volcan est persuadé que sa lave possède des pouvoirs de guérison et tente

				d'asperger l'avatar pendant les phases de combat.
	Whimsun	Mouchenpleur	Ruines (Ruins)	Ce petit personnage ailé s'émeut à la moindre remarque du joueur.
	Whimsalot	Mouchépée	NOYAU (CORE)	Il s'agit de la version évoluée de Mouchenpleur (Whimsun).
	Woshua	Bainjamin	Cascades (Waterfall)	Ce petit personnage germaphobe est obsédé par l'hygiène.

3.2.5 Magasins et vendeurs

Image du personnage	Nom anglais	Nom français	Lieu(x) d'apparition	Description
	Catty and Bratty	Catty et Bratty	Vésuville (Hotland)	Duo de vendeuses dont l'échoppe se situe à côté de l'Hôtel MTT, dans la zone de Vésuville (Hotland). Ces deux

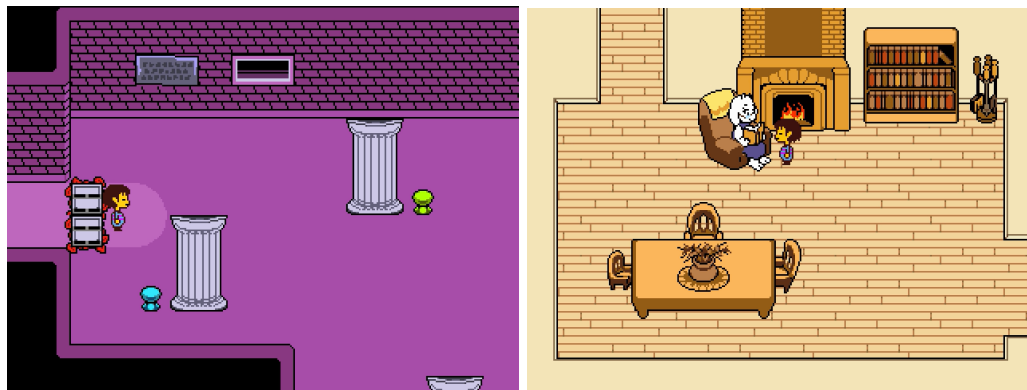
				amies inséparables adorent cancaner et prennent un malin plaisir à se moquer de McAndouille (Burgerpants).
	Burgerpants	McAndouille	Vésuville (Hotland)	Employé à l'Hôtel MTT, dans la zone de Vésuville (Hotland). Ce jeune Monstre de dix-neuf ans travaille au fast-food de l'hôtel. Il déteste son travail ainsi que son employeur, Mettaton. Autrefois, il rêvait de devenir acteur.
	Tem Shop	Maga' Tem	Cascades (Waterfall) Village Temmie (Temmie Village)	Ce petit personnage affectueux s'exprime dans un anglais approximatif. Il ne lui manque plus que les fonds pour réaliser son rêve : faire des études.
	Gerson	Gerson	Cascades (Waterfall)	Ce vieux marchand en sait long sur l'histoire du Royaume des Monstres et sur la famille royale.

	Nice Cream Guy	Vendeur d'Häagen-Douce	Forêt de Floconelle (Snowdin Forest) Cascades (Waterfall) Vésuville (Hotland)	Monstre rencontré un peu partout dans le Royaume des Monstres. Ce personnage parcourt les Souterrains (Underground) pour vendre de la glace.
	Snowdin Shopkeeper	Tenancière d'auberge à Floconelle	Floconelle (Snowdin)	Elle tient l'auberge à l'entrée du village de Floconelle (Snowdin).

3.3 Les lieux

3.3.1 Les Ruines (the Ruins)¹⁵

Dans *Undertale*, le joueur incarne le huitième Humain tombé dans le Royaume des Monstres. Tout au long de son périple, il doit essayer de rester en vie pour rejoindre le château du Roi, traverser la Barrière et retourner parmi les siens. Les Monstres souhaitent attraper le joueur, car son âme est la dernière dont ils ont besoin pour briser la Barrière qui les retient prisonniers sous terre. En démarrant une nouvelle partie, le joueur se retrouve tout d'abord dans les Ruines, un lieu situé à l'entrée du Royaume des Monstres. C'est dans cet endroit truffé de pièges et d'énigmes que se trouve la maison de Toriel, la gardienne des Ruines et ancienne Reine des Souterrains. La porte menant vers le reste du Royaume se trouve dans le sous-sol de la maison de Toriel et son accès est bloqué par une imposante porte.



3.3.2 Les Souterrains (the Underground)

Après avoir quitté les Ruines, le joueur pénètre dans les Souterrains, une zone composée de cinq régions distinctes, chacune abritant des Monstres d'espèces différentes : **Floconelle (Snowdin)**, les **Cascades (Waterfall)**, **Vésuville (Hotland)**, le **NOYAU (the CORE)** et la **Capitale (the Capital)**.

¹⁵ Les dénominations françaises sont les traductions proposées dans ce travail.

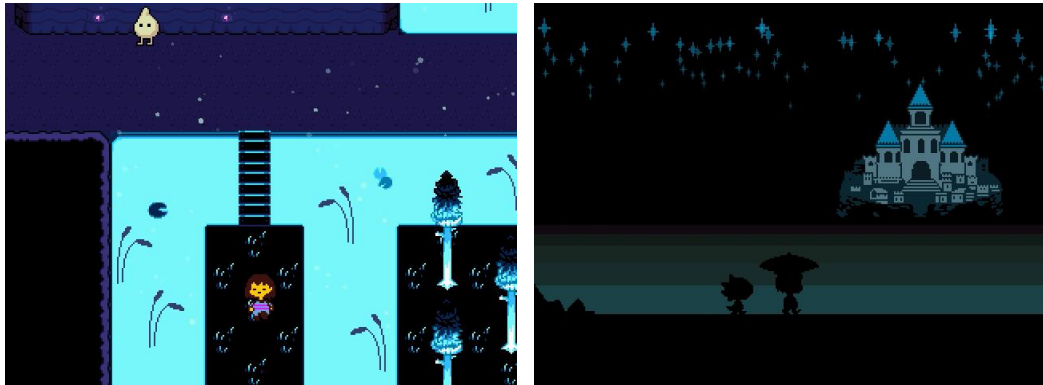
3.3.2.1 Floconelle (Snowdin)

Le joueur doit d'abord passer par la Forêt de Floconelle. Cette zone enneigée et parsemée de sapins abrite le petit village éponyme où vivent des Monstres à fourrure tels que des ours ou des lapins. On y retrouve également d'autres Monstres tels que Sans et Papyrus, Petit Monstre ou encore certains membres de la Garde royale. Floconelle est un village réputé pour son bar, le « Grillby's ».



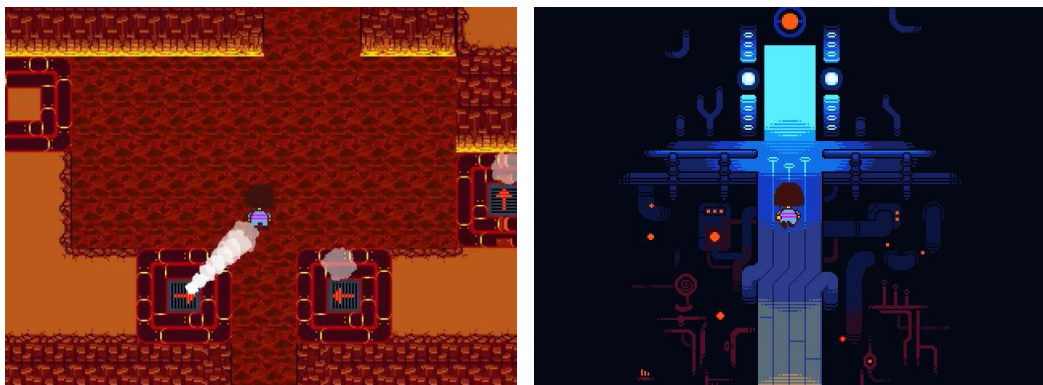
3.3.2.2 Les Cascades (Waterfall)

Après avoir traversé Floconelle, le joueur se retrouve dans la région des Cascades, une gigantesque caverne sombre et humide au plafond constellé de bijoux semblables à des étoiles. On y retrouve plusieurs habitations comme celle d'Undyne, Mettaton, Napstablook ; quelques magasins comme l'échoppe de Gerson et le Maga'Tem, situé dans le Village Temmie, ainsi que le Dépotoir. La zone des Cascades est caractérisée par ses chutes d'eau, ses averses, ses cours d'eau bleu azur et ses fleurs Écho, des plantes capables de reproduire les derniers sons qu'elles ont entendus. On peut apercevoir le château du Roi depuis cette région des Souterrains.



3.3.2.3 Vésuville (Hotland)

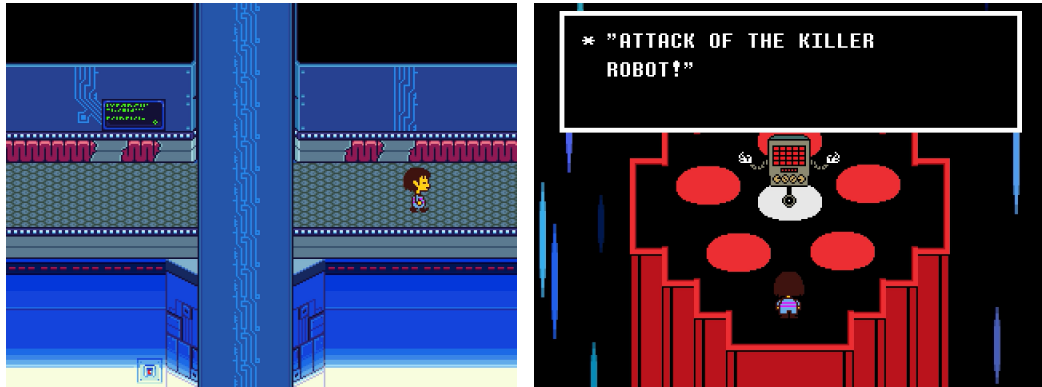
Une fois sorti des Cascades, le joueur entre à Vésuville. Contrairement à la région précédente, cette zone est un lieu aride où règne une chaleur étouffante. Il s'agit d'une structure rocheuse surplombant un gigantesque lac de magma. On y retrouve notamment le laboratoire d'Alphys, l'Hôtel MTT ainsi que l'ancre des araignées. Cette région des Souterrains s'organise sur trois étages différents et se distingue des zones précédentes par sa technologie. Le joueur devra résoudre une série d'énigmes pour espérer progresser et atteindre le NOYAU, situé derrière l'Hôtel MTT.



3.3.2.4 Le NOYAU (the CORE)

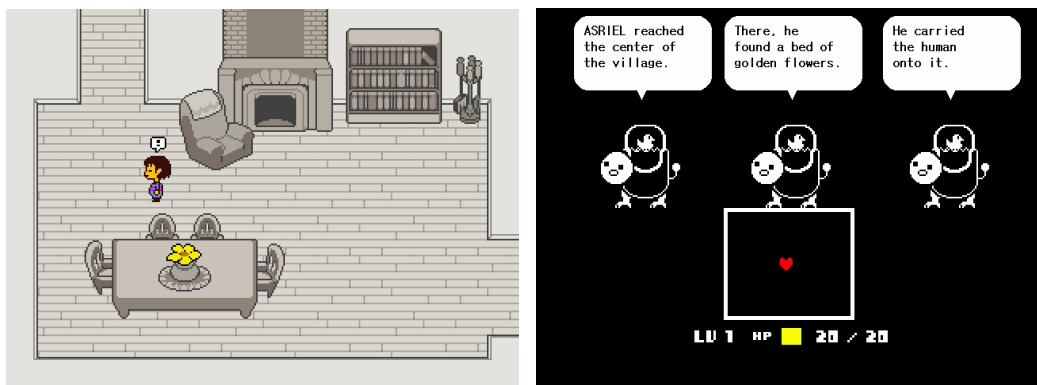
La région du NOYAU est la zone tampon entre Vésuville et la Capitale, où se situe le château du Roi. Le NOYAU est un complexe technologique situé au cœur des

Souterrains. Le joueur s'y fait attaquer par Mettaton ainsi que par plusieurs Monstres secondaires. Après avoir traversé cette zone, le joueur peut enfin rejoindre la dernière partie des Souterrains, la Capitale.



3.3.2.5 La Capitale (the Capital)

La Capitale est la dernière zone séparant le joueur de la Barrière. En arrivant, le joueur doit d'abord traverser la maison d'Asgore, qui ressemble à s'y méprendre à celle de Toriel. Au fur et à mesure qu'il progresse dans la maison, des Monstres apparaissent face à lui pour lui conter le destin tragique d'Asriel Dreemurr, le Prince de leur Royaume.



Après être sorti de la maison, le joueur peut enfin rejoindre le château du Roi. Le château est divisé en quatre parties : un long couloir agrémenté de vitraux, une

pièce où se situent les cercueils des six Humains tombés dans les Souterrains, la salle du trône et la Barrière.



3.4 Les trois Routes : Neutre, Pacifiste et Génocide

L'histoire d'*Undertale* se développe au fur et à mesure que le joueur progresse dans le jeu et elle se construit sur 3 « Routes » différentes : la **Route Neutre**, la **Route Pacifiste** et la **Route Génocide**. Au cours de son périple, le joueur devra choisir entre pacifisme ou violence face aux Monstres qu'il rencontrera afin de définir l'épilogue du jeu.

La Route Neutre : Route empruntée par le joueur si ce dernier ne tue pas systématiquement tous les Monstres qu'il rencontre. Sur cette Route, le joueur est face à deux choix : (1) faire des victimes parmi les Monstres rencontrés sans pour autant avoir tué tous ses adversaires, ou (2) épargner tous les Monstres afin

d'avoir accès à la Route Pacifiste. Le dernier adversaire de la Route Neutre est Flowey.

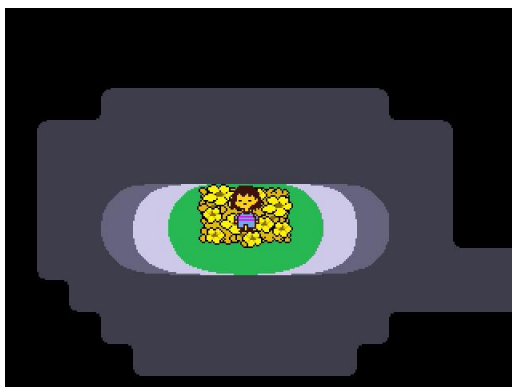
La Route Pacifiste : Sur cette Route, le joueur doit avoir complété la Route Neutre sans avoir tué un seul Monstre. Le dernier adversaire de cette Route est Asriel Dreemurr.

La Route Génocide : Route sur laquelle le joueur doit tuer tous les Monstres qu'il rencontre. Pour parcourir la Route Génocide, le joueur ne doit pas avoir au préalable complété une des deux Routes mentionnées ci-dessus. Le dernier adversaire de la Route Génocide est le squelette Sans.

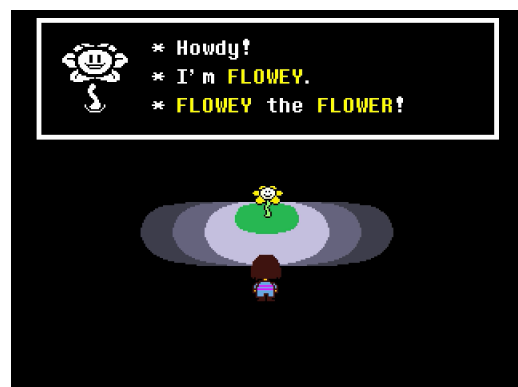
Compte tenu des nombreux scénarios possibles, nous avons décidé de nous en tenir aux principaux. Si le lecteur souhaite découvrir l'ensemble des secrets que renferme *Undertale*, nous l'invitons à y jouer.

2.2 La Route Neutre :

Le joueur incarne un nouvel Humain tombé dans le Royaume des Monstres (voir image 2). En démarrant la partie, le joueur rencontre le personnage de Flowey la fleur (voir image 3), lequel lui explique le fonctionnement des Souterrains.

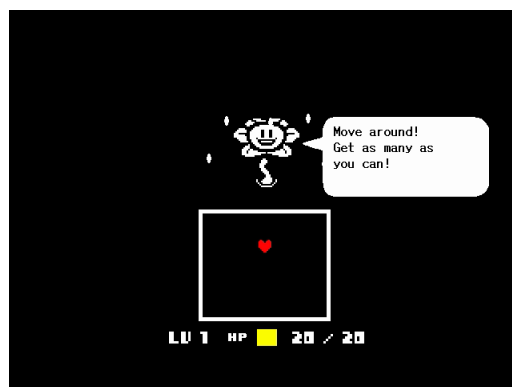


(Image 2)

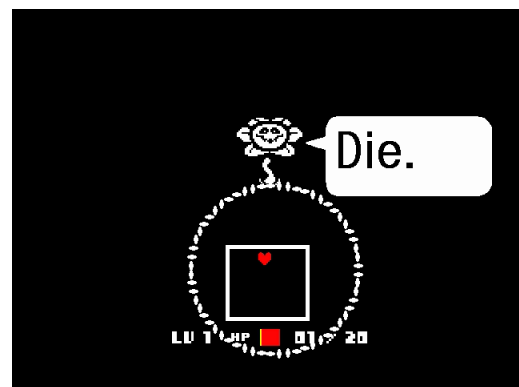


(Image 3)

Flowey explique au joueur que, dans leur monde, les Monstres communiquent par le biais de ce qu'ils appellent le « LOVE »¹⁶ et que le joueur devra en accumuler pour progresser dans l'histoire et augmenter son niveau d' « EXP »¹⁷. La fleur lui propose de se déplacer et d'attraper les graines qu'il lui envoie (voir image 4). Flowey prétend qu'elles contiennent du « LOVE », mais ce sont en réalité de dangereux projectiles destinés à tuer le joueur. Après l'avoir délibérément blessé, Flowey essaie de lui porter le coup fatal (voir image 5).



(Image 4)



(Image 5)

Toriel, la gardienne des Ruines, vient au secours du joueur avant que Flowey n'ait eu le temps de le tuer. Elle le guide ensuite à travers les Ruines jusqu'à son domicile, où il sera en sécurité. Son rôle étant de protéger le joueur, la gardienne des Ruines tente de détruire la porte menant vers le reste du Royaume des Monstres. Cependant, si le joueur souhaite braver le danger et poursuivre sa route, il doit affronter Toriel dans un combat singulier (voir image 6) afin de lui démontrer sa capacité à survivre dans les Souterrains. Au cours de ce duel, trois choix s'offrent au joueur :

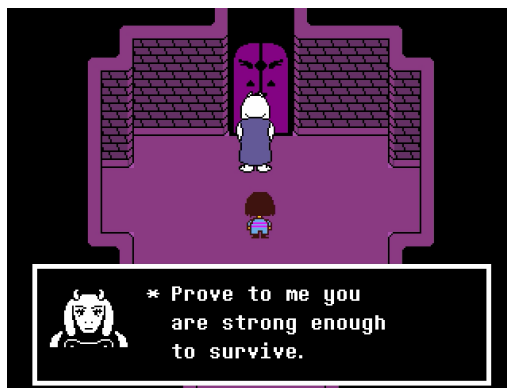
- **Épargner** Toriel ;
- **Tuer** Toriel ;

¹⁶ Ce n'est que plus tard dans le jeu que le joueur apprend que « LOVE » et « EXP » sont des acronymes. Ils ne signifient pas « Love » (*Amour*) et « Experience », mais « **L**evel of **V**iolence » et « **E**xecution **P**oint ».

¹⁷ Acronyme de *Experience point* dans beaucoup de jeux vidéo.

- **Tuer** Toriel, éteindre le jeu sans enregistrer sa progression pour revenir à son dernier point de sauvegarde, recommencer le combat, et **épargner** la gardienne des Ruines.

Lorsque Flowey réapparaît face au joueur dans la salle suivante, le discours qu'il tient est influencé par choix qu'aura fait le joueur (voir image 7).



(Image 6)



(Image 7)

Option 1 - Épargner Toriel

Si Toriel est épargnée, Flowey dira au joueur que ce dernier ne pourra peut-être pas toujours se montrer clément avec ses ennemis.

Option 2 - Tuer Toriel

Si le joueur tue Toriel, Flowey la fleur apparaîtra pour dire que la gardienne des Ruines n'aurait jamais dû se montrer aussi clément et que sa bonté lui aura coûté la vie. Il ajoute de manière sarcastique que s'il regrette son choix, le joueur peut toujours revenir en arrière pour la sauver.

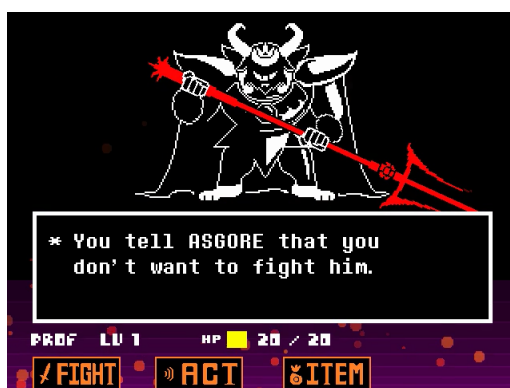
Option 3 - Tuer Toriel puis redémarrer la partie pour l'épargner

Undertale est un jeu capable de se souvenir de certains événements sans qu'ils aient été formellement enregistrés au moyen d'un point de sauvegarde. Si le joueur commet une erreur et décide de redémarrer *Undertale* sans avoir enregistré sa progression, il se peut que ce geste influence le scénario et les dialogues. Si le joueur tue Toriel, il peut décider de redémarrer le jeu pour

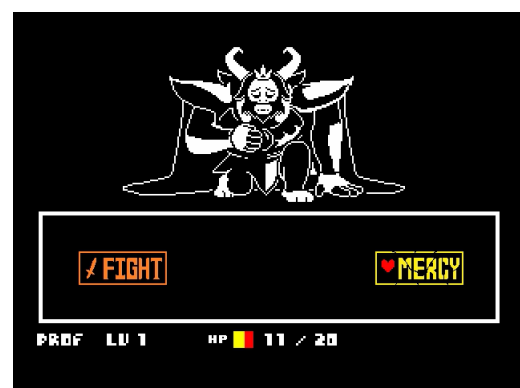
reprendre sa sauvegarde précédente, épargner la gardienne des Ruines et faire comme si ce meurtre n'avait jamais eu lieu. Cependant, Flowey apparaît pour lui dire que le joueur ne peut pas le berner : la fleur sait pertinemment qu'il a redémarré la partie parce qu'il regrettait son crime.

Après avoir passé la zone des Ruines, le joueur peut enfin entamer son voyage à travers le Royaume des Monstres pour atteindre le château du Roi et franchir la Barrière pour rentrer chez lui. Sur sa route, il croisera **Sans** et **Papyrus**, les frères squelettes à l'humour décalé ; **Undyne**, la Capitaine de la Garde royale ; **Mettaton**, le robot narcissique et excentrique ; **Napstablook**, le fantôme mélancolique et mélomane ; **Alphys**, la scientifique de la Cour et **Asgore**, le Roi des Monstres. Il affrontera également différents Monstres secondaires. Il apprendra que plusieurs Humains sont tombés avant lui dans le Royaume des Monstres et que tous ont été tués pour leur âme. Il comprendra également que son âme est la dernière dont les Monstres ont besoin pour briser la Barrière.

Avant que le joueur n'entre dans la salle du trône, Sans apparaît pour lui expliquer le vrai sens de « LOVE » et « EXP ». Il lui dévoile que ce sont en réalité les acronymes de « **Level Of Violence** » et « **Execution Point** », des unités accumulées durant les combats et symbolisant le degré d'agressivité du joueur. Après cette révélation, le joueur devra affronter Asgore (voir image 8) et, tout comme pour les autres Monstres, décider si, oui ou non, il le laisse en vie (voir image 9).



(Image 8)



(Image 9)

Si le joueur décide d'épargner le Roi, Flowey apparaît pour lui assener le coup de grâce. Flowey explique alors avoir profité du combat entre Asgore et le joueur pour faire main basse sur les âmes humaines qui avaient déjà été récoltées par le Roi. Flowey devient ainsi une créature surpuissante et engage un duel contre le joueur (voir image 10) : le combat final de la Route Neutre commence. Le joueur devra compter sur le soutien des âmes dérobées pour se maintenir en vie jusqu'à la fin du combat contre la créature. Après avoir vaincu Flowey, le joueur a le choix de l'épargner ou de le tuer (voir image 11).



(Image 10)



(Image 11)

NOTE IMPORTANTE

Il existe deux fins différentes pour la Route Neutre, chacune dépendant de plusieurs facteurs¹⁸ :

Première fin possible : Le joueur parvient à s'échapper seul des Souterrains, mais les Monstres sont condamnés à y rester enfermés :

- S'il n'a pas épargné Flowey ;
- S'il est ami avec au moins un des personnages principaux ;
- S'il n'a pas complété la fin Génocide.

Deuxième fin possible : Flowey se demande si tuer est nécessaire. Il propose au joueur de rejouer à *Undertale* sans tuer qui que ce soit afin de se retrouver sur la Route Pacifiste et obtenir *de facto* une fin heureuse¹⁹ :

- Si Flowey est toujours en vie ;
- Si le joueur a fait plusieurs victimes.

La Route Pacifiste :

Si les conditions sont réunies pour entamer la Route Pacifiste, c'est-à-dire si le joueur a complété la Route Neutre en épargnant tous les Monstres ainsi que Flowey la fleur, ce dernier réapparaît pour expliquer au joueur que, s'il souhaite obtenir une meilleure fin, il doit redémarrer la partie et revenir à son dernier point de sauvegarde (voir image 12).

¹⁸ Pour chacune des fins, tous les facteurs doivent être réunis.

¹⁹ Si le joueur n'a fait aucune victime dès la première partie et qu'il s'est lié d'amitié avec tous les personnages principaux (sauf Alphys), il pourra directement avoir accès à la Route Pacifiste.

(...) What if I told you... I knew some way to get you a better ending? You'll have to load your SAVE file, and... Well, in the meantime, why don't you go see Dr. Alphys? It seems like you could have been better friends. Who knows... Maybe she's got the key to your happiness... ?

– Flowey

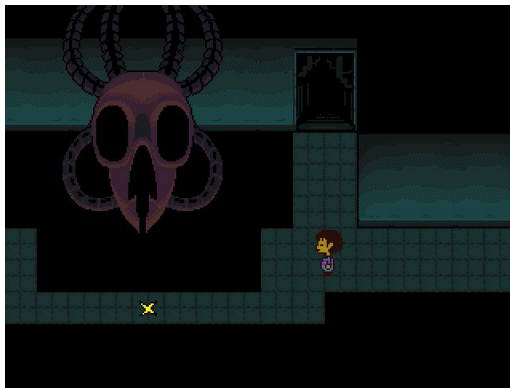


(Image 12)

Plus précisément, cette nouvelle partie débute au dernier point de sauvegarde, soit juste avant le combat entre le joueur et le Roi. Pour obtenir la fin de la Route Pacifiste, le joueur doit revenir en arrière, trouver Alphys, la scientifique de la Cour, et remplir une mission pour elle. À l'issue de cette mission, le joueur se rend à nouveau chez la scientifique. En entrant dans le laboratoire (voir image 13), le joueur découvre, d'une part, la face obscure des expériences réalisées afin de briser la Barrière et, d'autre part, les origines de Flowey.

Pour comprendre les expériences menées par la scientifique, il faut savoir que les Monstres et les Humains sont des êtres totalement différents : si, au moment de la mort d'un Monstre, l'âme de la créature disparaît rapidement et que l'enveloppe corporelle de son hôte se transforme en poussière, les Humains réagissent différemment. En effet, lorsqu'ils meurent, leur corps reste intact et leur âme continue de survivre. Ceci n'est possible que parce que les âmes humaines possèdent une puissance particulière : la **DÉTERMINATION**.

Après avoir découvert les propriétés de la Détermination, Asgore et Alphys ont décidé de l'utiliser pour briser la Barrière. Ne disposant pas de suffisamment d'âmes humaines, il fallait qu'ils trouvent une alternative pour s'échapper : injecter cette substance à l'intérieur des âmes de Monstres sur le point de mourir afin qu'elles survivent à leur hôte. Le Roi Asgore exigea que tous les Monstres à l'article de la mort soient transférés au laboratoire pour que les expériences puissent être menées dans le plus grand secret. En accumulant les âmes de Monstres défunts et en y injectant la Détermination prélevée sur les âmes humaines, Alphys et le Roi espéraient en récolter suffisamment pour briser la Barrière.



(Image 13)



(Image 14)

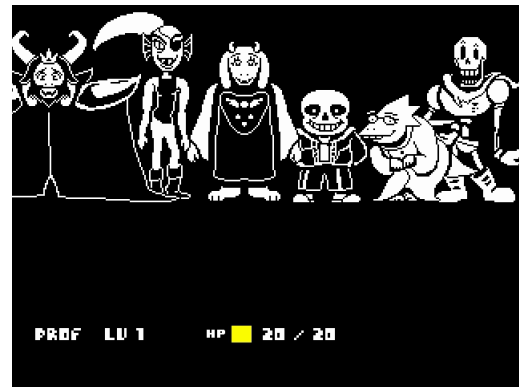
Cependant, un autre problème se posa : Pour que leur plan fonctionne, les Monstres devaient trouver un « corps » capable d'absorber toutes les âmes récoltées et d'utiliser leur puissance le moment venu. Or, vu que ni les Monstres ni les Humains ne peuvent absorber l'âme d'un de leurs congénères sans subir de dommages, il fallait injecter l'ensemble des âmes récoltées dans un être « ni Monstre ni Humain »... une fleur, par exemple. Sans en parler à Asgore, Alphys injecta de la Détermination à l'intérieur de la fleur sur laquelle s'étaient répandues les cendres d'Asriel Dreemurr, le Prince du Royaume des Monstres, au moment de sa mort (voir image 15). La fleur, qui n'était autre que Flowey, prit vie.

Les choses ne se déroulèrent pourtant pas comme prévu : les Monstres défunts revinrent à la vie, de sorte qu'Alphys se retrouva dans l'impossibilité de prélever

les âmes qu'elle souhaitait injecter dans la fleur. Après avoir recouvré leurs esprits, les Monstres se transformèrent en créatures difformes condamnées à demeurer dans le laboratoire (voir image 14). Alphys constata également avec effroi que la fleur avait disparu.



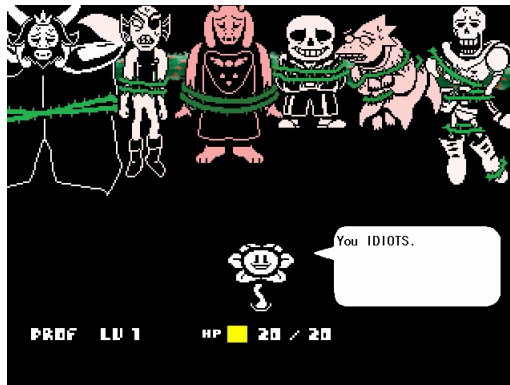
(Image 15)



(Image 16)

Durant son enquête, le joueur apprend également que Chara, le premier Humain tombé dans les Souterrains, avait planifié sa mort afin qu'Asriel, le Prince des Monstres, puisse absorber son âme, remonter à la surface et collecter suffisamment d'âmes humaines pour briser la Barrière.

Après ces révélations, le joueur peut enfin rejoindre le Roi des Monstres et l'affronter pour essayer de sortir des Souterrains. Dans la Route Pacifiste, Toriel et les autres personnages principaux interviennent pour empêcher le combat entre le Roi et le joueur. (voir image 16) Flowey, qui avait planifié ce regroupement, (voir image 17) profite de la distraction générale pour s'emparer des âmes humaines déjà récoltées, dérober l'âme de tous les Monstres des Souterrains et devenir un être surpuissant pour empêcher le joueur de sortir des Souterrains. Après avoir absorbé toutes les âmes, Flowey se transforme et révèle qu'il est en réalité le Prince Asriel Dreemurr : le combat ultime de la Route Pacifiste débute (voir image 18).

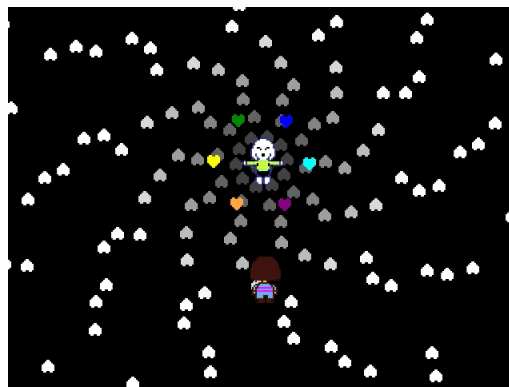


(Image 17)



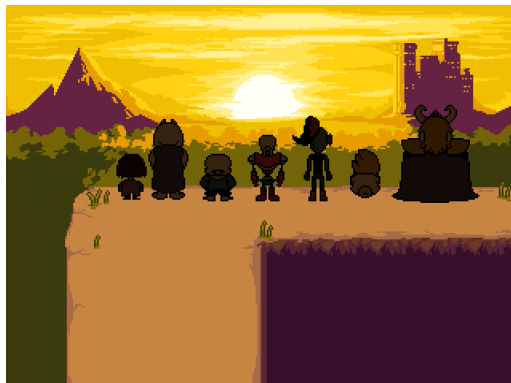
(Image 18)

Au terme du combat, le joueur parvient à apaiser le Prince, dévasté à l'idée que le joueur sorte des Souterrains et l'abandonne. Asriel accepte finalement de rendre leur âme aux Monstres et d'utiliser leurs pouvoirs pour détruire la Barrière (voir image 19).



(Image 19)

En sortant des Souterrains, les personnages savourent leurs premiers instants de liberté (voir image 20). Toriel demande au joueur quelles sont ses intentions : rentrer chez lui ou vivre à ses côtés (voir image 21).



(Image 20)



(Image 21)

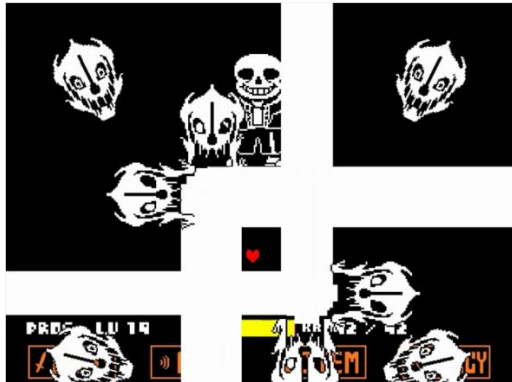
Flowey apparaît une dernière fois pour demander au joueur de ne pas recommencer de partie car les Monstres sont enfin heureux.

Hi. Seems as if everyone is perfectly happy. Monsters have returned to the surface. Peace and prosperity will rule across the land. Take a deep breath. There's nothing left to worry about... Well. There is one thing. One last threat. One being with the power to erase EVERYTHING... Everything everyone's worked so hard for... You know who I'm talking about, don't you? That's right. I'm talking about YOU. YOU still have the power to reset everything. Toriel, Sans, Asgore, Alphys, Papyrus, Undyne... If you so choose. Everyone will be ripped from this timeline... and sent back before all of this ever happened. Nobody will remember anything. You'll be able to do whatever you want. (...) - Flowey

La Route Génocide :

La Route Génocide ne peut être complétée que si les ennemis de chaque zone, y compris les personnages principaux, ont été exterminés. Tout au long de cette Route, le joueur doit tuer, sans exception, tous les Monstres qu'il croise afin d'atteindre le niveau 20, soit le niveau le plus élevé du jeu. Au terme de cette Route, le joueur doit affronter le squelette Sans. Ce combat est à ce point difficile que le joueur regrettera de s'être aventuré sur cette Route (voir image 22). Lorsqu'il parvient enfin à vaincre Sans, le joueur rencontre Flowey la fleur. Bien

que Flowey implore le joueur de lui laisser la vie sauve, ce dernier n'a d'autre choix que de l'assassiner comme tous les autres Monstres (voir image 23).

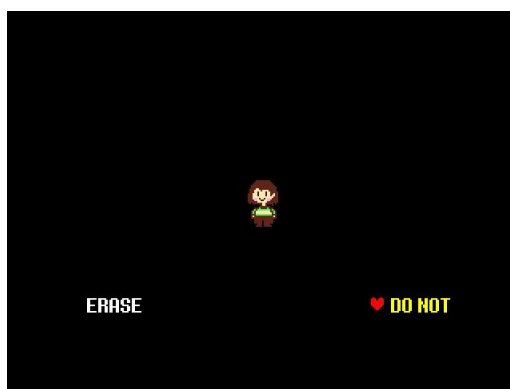


(Image 22)

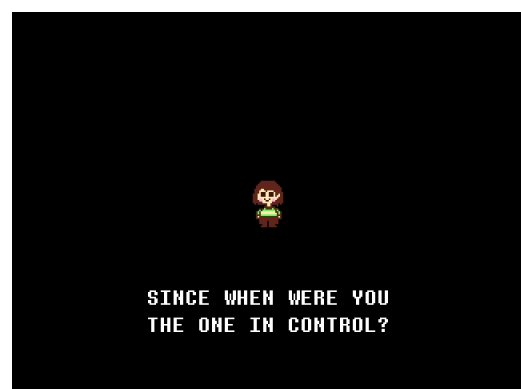


(Image 23)

Au terme de cette Route, Chara, le premier Humain tombé dans les Souterrains et qui sommeillait au cœur du jeu, apparaît au joueur. La brutalité des combats a permis à ce personnage se nourrissant de violence de se régénérer. Chara propose au joueur de détruire ou d'épargner le monde d'*Undertale* (voir image 24). Si le joueur épargne *Undertale*, Chara prend le contrôle du jeu et annihile le monde, faisant fi du choix du joueur (voir image 25). L'écran devient alors totalement noir.



(Image 24)



(Image 25)

Si le joueur attend suffisamment longtemps après l'apparition de l'écran noir, Chara revient lui parler. Le premier Humain accepte d'épargner le monde d'*Undertale* à la seule condition que le joueur lui cède son âme. Si le joueur accepte de céder son âme à Chara, le jeu sera réinitialisé, mais altérera irrémédiablement la fin des prochaines Routes Pacifistes.

4 Les caractéristiques d'Undertale

4.1 L'écran d'accueil et le choix du nom du personnage

À première vue, l'écran d'accueil d'Undertale est relativement sobre (voir image 26) : une option *Continue* pour reprendre la partie en cours ; une option *Reset* pour commencer une nouvelle partie ; la mention du nom choisi par le joueur (PAUL) ; le niveau atteint par le joueur (LV1) ; le lieu de la dernière sauvegarde (Ruins-Entrance) et le temps passé à jouer (1:36). Lorsqu'il recommence une nouvelle partie, le joueur se trouve face à une fenêtre qui lui demande de nommer l'« Humain tombé »²⁰ (voir image 27).

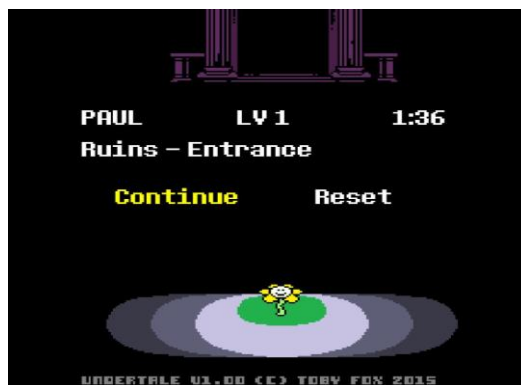


Image 26 : Écran d'accueil d'Undertale avec toutes les informations relatives à la partie en cours

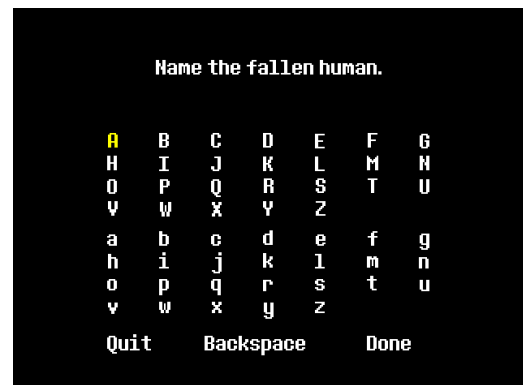


Image 27 : Fenêtre apparaissant après avoir cliqué sur « Reset ». Elle est prévue pour l'encodage du nom du personnage.

Ce phénomène n'est pas rare dans les jeux vidéo. En effet, à moins que le personnage incarné n'ait déjà un nom, le joueur doit le définir lui-même. Cette étape doit permettre au joueur de personnaliser son avatar (comme c'est le cas dans certains jeux tels que *Stardew Valley*, *Pokemon* ou encore *The Legend of*

²⁰ "Fallen human".

Zelda), mais cela lui permet également de différencier les différentes sauvegardes encodées dans le système²¹ (image 28).

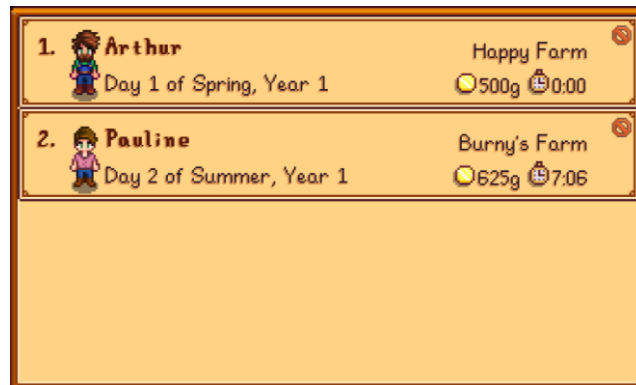


Image 28 : Extrait de *Stardew Valley* (2016) - Fenêtre affichant les différentes parties encodées dans le système et les données propres à chaque sauvegarde comme l'argent accumulé, la durée de jeu ou encore le nom et l'aspect de l'avatar

Si certains jeux permettent d'héberger plusieurs sauvegardes, ce n'est pas le cas d'*Undertale*, qui n'autorise l'enregistrement que d'une seule partie, et donc la progression d'un seul joueur.

À moins d'avoir terminé le jeu en entier au moins une fois, le joueur ignore que, dans *Undertale*, le nom qu'il va définir en début de partie n'est pas celui du personnage qu'il incarne, mais celui du **Premier Humain** tombé dans les Souterrains. Ce choix de nom va avoir des répercussions sur le jeu : tous les dialogues affichant le nom du Premier Humain afficheront le nom choisi par le joueur en début de partie. Par exemple, si le joueur choisit le nom « Will », les personnages appelleront toujours le Premier Humain par ce nom. Il est légitime de se demander pourquoi le développeur a fait le choix de laisser au joueur la possibilité de nommer le Premier Humain alors qu'il lui avait déjà attribué le nom de « Chara ». Cette question reste à ce jour sans réponse.

²¹ C'est notamment le cas lorsque plusieurs personnes jouent au même jeu sur la même console (Nintendo, Playstation...). Certains jeux permettent ainsi au joueur de nommer son personnage pour différencier sa progression de celle des autres joueurs.

Lorsque le joueur doit nommer l' « Humain tombé », plusieurs possibilités s'offrent à lui. Le choix qu'il va opérer influencera le message de validation apparaissant à l'écran au moment où il devra confirmer le nom encodé.

- S'il nomme le personnage **Chara**, la phrase apparaissant à l'écran sera « The true name ». Si le joueur fait ce choix et qu'il le valide, le nom qu'utiliseront les Monstres pour parler du Premier Humain sera le vrai nom que Toby Fox avait défini pour ce personnage.
- S'il nomme le personnage **Frisk** et lui attribue dès lors le même nom que celui du personnage qu'il incarne tout au long du jeu (voir la description de l'avatar du joueur au point 3.2.1), le joueur verra la phrase « *WARNING: This name will make your life hell. Proceed anyway?* » apparaître à l'écran. Ce choix augmentera sensiblement la difficulté des combats durant le jeu ainsi que le type de Monstres que le joueur rencontrera.
- S'il utilise **un nom de sa propre création**, la difficulté ne sera pas augmentée. Dans ce cas, le jeu lui demandera simplement de confirmer le nom encodé en affichant la phrase « Is this name correct? ». Le nom validé apparaîtra dans tous les dialogues mentionnant le nom du Premier Humain.
- S'il essaie d'utiliser le nom d'un des **personnages principaux** (e.g : Sans, Toriel, Asgore, Asriel, Flowey, Undyne...), une phrase apparaît pour signaler au joueur qu'il ne peut pas utiliser ce nom. La phrase sera formulée de telle manière que le joueur aura l'impression qu'elle émane du personnage à qui il a voulu emprunter le nom. Pour Toriel, par exemple, qui est un personnage très maternel et protecteur à l'égard du joueur, le message sera « I think you should think of your own name, my child ».
- S'il utilise le nom de **certains Monstres secondaires** ou essaie d'encoder le **nom d'un personnage principal en en modifiant légèrement l'orthographe** (e.g : « Papyru » à la place de « Papyrus »), une phrase reflétant la personnalité du personnage concerné apparaît pour annoncer au joueur qu'il a le droit d'utiliser ce nom.

4.2 L'empathie comme moteur d'*Undertale*

Si les jeux vidéo sont souvent considérés par leurs détracteurs comme une perte de temps et d'argent, certains suscitent néanmoins la curiosité du monde universitaire, qui les considère comme une forme artistique innovante ou se penche sur leur aptitude à pousser le joueur à une remise en question de ses acquis et de sa perception du monde qui l'entoure, comme c'est le cas d'*Undertale* à travers la place accordée à l'empathie.

4.2.1 Les types d'empathie

Selon Jean Decety (2004), professeur de neurosciences sociales à l'Université de Washington, l'empathie serait « une réponse affective envers autrui qui implique parfois (mais pas toujours) un partage de son état émotionnel. La capacité cognitive de prendre la perspective de l'autre personne ». Selon cette définition, l'empathie est donc basée sur deux composantes primaires : une *émotion* et une *démarche cognitive* qui nous permettent d'apprécier et de partager les émotions d'autrui.

Annick Bédard (2015) a recensé plusieurs types d'empathie en se basant sur son vécu de joueuse.

L'**empathie d'attachement**, qui consiste à éprouver de l'affection à l'égard des PNJ accompagnateurs. Comme l'explique Bédard, les accompagnateurs sont des personnages dont la présence est essentielle à la progression du joueur. Dans *Undertale*, ce type d'attachement n'est pas observable. En effet, le joueur est livré à lui-même et le personnage qu'il incarne ne voyage pas aux côtés d'un PNJ. Même si le joueur effectue une partie de son parcours avec Petit Monstre (Monster Kid), ce dernier n'intervient pas dans les phases de combat et ne dispose que d'un champ d'action très restreint dans le scénario. À contrario, l'empathie d'attachement est présente dans *The Elder Scrolls V : Skyrim*, où le joueur progresse plus facilement au moyen d'une monture ou de personnages accompagnateurs qui risquent leur vie à chaque instant.

L'**empathie d'approbation ou de désapprobation** vise à mettre le joueur face à une série de choix reflétant ses valeurs morales et déterminant l'issue des événements dans le jeu. C'est le type d'empathie le plus souvent rencontré dans *Undertale*.²² Il se manifeste par exemple lorsque le joueur doit décider d'épargner ou de tuer des Monstres au cours de l'aventure.

L'**empathie face à la situation**, est une empathie que le joueur témoigne à l'égard de son avatar lorsqu'il souffre de blessures, mais également lorsqu'il doit s'automutilier pour progresser dans le jeu. Ce type d'empathie s'observe par exemple lorsque l'avatar subit des dommages altérant son état de santé (e.g : empoisonnement, brûlure, ...). Dans ce cas de figure, le joueur doit se procurer les remèdes nécessaires pour soigner son personnage. Même s'il est possible d'observer ce type d'empathie dans un jeu proposant un *gameplay* en vue à la troisième personne (voir image 29), il se manifeste plus fortement dans les jeux offrant une vue à la première personne (voir image 30).



Image 29 : Exemple de *gameplay* en vue à la troisième personne. Le joueur voit la totalité du personnage qu'il incarne comme s'il se trouvait au-dessus de lui



Image 30 : *Gameplay* en vue à la première personne. Le joueur voit à travers les yeux de son personnage

Il est possible d'observer ce type d'empathie dans un *gameplay* en vue à la troisième personne lorsque le personnage répond à certains critères. Les

²² On le rencontre également dans certains jeux tels que *Beyond: Two Souls* et *Detroit: Become Human*.

éléments cités ci-dessous contribuent à augmenter l'empathie du joueur à l'égard de son personnage et ont été observés dans plusieurs jeux testés lors de la rédaction de ce travail :

- La possibilité de créer un personnage qui ressemble physiquement au joueur ;
- La manifestation de signes de souffrance physique ou morale chez l'avatar (habits tachés de sang, essoufflement, signes d'empoisonnement, de paralysie...) ;
- L'absence de passé ou de personnalité chez l'avatar qui permettent au joueur de transférer sa propre personnalité et ses propres attentes vers son personnage ;
- La possibilité pour le joueur d'opérer une diversité de choix et d'influencer le cours de l'histoire.

Ces différents critères peuvent provoquer une « fusion » entre le joueur et son avatar. S'il se sent vraiment investi et en symbiose avec son personnage, le joueur peut parfois ressentir un sentiment relevant davantage de la survie que de l'empathie.

Dans *Undertale*, seuls les deux derniers points sont observables.

4.3 L'avatar

Si certains jeux comme la série des *The Elder Scrolls* offrent la possibilité de jouer à la première personne ou encore celle de créer son propre personnage, ce n'est pas le cas d'*Undertale*, qui propose un *gameplay* exclusivement en vue à la troisième personne et où l'aspect physique du personnage incarné par le joueur est déjà prédéterminé par le jeu. L'avatar incarné par le joueur dans *Undertale* possède certaines particularités qui seront étudiées dans les paragraphes qui suivent.

4.3.1 L'absence de passé chez l'avatar

Le joueur ne dispose d'aucune information préalable sur le personnage principal d'*Undertale*, son avatar, quand il commence une partie. Les seuls éléments dont il dispose sont les images d'introduction montrant un jeune Humain escaladant le Mont Ebott, la montagne sous laquelle se situe le Royaume des Monstres : après avoir trébuché sur une racine au bord d'une gigantesque cavité, il tombe dans les Ruines où débute son aventure.

4.3.2 Un avatar asexué

En créant un avatar dépourvu des signes distinctifs d'un des deux sexes, Toby Fox désirait que chaque joueur puisse s'identifier au personnage. Chara, le premier Humain tombé dans les Souterrains, est également un personnage asexué. Pour se référer à ces personnages, les Monstres emploient les pronoms neutres *they*, *them* et *you*. Nous aborderons l'analyse des stratégies linguistiques utilisées pour résoudre les problèmes linguistiques liés au caractère asexué dans la partie « Commentaires ».

4.3.3 Un avatar qui peut faire des choix

Le fait d'incarner un personnage libre d'influer sur l'issue de l'histoire accentue notre implication dans les jeux vidéo et c'est aussi ce qui différencie ce média des autres (Salen et Zimmerman, 2005). Selon James Paul Gee (2014), lorsqu'il joue, le joueur possède sa propre identité et des objectifs précis. Son avatar n'est qu'un corps de substitution nécessaire à l'accomplissement de certaines tâches et constitue donc une nouvelle forme de cognition incarnée : lorsqu'il prend le contrôle de son avatar et lui fait effectuer une série d'actions, le joueur a la sensation que les gestes de son personnage constituent le prolongement de son corps dans le monde virtuel. Cela expliquerait par exemple que certains joueurs aient tendance à bouger le haut du corps en jouant à des jeux de voiture. Cet

aspect de la théorie ne s'applique que dans une certaine mesure à *Undertale*, puisque les déplacements du personnage se limitent à des mouvements rectilignes (gauche, droite, haut, bas au moyen des touches directionnelles). Le joueur n'influence pas le déroulement du jeu en posant des actes *dynamiques* (porter un coup d'épée, faire des séries d'attaques...) mais lorsque le jeu lui propose plusieurs options (tuer ou épargner les Monstres) et qu'il opère des choix, il influence *de facto* l'issue du jeu.

Sur la base de cette observation, James Paul Gee (ibid.) a noté la présence de trois types d'identité au sein du jeu vidéo :

- **L'identité du joueur** : identité du joueur dans le monde réel ;
- **L'identité du personnage** : identité manifestée par le personnage à l'intérieur du jeu. Dans *Undertale*, même si le personnage ne possède pas de passé ou de conscience, son aspect moral transparaît néanmoins dans les différents choix restreints prévus par le développeur. Ces choix s'offrent au joueur dans certains dialogues et, une fois pris, déterminent la manière dont son personnage sera perçu par les PNJ ;
- **L'identité projective** : Laplanche et Pontalis (1967) définissent le phénomène d'identification projective comme un « *processus psychologique par lequel un sujet assimile un aspect, une propriété, un attribut de l'autre et se transforme, totalement ou partiellement, sur le modèle de celui-ci (...)* ». En effet, en projetant ses propres attentes et motivations sur son personnage, en les intégrant dans le contenu du jeu et en se fixant des objectifs qui n'étaient pas forcément prévus par les développeurs, le joueur construit une personnalité hybride à mi-chemin entre le réel (le joueur) et le virtuel (le jeu) (Gee, 2014).

4.4 L'emploi de la métafiction dans la structure narrative du jeu

Moana Ladouceur (2011) définit la métafiction comme une « *littérature qui, consciente d'elle-même, n'hésite pas à exhiber ses artifices au grand jour afin de les soumettre à l'examen minutieux de son lectorat* ». En d'autres termes, une

œuvre caractérisée par la métafiction est un contenu conscient de sa nature : par exemple, des personnages conscients d'exister dans un jeu vidéo, dans une bande dessinée ou encore dans un film. Le phénomène de métafiction s'observe notamment avec *Deadpool*, un personnage de bande-dessinée de l'univers Marvel qui a pleinement conscience d'évoluer dans un monde fictif et qui s'adresse directement au dessinateur ou au lecteur au moyen des bulles de narration.

Dans *Undertale*, le squelette Sans, Asriel Dreemurr et Flowey sont les trois principaux Monstres qui brisent le quatrième mur²³. Conscients d'exister dans un jeu vidéo dont l'histoire peut être réécrite à l'aide de sauvegardes, ils s'adressent directement au joueur et le transforment en acteur à part entière du scénario.

Forget about escaping to your old SAVE FILE. It's gone FOREVER. But don't worry. Your old friend FLOWEY... has worked out a replacement for you! I'll SAVE over your own death. So you can watch me tear you to bloody pieces... Over, and over, and over... - Flowey, avant sa métamorphose en Omega Flowey, le boss final de la Route Neutre.

4.5 L'absence de voix

Une autre particularité d'*Undertale* est que le jeu est caractérisé par l'absence presque totale de voix chez les personnages. La seule chose que le joueur entend durant les dialogues sont des séquences de bruits donnant l'illusion d'être des voix. Les rares moments où l'on peut entendre de vrais sons articulés sont lorsque Flowey dit « That's a wonderful idea ! » ou durant le combat contre le robot Mettaton.

²³ Terme employé pour désigner le « mur » imaginaire qui sépare les spectateurs des acteurs dans une pièce de théâtre. L'expression « briser le quatrième mur » s'emploie lorsque les acteurs s'adressent directement au public. Le quatrième mur se rencontre notamment dans les bandes dessinées, les films, les romans et dans les jeux vidéo.

4.6 Les acronymes

Undertale sensibilise également le joueur en utilisant des concepts familiers dont l'implication et la signification sont modifiées sans qu'il ne s'en aperçoive. Au début du jeu, Flowey explique au joueur que, s'il souhaite devenir plus puissant, il devra accumuler du « LOVE » et augmenter son « EXP » en se battant. À première vue, le terme « love » évoque l'amour, mais à la fin du jeu, le joueur s'aperçoit qu'il s'agit d'un acronyme, « LOVE » signifiant en réalité « **Level of violence** ». Proposer de tuer des créatures en échange de points de « LOVE » (à comprendre comme « AMOUR ») est sans conteste contradictoire. Pourtant, les joueurs pour qui « progression » rime avec « violence » ne prennent même pas conscience de l'absurdité du concept. Dans une publication du 17 novembre 2017 sur son compte Twitter, Toby Fox explique s'être inspiré de *Moon : Remix RPG adventure* (1997) pour intégrer ce concept dans son propre jeu. À l'instar d'*Undertale*, le jeu en question intègre la notion de LOVE (ou LV) :

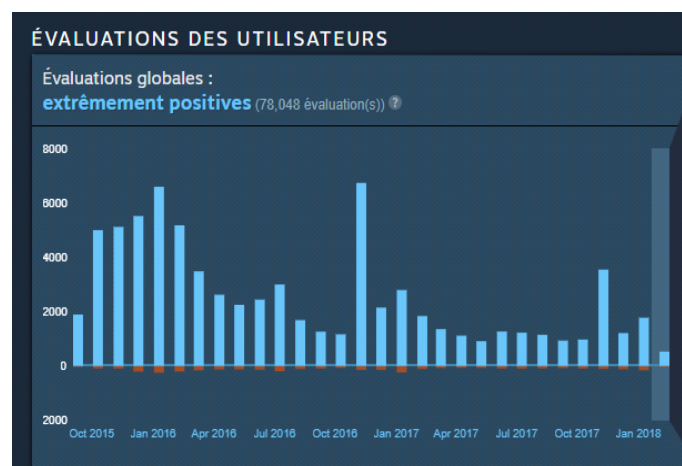
So, the point of the game is to repair the damage the "Hero" caused and increase your LV, (which stands for LOVE) by helping people instead of hurting them (...).

(Toby Fox [@tobyfox] – 2017)

Le même cas de figure se présente lorsque Flowey explique au joueur qu'il devra également accumuler de l'« EXP » lors des phases de combat. Dans la terminologie vidéoludique, « EXP » signifie « **Ex**perience **P**oint », une unité de mesure utilisée pour quantifier la progression du personnage durant la partie et généralement octroyée après que le joueur ait rempli des missions, surmonté des obstacles ou remporté des combats. Encore une fois, le joueur n'apprend qu'à la fin d'*Undertale* que l'acronyme « EXP » signifie cette fois « **Ex**ecution **P**oint ».

5 Un succès inattendu

Dès sa sortie, *Undertale* a fait l'objet de critiques très élogieuses et plusieurs médias spécialisés lui ont attribué d'excellentes notes : à l'issue d'un sondage mené sur GameFAQs (GameFAQS.com, 2015), *Undertale* a réussi à détrôner le célèbre RPG *The Legend of Zelda : Ocarina of Time* (Audureau, 2015) et s'est également vu attribuer une note de 10/10 sur Steam (voir graphique 1). Son volume de recherches Google a d'ailleurs dépassé celui des titres à succès comme *Assassin's Creed* et *The Witcher 3 : Wild Hunt* entre novembre 2015 et octobre 2017 (GoogleTrends).



Graphique 1 : Évolution des notes attribuées à *Undertale* par les utilisateurs entre octobre 2015 et janvier 2018. Les évaluations positives sont en bleu et les négatives, en rouge

Jeuxvideo.com lui attribue une note de 16/20 (Panthaa, 2015), le site Gamekult, 9/10 (ExServ, 2015) et IGN, un total de 10/10 (Plagge, 2017). Malgré la sobriété de son esthétique en 2D et son absence quasi totale de voix, *Undertale* s'est également rapidement vu propulsé au rang de candidat au titre de Game Of The Year 2015 (Nunneley, 2015).

Toby Fox était quelque peu effrayé par sa soudaine notoriété et les réactions aussi bien positives que négatives que suscitait son jeu. Il s'est d'ailleurs exprimé sur son blog à ce sujet :

Not only did I not expect this level of popularity, but initially, I was afraid of it. I didn't want *Undertale* to become tiring for people, or become spoiled before anyone even got a chance to play it. Early on (this was probably excessive) I even tried to contact certain Let's Players to tell them not to make any content about it. (Toby Fox, 2016a).

Undertale a été distribué près de 3,2 millions de fois sur Steam (steampsy, s.d.) et son édition physique sur les consoles PS4 et PS Vita a été vendue à plus de 100 000 unités au Japon (ChewbieFR, 2018). S'il a déjà été localisé officiellement en japonais, *Undertale* a également fait l'objet de localisations amateurs notamment en français, en espagnol, en italien, en russe, en coréen, en polonais et en portugais.

Face aux géants de l'industrie vidéoludique où se côtoient une surenchère de moyens, innovations techniques et performances toujours croissantes, comment ce petit RPG, qui devait sa notoriété au bouche-à-oreille, est-il parvenu à sortir du lot et gagner ses lettres de noblesse ? Nous avons pu dégager trois éléments qui, selon nous, permettent d'expliquer le succès de ce jeu. La liste n'est évidemment pas exhaustive.

5.1 Une bande son originale

Comme nous l'avons déjà mentionné dans la présentation du développeur, Toby Fox a composé la totalité de la bande son d'*Undertale*. D'après le jeune compositeur autodidacte, le thème principal du jeu, « *Undertale* », serait la seule chanson à avoir été retravaillée plusieurs fois avant d'aboutir à sa version finale. Pour écrire les musiques d'*Undertale*, Toby Fox s'est inspiré de plusieurs jeux vidéo tels que *EarthBound*. Il a également utilisé plusieurs mélodies qu'il avait composées par le passé et qui n'étaient, à l'origine, pas destinées à apparaître dans *Undertale*.

Les critiques ont bien accueilli la bande son du jeu qui, selon eux, explique en partie le succès d'*Undertale*, notamment en raison de l'emploi dans certaines

chansons de plusieurs leitmotifs²⁴ entendus au cours de l'aventure. C'est le cas de la musique « Hopes and Dreams », le thème du combat contre Asriel Dreemurr. Cette musique incorpore plusieurs leitmotifs entendus plus tôt dans le jeu et est, selon Nadia Oxford d'US Gamer (2016), « la meilleure manière de finir l'aventure en beauté ».

5.2 Un système de combat novateur sur un fond vintage

Undertale est apparu après que Toby Fox ait créé un système de combat à l'aide du logiciel de création de jeu *GameMaker:Studio* (Feeld, 2015). Il souhaitait développer un RPG s'éloignant du système de combat traditionnel qu'il jugeait « ennuyeux ». En effet, le charme d'*Undertale* réside notamment dans le fait que ce jeu ne se contente pas de proposer le schéma de combat rencontré dans certains types de RPG – attaques au tour par tour où le joueur doit blesser son ennemi jusqu'à ce que la barre de vie de l'adversaire soit vide –, il intègre aussi la possibilité d'interagir et de dialoguer avec les adversaires, notamment grâce à des commandes comme *Talk*, *Flirt*, *Insult* ou encore *Compliment*, qui doivent permettre de convaincre l'ennemi de ne plus attaquer et mettre un terme au combat (Grine, 2017).

²⁴ Formule mélodique ou harmonique destinée à caractériser de façon constante un personnage, une situation, un état d'âme, un objet (Pinch. *Mus.*, 1973 cité sur le site du CNRTL).

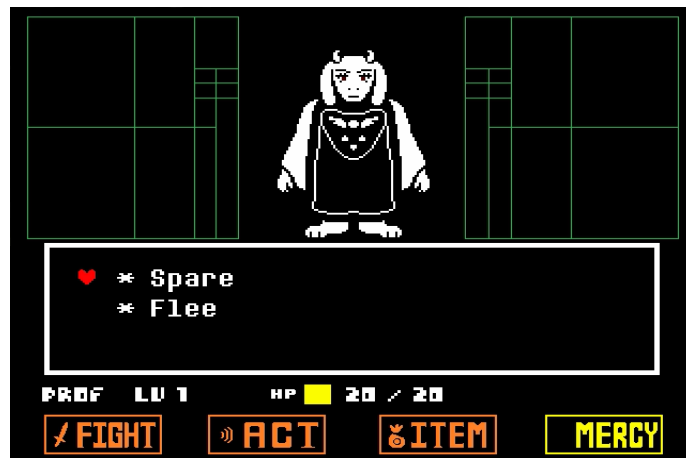


Image 31 : Interface de combat dans *Undertale*. Les encadrés orange sont toutes les options principales auxquelles le joueur a accès pour déterminer l'issue du combat

Dans une interview accordée au magazine *The Escapist*, Toby Fox explique les raisons pour lesquelles il a opté pour ce mode de combat :

I feel that it's important to make every monster feel like an individual. If you think about it basically all monsters in RPGs are the same ... They attack you, you heal, you attack them, they die. There's no meaning to that. (Toby Fox cité par Bogos, 2013)

Toby Fox explique également avoir compris qu'*Undertale* graviterait autour du dilemme entre le bien et le mal alors qu'il était en train de créer Toriel, un des personnages principaux (voir image 31) :

When I was still developing the idea behind *Undertale*'s battle system, I was envisioning Toriel as some kind of overprotective humanoid goddess, similar to Myria from *Breath of Fire III*. In this original concept, killing Toriel would have been mandatory to proceed. But when I actually started writing the character's dialogue, it felt "wrong" to have violence be the only choice. That's when I realized what *Undertale* was really all about... (Toby Fox, 2016b)

Ces innovations, intégrées dans un univers aux graphismes empreints de nostalgie, contribuent à créer un contraste attrayant pour tout joueur désireux de jouer à un contenu incorporant le meilleur des jeux rétro et de l'innovation technique.

5.3 Le joueur, le véritable « monstre » d'*Undertale*

Dans *Undertale*, un jeu qui se veut « a friendly RPG where nobody has to die »²⁵, Toby Fox revisite les codes du RPG avec beaucoup d'humour, de douceur et d'humanité. *Undertale* raconte l'histoire de deux peuples déchirés par la guerre : ceux des Humains et des Monstres. Lorsque les Humains sortent victorieux de la bataille, ils décident d'enfermer les Monstres dans les profondeurs de la terre au moyen d'une barrière magique. Le joueur incarne un jeune Humain qui, des années plus tard, tombe accidentellement dans le Royaume des Monstres. Dès que le joueur lance une nouvelle partie, *Undertale* plante le décor en présentant brièvement et avec sobriété son intrigue étonnante ancrée dans une notion empreinte d'humanité : « la recherche d'une harmonie brisée » (Antigoomba, 2015). Toutefois, comme le précise Antigoomba, ce n'est qu'en progressant dans l'histoire que le joueur réalise que cet équilibre doit être rétabli en lui-même et non pas en obtenant un « happy ending » dans le jeu. *Undertale* leurre le joueur en lui proposant un contenu relativement proche de certains RPG, à savoir un héros qui doit vaincre tous les adversaires se trouvant sur sa route et accumuler de l'« expérience » afin d'affronter le dernier ennemi du jeu et remporter la partie. Esteban Grine (2016) développe un aspect important des combats dans *Undertale* : le fait que leur issue pacifiste ne soit possible que si le joueur va à l'encontre des habitudes vidéoludiques propres à certains RPG et préconisant l'usage de la violence pour progresser dans le jeu. Par exemple, le tout premier boss²⁶ (Toriel) ne peut être sauvé que si le joueur choisit l'option

²⁵ Litt. *Un RPG sympathique où personne ne doit mourir*. Phrase apparaissant dans la vidéo de promotion du jeu *Undertale* : "UNDERTALE Playstation 4, PS Vita E3 2017 Announce Trailer [postée le 18 juillet 2017] de la chaîne UNDERTALE Official.

²⁶ « Ennemi dangereux, plus puissant et plus difficile à battre que les autres adversaires, que le joueur doit affronter et vaincre à la fin d'un niveau ou d'une mission. » (Perron, 2012)

Spare ou *Flee* plus de vingt fois de suite. En constatant que rien ne se produit, tout joueur abandonnerait au bout de deux ou trois tentatives et passerait à l'offensive. C'est exactement dans ce genre de contexte qu'*Undertale* teste notre volonté à éviter les conflits et prouve que la violence est, certes, la façon la plus simple d'obtenir un résultat, mais aussi celle qui génère le plus de remords (Grine, 2016). Toby Fox s'est exprimé sur l'effet qu'*Undertale* pouvait avoir sur les joueurs en déclarant :

Hearing “*UNDERTALE* made me want to be kinder” or “*UNDERTALE* helped me through a dark time” feels more valuable than any award or score. (toby's Fox [@FwugRadiation] cité par Isaac, 2015)

Si le joueur ne doit parcourir le jeu qu'une seule fois pour arriver au bout de la Route Génocide, il devra au moins le parcourir deux fois s'il souhaite terminer la Route Pacifiste. Flowey, un des principaux antagonistes d'*Undertale*, apparaît pour informer le joueur que, s'il souhaite une fin heureuse, il doit recommencer une partie au cours de laquelle il devra épargner tous les ennemis qu'il croisera sur sa route. Cette seconde partie est nécessaire si le joueur veut compléter le jeu à 100 %, connaître toute l'histoire des Souterrains et affronter Asriel Dreemurr, le Prince du Royaume des Monstres. À l'issue de cette seconde partie, à savoir de la Route Pacifiste, Flowey réapparaît pour demander au joueur de ne plus « continuer à jouer » et de ne pas compléter le jeu sous prétexte que les personnages sont enfin heureux. En procédant de la sorte, Toby Fox dévoile le véritable objectif d'*Undertale* : critiquer nos comportements en tant que joueurs et nous demander explicitement de ne pas retomber dans un schéma d'orthodoxie vidéoludique où la victoire s'obtient par l'élimination de l'ennemi. S'il choisit la Route Génocide, le joueur tire un trait sur tous les acquis des Routes précédentes et en revient à privilégier son plaisir vidéoludique (Grine, 2017) et à adopter une attitude offensive caractéristique des RPG classiques ou encore des jeux de tir. Contrairement aux jeux traditionnels, qui ont tendance à définir notre ennemi comme étant une chose ou une personne à éliminer, *Undertale* favorise le dialogue, bouscule nos idées reçues et nous permet de troquer notre vision

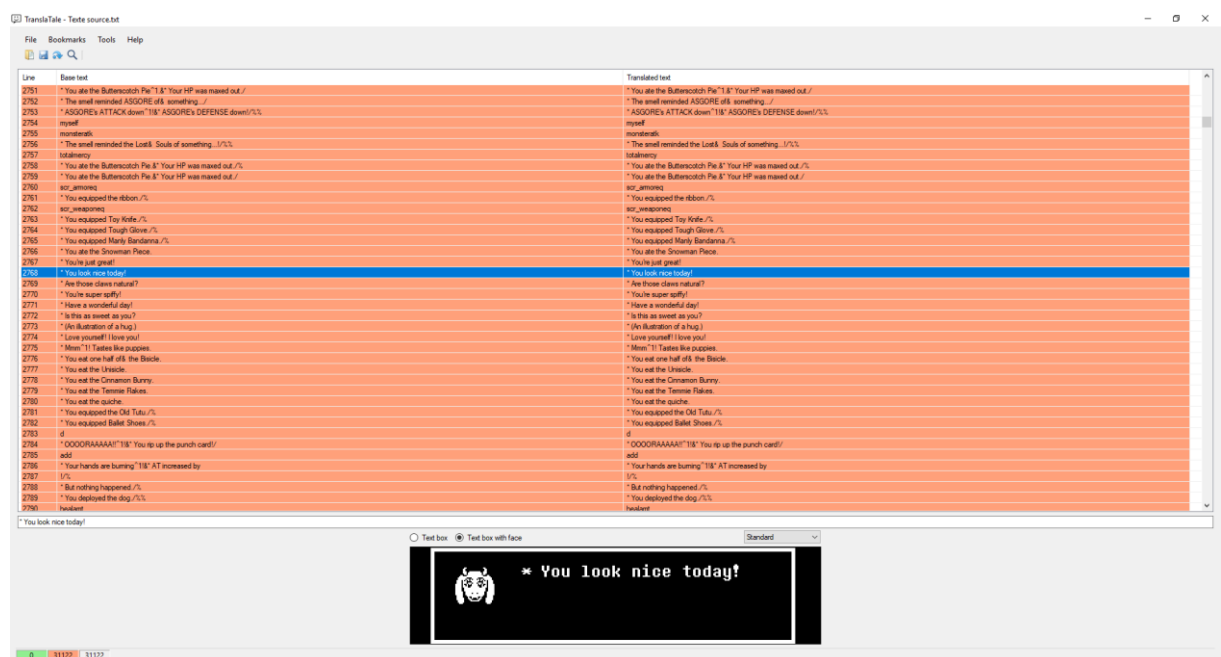
tranchée et manichéenne contre une perception plus bienveillante de l'autre (Grine, 2016). Les dialogues dans *Undertale* apparaissent rapidement comme faisant partie intégrante d'une remise en question de soi et mettent le joueur face à sa propre réalité : le véritable monstre, c'est lui.

Préambule à la traduction et aux commentaires

1 Quelques précisions

1.1 Translatale

Dans le cadre de ce travail, il a fallu sélectionner plus ou moins 1000 segments parmi les 31122 figurant dans le code source du jeu *Undertale*. Ces segments ont été choisis sur la base de plusieurs critères tels que leur intérêt linguistique et les difficultés de traduction qu'ils représentaient (e.g : les jeux de mots, la problématique du genre, la mention de noms ou d'acronymes requérant d'être localisés pour être compris du public francophone...). Si le jeu contient plus de 31122 segments, tous ne sont pas intéressants à traduire (certains font par exemple partie du code et permettent le bon fonctionnement du jeu). Pour la localisation linguistique de ces segments, nous avons eu recours à *Translatale*, un logiciel spécialement conçu par des fans du jeu pour en faciliter la localisation. Chaque segment traduit correspond à une ligne de code dans le logiciel *Translatale*. Ce programme facilite le travail de localisation car il met à la disposition du localisateur des cadres de dialogues présents dans le jeu. Ces cadres doivent lui permettre d'évaluer le volume de texte qu'il peut insérer.



1.2 Les différents segments composant la traduction

Dans la partie traduction, le lecteur rencontrera des segments de nature différente. Si certains concernent uniquement les dialogues entre PNJ-joueur ou PNJ-PNJ, d'autres sont relatifs au contenu de l'inventaire ainsi qu'à l'interface utilisateur.

1.3 Les langues utilisées dans les commentaires

Dans la partie *Commentaires*, le lecteur verra à plusieurs reprises des comparaisons établies entre la localisation en français proposée dans ce travail et les localisations russe et japonaise. Nous avons décidé d'utiliser ces deux langues comme éléments de comparaison car il s'agit, avec l'anglais, de nos langues d'étude.

1.4 La présentation des intervenants

Afin d'éclaircir certains problèmes rencontrés dans la localisation d'*Undertale*, plusieurs spécialistes de l'industrie du jeu vidéo ont accepté de nous aider en répondant à une série de questions et en nous permettant de bénéficier de leur expertise. Nous avons décidé de faire appel à des spécialistes de différentes nationalités, localisateurs indépendants ou travaillant pour des éditeurs connus du monde du jeu vidéo comme Square Enix (notamment célèbre pour la série des *Final Fantasy*, *Kingdom Hearts* ou encore *Dragon Quest*) afin d'englober un maximum de solutions ou de réponses possibles.



Bonjour ! Je m'appelle **Marie-Pierre Martin**. J'ai fait un BA Anglais-Finnois au SSEES à Londres, puis un MA Translation Theory and Practice à l'UCL (toujours à Londres). En sortant de l'université, je suis tombée sur une annonce de la société Pole To Win UK, une société qui offre notamment des services de localisation et d'assurance qualité. J'ai travaillé pour eux en tant que Loc QA puis en tant que traductrice. J'y suis restée deux ans, puis j'ai décroché un poste chez Square Enix, où je travaille depuis un peu plus d'un an et demi ! C'est une industrie remplie de gens sympas et passionnés ! J'adore mon travail !

Ciao ! Moi, c'est **Federica Lusardi** ! Après mes humanités, j'ai étudié les langues étrangères à Milan. À la fin de mon bachelier, je suis allée à Londres pour compléter ma formation avec un Master en traduction audiovisuelle à l'Université de Roehampton. Ce Master comprend une formation en localisation. Dès l'obtention de mon diplôme, on m'a proposé un travail en freelance pour la société Codemasters. J'ai travaillé pour Pole to Win de 2012 à 2016, puis j'ai démarré une nouvelle carrière chez Square Enix en qualité de traductrice.

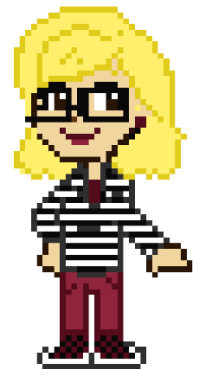


¡ Buenos dias ! Je m'appelle **Laura Fechenbach** ! J'ai obtenu mon bachelier en 2009 et je travaille dans la localisation de jeux vidéo depuis 2013. Pour l'instant, je travaille dans un studio de localisation avec deux collègues. Nous collaborons avec plusieurs bureaux de traduction. Avant de me lancer dans les jeux vidéo, je localisais principalement des logiciels. L'aspect créatif du métier me manquait et j'ai donc décidé de changer de voie.



Guten Tag! Je m'appelle **Marianna Sacra**. Je suis diplômée de l'École d'Interprètes de Wurtzbourg. Mon travail consiste à traduire de l'anglais vers l'allemand. Juste après avoir obtenu mon diplôme, j'ai travaillé pour Nintendo Europe. J'y suis restée pendant sept ans en qualité d'assistante dans une équipe de testeurs. Par la suite, je me suis installée comme traductrice indépendante afin de pouvoir concilier mon envie de voyager avec mon activité professionnelle. Quelques années plus tard, j'ai commencé à travailler pour Altagram, à Berlin. J'ai notamment participé à la localisation du jeu *Black Desert*.

Hello! Je suis **Marie-Laurence Amigues**. Après avoir obtenu mon MBA (Master of Business Administration) et un doctorat en philosophie cognitive, je me suis lancée dans la création de deux sociétés de localisation de jeux vidéo à Berlin : Anakan et Altagram. Nous possédons un siège à Séoul et comptons à l'heure actuelle plus de cinquante employés !



Hi there! Moi c'est **Bobby O'Wheel Galdo**. J'ai étudié la philologie anglaise et fait un master en traduction et localisation. J'ai travaillé plusieurs années pour la société Hermes Traducciones Y Servicios Lingüísticos basée à Madrid. Plus tard, je me suis lancé comme traducteur indépendant et j'ai suivi des cours de localisation de jeux vidéo en ligne (le plus souvent sur la plateforme Trágora). Je suis un grand passionné de jeux vidéo et j'ai toujours souhaité travailler dans cette industrie... alors, imaginez bien que lorsque Lionbridge m'a contacté pour me proposer de travailler pour eux en qualité de bêta testeur... Je n'ai pas hésité une seule seconde !

Hello ! Je m'appelle **Joshua Khoo**. Mes premières traductions étaient des traductions en ligne de mangas. Il y a quelques années, j'ai commencé ma carrière en intégrant une société japonaise spécialisée dans les jeux sur mobiles (La Cygames, Inc). Depuis peu, je travaille chez Mixi, Inc, en qualité de localisateur. Mes langues de travail sont le japonais et l'anglais.



Privet ! Je m'appelle **Vladimir Emyshev**. Mon parcours est assez atypique... Je suis diplômé de l'Université d'État de Moscou (IT à la Moscow State Institute of Radiotechnics, Electronics and Automation) et je suis arrivé en traduction un peu par hasard. Mes connaissances en anglais étant assez bonnes, j'ai fait quelques traductions quand j'étais étudiant afin de gagner un peu d'argent. J'ai travaillé pour la société Akella (société russe de distribution de jeux vidéo) durant quelques années. Par la suite, je me suis installé comme traducteur indépendant et je suis parti vivre à l'étranger. Je travaille actuellement pour cinq agences différentes.



Hello ! Moi, c'est **Sam Burton** ! J'ai étudié le japonais à l'Université de Manchester et à l'Université de Meji à Tokyo. J'ai fait un Master en traduction à l'Université de Portsmouth. Je travaille actuellement pour Pole to Win, Testonic, et Frontwing. Ce travail est idéal, car il me permet de m'épanouir !



Hi there ! Moi c'est **Michelle Deco**. J'ai commencé ma carrière dans le secteur de l'éducation. J'ai travaillé quelques années pour l'UCLA, mais j'ai très vite compris que l'enseignement n'était pas mon domaine de prédilection. J'ai travaillé en tant que localisatrice pour Square Enix et j'ai également fait des petits boulots pour d'autres sociétés. Je suis actuellement employée à plein temps pour la société Localisation Copy Editor. J'ai toujours été passionnée par le monde des jeux vidéo et j'ai donc saisi ma chance.





Privet ! Je m'appelle **Elena Batova** ! J'ai toujours été intéressée par les études littéraires. Après avoir obtenu un diplôme en enseignement, j'ai décidé de changer d'orientation en m'inscrivant à l'Université d'État de Moscou où, après cinq ans, j'ai obtenu un Master en philologie japonaise et en chinois classique. Après avoir obtenu mon diplôme, je suis partie pour la Norvège, où j'ai entamé un master en culture et en histoire orientale à l'Université d'Oslo. À la fin de mon parcours universitaire, je suis rentrée en Russie et j'ai démarré une carrière de traductrice indépendante. La traduction s'imposait à moi comme une évidence, car j'en avais fait en poursuivant mes études. Un ami m'a permis d'intégrer une grande agence internationale de traduction où je gérais principalement la traduction de manuels et guides d'utilisation de logiciels et de matériel électronique. J'ai fait quelques recherches et j'ai trouvé un studio de localisation de jeux vidéo qui gérait la quasi-totalité des jeux arrivant sur le marché russe. Ils étaient à la recherche de traducteurs et m'ont proposé de rejoindre leur équipe. Pour l'instant je travaille exclusivement pour eux.

1.5 Votre guide dans le Royaume des Monstres !

Bonjour ! Je suis **Pauline Burny**, l'auteure de ce mémoire. Avant de nous lancer dans le monde magique d'*Undertale*, quelques informations de dernière minute s'imposent !

Afin de vous permettre de mieux situer les traductions en contexte, j'apparaîtrai dans un cadre noir pour vous raconter ce qui s'est déroulé dans le jeu juste avant les passages traduits. Une miniature vous informera de la Route dans laquelle l'histoire se déroule. Voici les images qui apparaîtront dans la traduction :

-  Route Neutre : **Flowey** la fleur ;
-  Route Pacifiste : **Asriel Dreemurr** ;
-  Route Génocide : **Sans** le squelette.

Attention, certains passages peuvent être communs à plusieurs Routes.

À présent, plongeons dans le Royaume des Monstres.
Je vous souhaite une excellente expérience *Undertale* !



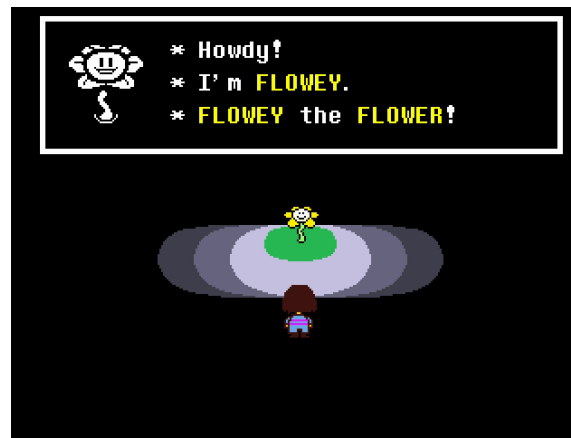
Traduction

1 Rencontre avec Flowey la fleur et Toriel



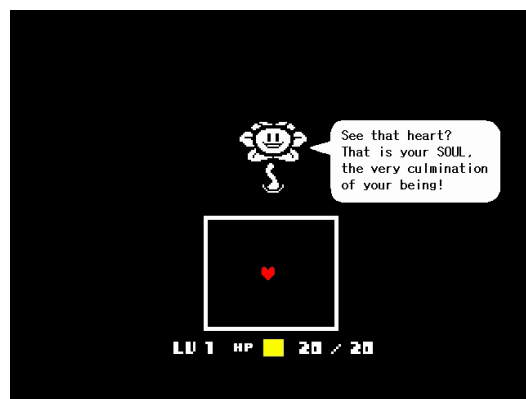
* Lorsqu'il se réveille dans le Royaume des Monstres, les Souterrains, le joueur rencontre tout d'abord Flowey. À première vue, il a l'air gentil, mais... nous allons vite nous rendre compte qu'il ne faut pas toujours se fier aux apparences !

* Routes concernées :   

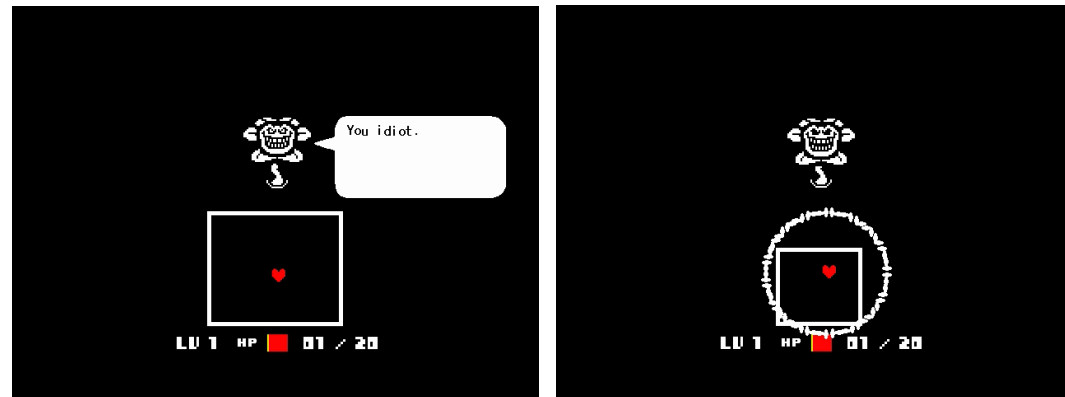


1		* Howdy! * I'm FLOWEY. * FLOWEY the FLOWER!	Salut ! Je suis FLOWEY. FLOWEY la FLEUR !

2		* Hmm...	Hum-hum...
3		* You're new to the UNDERGROUND, aren'tcha?	Tu viens d'arriver dans les SOUTERRAINS, pas vrai ?
4		* Golly, you must be so confused.	Mince alors, tu dois sûrement te poser un tas de questions !
5		* Someone ought to teach you how things work around here!	Il faut que quelqu'un te montre comment les choses marchent, ici !
6		* I guess little old me will have to do.	C'est ce bon vieux FLOWEY qui va s'en charger !
7		* Ready? * Here we go!	3, 2, 1... C'est parti !



8		See that heart? That is your SOUL, the very culmination of your being!	Tu vois ce cœur ? C'est ton ÂME, l'essence même de ton être !
9		Your SOUL starts off weak, but can grow strong if you gain a lot of LV.	Pour la rendre plus forte, tu dois accumuler des points de BT.
10		What's LV stand for? Why, LOVE, of course!	C'est quoi BT ? Des points de BONTE, évidemment !
11		You want some LOVE, don't you?	Tu en veux, pas vrai ?
12		Don't worry I'll share some with you!	Ne t'en fais pas, je vais t'en donner !
13		Down here, LOVE is shared through...	Ici-bas, les points de BONTE se transmettent grâce à...
14		Little white... "friendliness pellets"	...ces petites « graines de l'amitié ».
15		Are you ready?	On peut commencer ?
16		Move around! Get as many as you can!	Allez ! Bouge pour en attraper un maximum !



Si le joueur n'évite pas les graines

17		You idiot.	Imbécile.
18		In this world, it's kill or BE killed	Dans ce monde, c'est tuer ou ÊTRE tué.
19		Why would anyone pass up an opportunity like this!?	Il faudrait vraiment être stupide pour laisser filer une occasion pareille !
20		Die.	Meurs.

Si le joueur évite les graines une première fois

21		Hey buddy, you missed them.	Eh, fais gaffe, tu les as manquées.
22		Let's try again. Okay?	On réessaie, d'accord ?

Si le joueur évite les graines une deuxième fois

23		Is this a joke? Are you braindead? RUN. INTO. THE. BULLETS!!!	Tu te fous de moi ou quoi ? T'es débile ? FONCE. VERS. LES. PROJECTILES !!!

Si le joueur évite les graines une troisième fois

24		You know what's going on here, don't you?	Tu sais parfaitement ce qu'il se passe, pas vrai ?
25		You just wanted to see me suffer.	Tu voulais juste me voir souffrir.
26		Die.	Meurs.

Intervention de Toriel, la gardienne des RUINES



27		What a terrible creature, torturing such a poor, innocent youth...	Quelle horrible créature ! Torturer ainsi un enfant innocent...
28		Ah, do not be afraid, my child.	N'aie crainte, mon enfant.
29		I am TORIEL, caretaker of the RUINS.	Je suis TORIEL, la gardienne des RUINES.
30		I pass through this place every day to see if anyone has fallen down.	Je viens ici tous les jours pour m'assurer que personne n'est tombé.
31		You are the first human to come here in a long time.	Cela faisait longtemps qu'aucun Humain n'était venu ici.

32		Come! I will guide you through the catacombs.	Suis-moi ! Je vais te guider à travers les catacombes.
33		* This way.	Par ici.
34		* Welcome to your new home, innocent one.	Je te souhaite la bienvenue dans ton nouveau foyer, mon enfant.
35		* Allow me to educate you in the operation of the RUINS.	Laisse-moi t'enseigner à t'orienter dans les RUINES.
36		* The RUINS are full of puzzles.	Les RUINES sont truffées d'énigmes.
37		* Ancient fusions between diversions and doorkeys.	Il s'agit d'anciens pièges et de passages à déverrouiller.
38		* One must solve them to move from room to room.	Il faudra que tu les résolves pour progresser.
39		* Please adjust yourself to the sight of them.	Habitue-toi à leur présence.

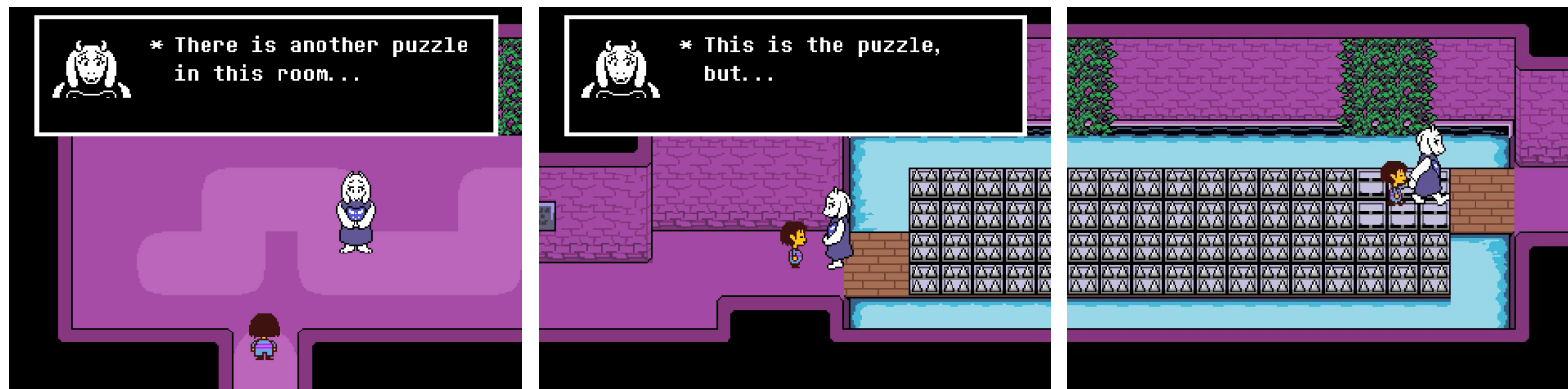


40		* To make progress here, you will need to trigger several switches.	Pour avancer dans cette zone, tu dois actionner plusieurs leviers.
41		* Do not worry, I have labelled the ones that you need to flip.	Ne t'en fais pas, j'ai marqué ceux que tu dois abaisser.
42		* The first switch is over on the wall.	Le premier levier est juste là, sur le mur.
43		* Go on, press the switch on the left.	Vas-y ! Actionne le levier de gauche.
44		* Splendid! * I am proud of you, little one.	Fantastique ! Je suis fière de toi, mon enfant.
45		* Let us move to the next room.	Allons dans la pièce suivante.



46		* As a human living in the UNDERGROUND, monsters may attack you.	Comme tu es un Humain, certains Monstres risquent de t'attaquer.
47		* You will need to be prepared for this situation.	Tu dois te préparer à cette éventualité.
48		* However, worry not! * The process is simple.	N'aie crainte ! C'est assez simple.
49		* When you encounter a monster, you will enter a FIGHT.	Si tu croises un Monstre, tu entreras dans ce qu'on appelle un COMBAT.
50		* While you are in a FIGHT, strike up a friendly conversation.	Une fois en COMBAT, engage la conversation avec ton adversaire.
51		* Stall for time. I will come to resolve the conflict.	Essaie de gagner du temps. J'interviendrai pour mettre un terme au COMBAT.

52		* Practice talking to the dummy.	Entraîne-toi en parlant au mannequin.
53		* Ah, very good! * You are very good.	Bien joué ! Tu t'en sors à merveille !



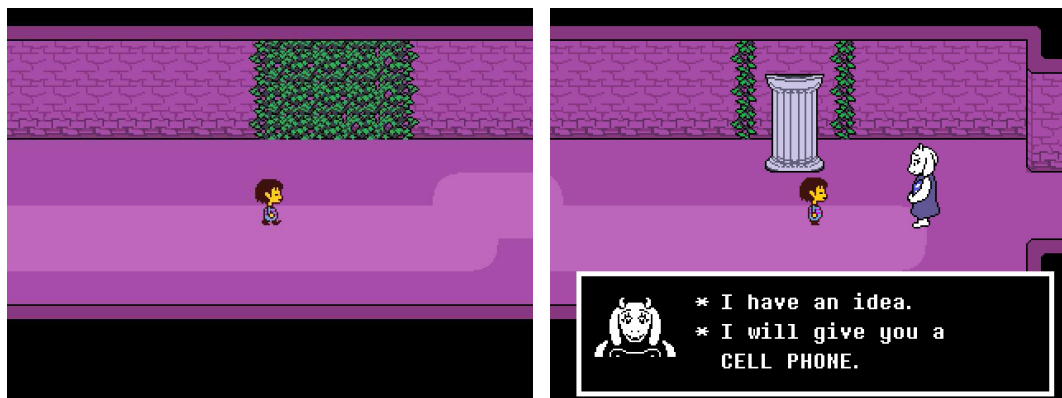
54		* There is another puzzle in this room...	Il y a une autre énigme dans cette pièce...
55		* I wonder if you can solve it?	Seras-tu capable de la résoudre ?
56		* This is the puzzle, but...	Voilà l'énigme... mais...

57		* Here, take my hand for a moment.	Prends ma main.
58		* Puzzles seem a little too dangerous for now.	Je pense que les énigmes sont encore un peu trop risquées.



59		* You have done excellently thus far, my child.	Jusqu'à présent, tu t'en sors à merveille, mon enfant.
60		* However... I have a difficult request to ask of you.	Cependant... j'ai quelque chose de difficile à te demander.
61		* ...	...

62		* I would like you to walk to the end of the room by yourself.	Je voudrais que tu marches jusqu'au fond de la pièce sans moi.
63		* Forgive me for this	Pardonne-moi.



64		* Greetings, my child. * Do not worry, I did not leave you.	Me voilà, mon enfant. Ne t'inquiète pas, je n'étais pas partie.
65		* I was merely behind this pillar the whole time.	J'étais juste cachée derrière ce pilier.
66		* Thank you for trusting me.	Merci de m'avoir fait confiance.

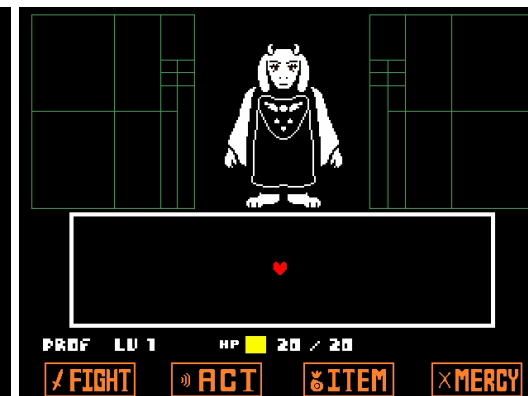
67		* However, there was an important reason for this exercise.	Cet exercice avait un but précis...
68		* ... to test your independence.	... tester ton indépendance.
69		* I must attend to some business, and you must stay alone for a while.	Je dois te laisser, car j'ai des choses à faire.
70		* Please remain here. * It's dangerous to explore by yourself.	Reste ici, s'il-te-plaît. Explorer le reste des RUINES est trop dangereux.
71		* I have an idea. * I will give you a CELL PHONE.	J'ai une idée ! Je vais de donner un TÉL. MOBILE.
72		* If you have a need for anything, just call.	Appelle-moi si tu as besoin de quoi que ce soit.
73		* Be good, alright?	Sois sage, d'accord ?

2 L'entrée des Souterrains



* Après avoir sauvé le joueur des griffes de Flowey, Toriel l'emmène chez elle, au cœur des Ruines, pour le mettre en sécurité. Mais... le joueur doit continuer son périple et essayer de retourner dans le monde des Humains. S'il souhaite convaincre Toriel de le laisser continuer, il va devoir lui prouver sa valeur !

* Routes concernées :   



74		* You wish to know how to return "home," do you not?	Tu veux savoir comment rentrer « chez toi », n'est-ce pas ?
75		* Ahead of us lies the end of the RUINS.	Au bout de ce couloir se trouve la sortie des RUINES...
76		* A one-way exit to the rest of the underground.	...un passage menant vers le reste des Souterrains.
77		* I am going to destroy it.	Je vais la détruire.
78		* No one will ever be able to leave again.	Plus personne ne pourra quitter cet endroit.
79		* Now be a good child and go upstairs.	Maintenant, sois sage et retourne dans la maison.
80		* Every human that falls down here meets the same fate.	Tous les Humains tombant dans cet endroit rencontrent le même sort.
81		* I have seen it again and again.	Chaque fois, c'est la même chose.
82		* They come.	Ils viennent.
83		* They leave.	Ils partent.

84		* They die.	Ils meurent.
85		* You naive child... * If you leave the RUINS...	Tu n'es qu'un enfant naïf... Si tu quittes les RUINES...
86		* They... * ASGORE... * Will kill you.	Ils... ASGORE... ...ils te tueront.
87		* I am only protecting you, do you understand?	J'essaie juste de te protéger, tu comprends ?
88		* ...go to your room.	Maintenant, remonte dans ta chambre.
89		* Do not try to stop me.	N'essaie pas de m'arrêter.
90		* This is your final warning.	C'est le dernier avertissement.
91		* You want to leave so badly?	Tu souhaites tellement partir ?
92		* Hmph.	Je vois...

93		* You are just like the others.	Tu es comme les autres.
94		* There is only one solution to this.	Je ne vois qu'une seule solution.
95		* Prove yourself...	Prouve ta valeur...
96		* Prove to me you are strong enough to survive.	Montre-moi que tu es capable de survivre.

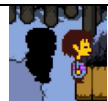
3 La rencontre avec les frères squelettes



- * Ça y est ! Le joueur est enfin sorti des Ruines.
- * Lorsqu'il arrive dans la Forêt de Floconelle, le joueur aperçoit une ombre inquiétante derrière les arbres et se rend compte qu'il est suivi !
- * Alors qu'il s'apprête à franchir un ponton, le joueur entend une voix inquiétante derrière lui.
- * Routes concernées :  

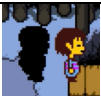


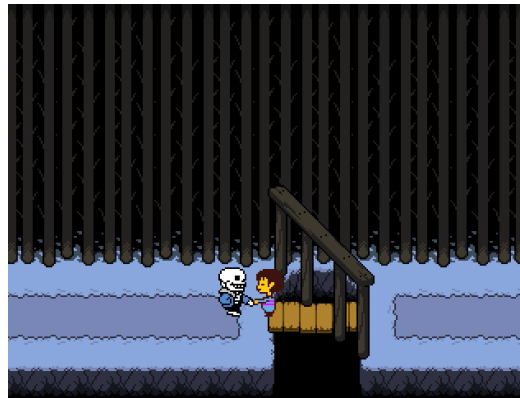
97



* Human.

Humain.

98		* Don't you know how to greet a new pal?	On ne t'a jamais appris à saluer un nouvel ami ?
99		* Turn around and shake my hand.	Tourne-toi et serre-moi la main.



100		* Heheh... the old whoopee cushion in the hand trick.	Ha ha ha... la bonne vieille farce du coussin péteur.
101		* It's ALWAYS funny.	C'est TOUJOURS hilarant.
102		* Anyways, you're a human, right?	Bref, t'es un Humain toi, pas vrai ?

103		* That's hilarious.	Trop drôle !
104		* I'm Sans. * Sans the skeleton.	Je suis Sans. Sans le squelette.
105		* I'm actually supposed to be on watch for humans right now.	Là, je suis censé guetter l'arrivée d'un Humain.
106		* But... y'know...	Mais... à vrai dire...
107		* I don't really care about capturing anybody.	Ça ne m'intéresse pas vraiment.
108		* Now my brother, Papyrus...	En revanche, mon frère Papyrus...
109		* He's a human-hunting FANATIC.	... est un FANATIQUE de la chasse à l'homme !
110		* Hey, actually, I think that's him over there.	Eh, en parlant du loup, je pense que c'est lui qui arrive.
111		* I have an idea. Go through this gate thingy.	J'ai une idée. Traverse cette espèce de portail.

112		* Yeah, go right through. * My bro made the bars too wide to stop anyone.	No stress, vas-y. Les barreaux sont trop espacés et ça n'arrête personne.



113		* Quick, behind that conveniently-shaped lamp.	Dépêche ! Planque-toi derrière cette lampe-qui-tombe-à-pic !
114		* Sup, bro?	Quoi de neuf, frangin ?
115		YOU KNOW WHAT "SUP," BROTHER!	TU SAIS TRÈS BIEN « QUOI DE NEUF », SANS !
116		IT'S BEEN EIGHT DAYS AND YOU STILL HAVEN'T...	ÇA FAIT HUIT JOURS QUE TU N'AS TOUJOURS PAS...

117		RECALIBRATED. YOUR. PUZZLES!	RECALIBRÉ. TES. ÉNIGMES !
118		YOU JUST HANG AROUND OUTSIDE YOUR STATION!	TU PASSES TON TEMPS À GLANDER HORS DE TON POSTE !
119		* WHAT ARE YOU EVEN DOING?!?	QU'EST-CE QUE TU FICHES, D'AILLEURS ?!?
120		* Staring at this lamp. * It's really cool. * Do you wanna look?	J'observe cette lampe. Elle est vachement cool. Tu veux y jeter un œil ?
121		NO!! I DON'T HAVE TIME FOR THAT!!	NON !! J'AI PAS DE TEMPS À PERDRE !
122		WHAT IF A HUMAN COMES THROUGH HERE!?!	SI UN HUMAIN PASSAIT PAR ICI...
123		I WANT TO BE READY!!!	...JE VEUX ÊTRE PRÊT !!!
124		I WILL BE THE ONE! I MUST BE THE ONE!	CE SÉRA MOI ! IL FAUT QUE CE SOIT MOI !
125		I WILL CAPTURE A HUMAN!	UN JOUR, JE CAPTURERAI UN HUMAIN !

126		THEN, I, THE GREAT PAPYRUS...	ET CE JOUR-LÀ, MOI, LE GRAND PAPYRUS...
127		WILL GET ALL THE THINGS I UTTERLY DESERVE!	AURAI ENFIN TOUT CE QUI ME REVIENT DE DROIT !
128		RESPECT... RECOGNITION...	LE RESPECT... LA RECONNAISSANCE...
129		I WILL FINALLY BE ABLE TO JOIN THE ROYAL GUARD!	JE POURRAI ENFIN INTÉGRER LA GARDE ROYALE !
130		PEOPLE WILL ASK, TO, BE MY, "FRIEND?"	TOUT LE MONDE VOUDRA ÊTRE MON « AMI » !
131		I WILL BATHE IN A SHOWER OF KISSES EVERY MORNING.	JE SERAI ADULÉ DU MATIN AU SOIR.
132		* Hmm...	Hum-hum...
133		* Maybe this lamp will help you.	Cette lampe pourrait peut-être t'aider.
134		SANS!! YOU ARE NOT HELPING!! YOU LAZYBONES !!	SANS !! TU NE M'AIDES PAS DU TOUT ! ESPÈCE DE VIEUX SAC D'OS !!

135		ALL YOU DO IS SIT AND BOONDOGGLE!	T'ES JUSTE BON À TE TOURNER LES POUCES TOUTE LA JOURNÉE !
136		YOU GET LAZIER AND LAZIER EVERY DAY!!!	PLUS LE TEMPS PASSE ET MOINS T'EN FAIS !!!
137		* Hey, take it easy. * I've gotten a ton of work done today.	Hey, détends-toi. Je sature niveau boulot.
138		* A skele- ton .	Je dirais même que j' os-sature .
139		SANS!!!	SANS !!!
140		* Come on. * You're smiling.	Allez, reconnais-le. Ça te fait sourire.
141		I AM AND I HATE IT!	OUI, ET JE DÉTESTE ÇA !
142		SIGH...	PFF...
143		WHY DOES SOMEONE AS GREAT AS ME...	POURQUOI UN MEC AUSSI COOL QUE MOI...

144		HAVE TO DO SO MUCH JUST TO GET SOME RECOGNITION...	...DOIT SE DÉCARCASSER POUR MÉRITER UN TANT SOIT PEU DE RESPECT ?
145		* Wow, sounds like you're really working yourself...	Waouh, si tu continues comme ça...
146		* Down to the bone.	... tu ne feras pas de vieux os.
147		UGH!!!	AAAAARRH !!!
148		I WILL ATTEND TO MY PUZZLES...	JE RETOURNE À MES ÉNIGMES...
149		AS FOR YOUR WORK?	QUANT À TOI,
150		PUT A LITTLE MORE.	INVESTIS-TOI PLUS DANS TON BOULOT MÊME SI TA DEVISE EST...
151		"BACKBONE" INTO IT!!!!	« MÉTACARPE DIEM » !!!!
152		NYEHHEHEHEHEHE HEHEHEHEHEHEHE!!!	NYEHHEHEHEHEHEHE HEHEHEHEHEHEHE !!!

153		HEH!	HEH!



154		* Ok, you can come out now.	Ça y est, la voie est libre !
155	 	* You oughta get going. * He might come back. * And if he does...	Tu ferais mieux de filer. Il pourrait revenir. Et s'il débarque...
156		*...You'll have to sit through more of my hilarious jokes.	... tu devras encore supporter mes blagues hilarantes.

157		* What's the holdup? * Look, there's nothin to be afraid of.	Où est le problème ? Écoute, tu n'as pas de raison d'avoir peur.
158		* It's just a dark cavern filled with skeletons and horrible monsters.	C'est juste une grotte sombre remplie de Monstres terrifiants.
159		* Actually, hey... * Hate to bother ya, but can you do me a favor?	Au fait... Je peux te demander un service ?
160		* I was thinking... * My brother's been kind of down lately...	Je me disais... Mon frère n'a pas trop le moral ces derniers temps...
161		* He's never seen a human before. * And seeing you might just make his day.	Il n'a jamais vu d'Humain et te voir le rendrait vraiment heureux.
162		* Don't worry, he's not dangerous.	Ne t'en fais pas, il n'est pas dangereux.
163		* Even if he tries to be.	Même s'il joue les gros durs.
164		* Thanks a million. * I'll be up ahead.	Merci mille fois ! Si tu me cherches, je serai un peu plus loin.

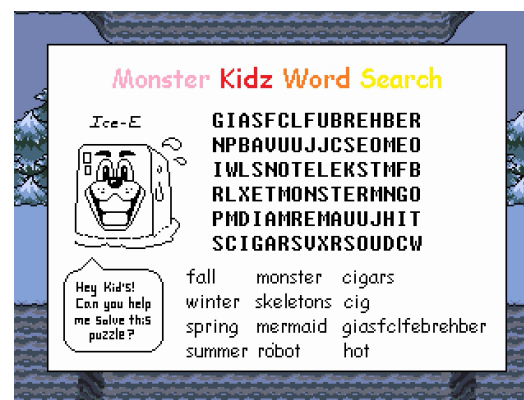


165		SO, AS I WAS SAYING ABOUT UNDYNE,	DONC, COMME JE DISAIS, UNDYNE...
166		SANS!! OH MY GOD!! IS THAT...	SANS !! OH MON DIEU !! SERAIT-CE...
167		A HUMAN!?!?!?!?!?	UN HUMAIN!?!?!?!?!?
168		* Uhhhh...	Heuuu...
169		* Actually, I think that's a rock.	Je pense que c'est un rocher.

170		OH.	HO.
171		* Hey, what's that in front of the rock?	Eh, c'est quoi juste devant le rocher ?
172		OH MY GOD!!!	OH MON DIEU !!!
173		(IS... IS THAT A HUMAN)	(EST-CE UN HU...HUMAIN)
174		* (Yes)	(Oui)
175		OH MY GOD!!!	OH MON DIEU !!!
176		SANS! I FINALLY DID IT!!	SANS! J'AI ENFIN RÉUSSI !!
177		UNDYNE WILL...	UNDYNE VA...
178		I'M GONNA...	ET MOI JE VAIS...

179		I'LL BE SO...	JE SERAI TELLEMENT...
180		POPULAR!!! POPULAR!!! POPULAR!!!	POPULAIRE !!! POPULAIRE !!! POPULAIRE !!!
181		... 'AHEM'	... "HEM HEM"
182		HUMAN! YOU SHALL NOT PASS THIS AREA!	HUMAIN ! TU NE FRANCHIRAS PAS CETTE ZONE !
183		I, THE GREAT PAPYRUS, WILL STOP YOU!!!	MOI, LE GRAND PAPYRUS, JE T'EN EMPÊCHERAI !!!
184		I WILL THEN CAPTURE YOU!	ET JE TE CAPTURERAI !
185		YOU WILL BE DELIVERED TO THE CAPITAL!	JE TE CONDUIRAI À LA CAPITALE !
186		THEN... THEN!!!	ET... ET ENSUITE...
187		I'M NOT SURE WHAT'S NEXT.	JE NE SUIS PAS SÛR DE LA SUITE...
188		IN ANY CASE!	QUOI QU'IL EN SOIT !

189		CONTINUE... ONLY IF YOU DARE!!!	AVANCE... SI TU L'OSES !!!
190		NYEH HEH HEH HEH HEH HEH HEH HEH HEH!!!	NYEH HEH HEH HEH HEH HEH HEH HEH HEH!!!
191		* Well, that went well.	Eh bien, c'est passé comme une lettre à la poste.
192		* Don't sweat it, kid.	Ne stresse pas.
193		* I'll keep an eyesocket out for ya.	Je garderai une orbite sur toi.



194		HUMAN!!! I HOPE YOU'RE READY FOR...	HUMAIN!!! PRÉPARE-TOI À...

195		SANS!! WHERE'S THE PUZZLE!!!	SANS !! OÙ EST L'ÉNIGME ???
196		* It's right there. * On the ground.	Elle est juste là, sur le sol.
197		* Trust me. * There's no way they can get past this one.	Fais-moi confiance. L'Humain n'a aucune chance de la résoudre.
198		SANS!!! THAT DIDN'T DO ANYTHING!	SANS !!! IL NE S'EST RIEN PASSÉ !
199		* Whoops.	Oups.
200		* I knew i should have used today's crossword instead.	Je savais que j'aurais dû utiliser le mot-croisé d'aujourd'hui.
201		WHAT!?: CROSSWORD!?:	QUOI !?: UN MOT-CROISÉ !?:
202		I CAN'T BELIEVE YOU SAID THAT!!	J'ARRIVE PAS À CROIRE QUE T'AIES DIT ÇA !!
203		IN MY OPINION...	SELON MOI...

204		JUNIOR JUMBLE IS EASILY THE HARDEST.	MÉLI-MÉLO EST FACILEMENT LE PLUS DIFFICILE.
205		* What? Really, dude? * That easy-peasy word scramble?	Quoi ? T'es sérieux, vieux ? Ce fouillis de mots fastoche ?
206		* That's for baby bones.	C'est pour les osselets.
207		UN. BELIEVABLE.	IN. CROYABLE.
208		HUMAN!!! SOLVE THIS DISPUTE!	HUMAIN !!! LEQUEL DE NOUS DEUX A RAISON ?
209		(Which is harder?) Jumble Crossword	(Lequel est le plus difficile ?) Méli-mélo Mots-croisés

Si le joueur choisit Méli-Mélo (Jumble)

210		HA! HA! YES!	AH! AH! JE LE SAVAIS!
211		HUMANS MUST BE VERY INTELLIGENT!	LES HUMAINS DOIVENT ÊTRE TRÈS INTELLIGENTS ...

212		IF THEY ALSO FIND JUNIOR JUMBLE SO DIFFICULT!	SI EUX AUSSI PENSENT QUE LE MÉLI-MÉLO EST SUPER DIFFICILE !
213		NYEH! HEH! HEH HEH!	NYEH! HEH! HEH HEH!

Si le joueur choisit Mots-croisés (Crossword)

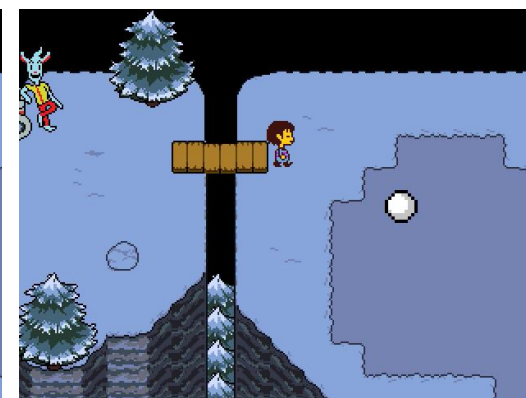
214		YOU TWO ARE WEIRD!	VOUS ÊTES VRAIMENT BIZARRES, TOUS LES DEUX.
215		CROSSWORDS ARE SO EASY.	LES MOTS-CROISÉS SONT UN JEU D'ENFANT !
216		IT'S THE SAME SOLUTION EVERY TIME.	C'EST TOUJOURS LA MÊME CHOSE.
217		I JUST FILL ALL THE BOXES IN WITH THE LETTER "Z"...	IL SUFFIT DE REMPLIR TOUTES LES CASES AVEC LA LETTRE « Z »...
218		BECAUSE EVERY TIME I LOOK AT A CROSSWORD...	PARCE QUE CHAQUE FOIS QUE JE POSE MES YEUX SUR UNE GRILLE DE MOTS-CROISÉS...
219		ALL I CAN DO IS SNORE!!!	JE NE PEUX PAS M'EMPÊCHER DE RONFLER !
220		NYEH HEH HEH!!!	NYEH HEH HEH !!!

221		* Papyrus... * Finds difficulty in interesting places.	Papyrus a l'art de trouver la difficulté... là où on s'y attend le moins.
222		* Yesterday he got stumped trying to "solve" the horoscope.	Hier, par exemple, il n'arrivait pas à « résoudre » l'horoscope.

4 Le vendeur d'Häagen-Douce



- * Sacré Papyrus ! Ses pièges ne sont pas très efficaces, mais ils sont très comiques !
- * En attendant, que diriez-vous d'une crème glacée ? En progressant dans la Forêt de Floconelle, le joueur croise le chemin du vendeur d'Häagen-Douce, un objet consommable qui permet de récupérer des PV.
- * Routes concernées :  



223		* I don't understand why these aren't selling...	Je ne comprends pas pourquoi je n'arrive pas à vendre mes glaces...

224		* It's the perfect weather for something cold...	Le temps est idéal pour manger un truc rafraîchissant, pourtant...
225		* OH!!!! * A CUSTOMER!!!	HO !!!! UN CLIENT !!!!
226		* Hello! * Would you like some Nice Cream?	Salut ! Ça te tente, une Häagen-Douce ?
227		* It's the frozen treat that warms your heart!	C'est le dessert givré qui réchauffe le cœur !
228		* Now just 15G! Yes No	Ça ne coûte que 15G ! Oui Non
229		* Here you go! * Have a super-duper day! * (You got the Nice Cream.)	Voilà ta Häagen-Douce ! Passe une journée super sensas' ! (Vous recevez une Häagen-Douce.)

5 Les livres de la bibliothèque de Floconelle



* Super ! Une bibliothèque !

* Dans *Undertale*, lorsque le joueur arrive dans le village de Floconelle, il peut se rendre à la bibliothèque pour y apprendre plein de choses intéressantes sur les Monstres. Et si on jetait un coup d'oeil à tous ces livres ? Je suis curieuse d'en apprendre plus sur les Monstres, pas vous ?

* Routes concernées :   



* (It's a school report about monster funerals.)



* While monsters are mostly made of magic, human beings are mostly made of water.



* Because they are made of magic, monsters' bodies are attuned to their SOUL.

5.1 Livre orange foncé - « Histoire des Monstres »

230	* (It's a school report about monster funerals.)	(C'est un travail scolaire traitant des rites funéraires chez les Monstres.)
231	* Monster funerals, technically speaking, are cool as heck.	Chez nous, les funérailles sont vraiment méga stylées.
232	* When monsters get old and kick the bucket, they turn into dust.	Quand un Monstre devient vieux et finit par casser sa pipe, il tombe en poussière.
233	* At funerals, we take that dust and spread it on that person's favorite thing.	Pendant les funérailles, la poussière est éparpillée sur l'objet préféré du défunt.
234	* Then their essence will live on in that thing...	Pour que son âme puisse subsister à l'intérieur.
235	* Uhhh, am I at the page minimum yet? I'm kinda sick of writing this.	Heuu, j'ai atteint le nombre minimum de pages ? C'est très barbant, comme sujet.

5.2 Livre bleu - « Histoire des Monstres »

236	* While monsters are mostly made of magic, human beings are mostly made of water.	Les Monstres sont faits de magie et les Humains sont principalement composés d'eau.
237	* Humans, with their physical forms, are far stronger than us.	La forme physique des Humains les rend plus puissants que nous...
238	* But they will never know the joy of expressing themselves	... mais ils ne ne connaîtront jamais les joies de la magie.

	through magic.	
239	* They'll never get a bullet-pattern birthday card...	* ... et ils ne recevront jamais une carte d'anniversaire à tête chercheuse...

5.3 Livre orange clair - « Histoire des Monstres »

240	* Because they are made of magic, monster's bodies are attuned to their SOUL.	Comme les Monstres sont des êtres magiques, leur corps et leur ÂME sont interdépendants.
241	* If a monster doesn't want to fight, its defense will weaken.	Si un Monstre ne veut pas se battre, sa défense diminuera.
242	* And the crueler the intentions of our enemies, the more their attacks will hurt us.	Plus les intentions de l'autre sont mauvaises, plus les dommages subis seront importants.
243	* Therefore, if a being with a powerful SOUL struck with the desire to kill...	Donc, si un être doté d'une ÂME puissante décidait de se mettre à tuer....
244	* Um, let's end the chapter here...	Heu, il est préférable d'en rester là...

5.4 Livre vert clair - « Histoire des Monstres »

245	* Fearing the humans no longer, we moved out of our old city, HOME.	Affranchis de la peur que nous inspiraient les Humains, nous avons décidé d'explorer les Soutterains.

246	* We braved harsh cold, damp swampland, and searing heat...	Nous avons affronté la morsure du froid, les marécages et la chaleur accablante...
247	* Until we reached what we now call our capital.	... jusqu'à atteindre l'endroit qui est devenu notre capitale.
248	* "NEW HOME."	« LE NOUVEAU FOYER ».
249	* Again, our King is really bad at names...?	Notre Roi a vraiment une imagination débordante...

5.5 Livre vert foncé - « Histoire des Monstres »

250	* Love, hope, compassion... * This is what people say monster SOULs are made of.	L'amour, l'espoir, la compassion... Il paraît que les ÂMES de Monstres en possèdent.
251	* But the absolute nature of "SOUL" is unknown.	Mais on ignore encore la véritable nature de l'ÂME.
252	* After all, humans have proven their SOULs don't need these things to exist.	Après tout, les Humains ont prouvé que leur ÂME n'a pas besoin de tout ça pour exister.

6 Onionsan, un Monstre (un peu trop) ambitieux



* Après avoir traversé Floconelle, le joueur doit s'aventurer dans la zone des Cascades. Sur son chemin, il rencontre plusieurs personnages. Certains, comme Undyne, le Monstre à la tête de la Garde royale, essaieront de lui faire du mal... Mais d'autres se montreront très gentils avec le joueur. Parmi ces personnages affectueux, on retrouve Onionsan.

* Routes concernées :  



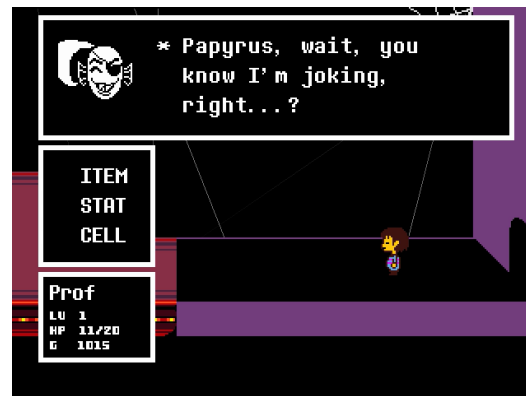
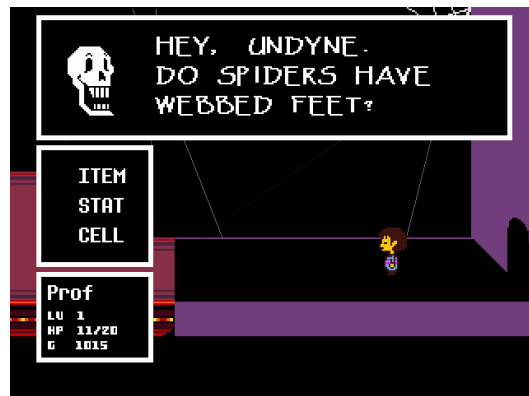
253		* Did y'hear!? * You're back!	Ho ! T'es de retour ! T'es au courant ???
254		* I'll tell you a big secret.	Je vais te confier un secret super secret !
255		* I'm starting a band, y'hear?	Je vais créer un groupe de musique, t'entends ?
256		* It's called the Red Hot Chibi Peppers.	Je vais le baptiser Red Hot Chibi Peppers.
257		* All I've thought of is the name.	J'ai juste eu le temps de réfléchir au nom.
258		* And I don't, play... Instruments, or sing.	Mais je ne sais pas jouer d'un instrument... ou chanter.
259		* Well! Do you think we'll be popular!!!	Tu penses qu'on va faire un carton ???

7 Histoires d'araignées



* Une fois dans la zone de Vésuville, le joueur doit affronter Thépeire (Muffet), une araignée qui tient une boutique de pâtisseries. Après le combat, le joueur peut décider d'appeler Papyrus et Undyne pour qu'ils lui donnent des informations sur ces créatures. Comme vous allez le constater, Papyrus a vraiment le don de se poser des questions bizarres...

* Routes concernées :  



7.1 Histoire d'araignée - 1 : Conversation téléphonique

260		HEY, UNDYNE. DO SPIDERS HAVE WEBBED FEET?	DIS-MOI, UNDYNE ! IL N'Y A QUE LES ARAIGNÉES QUI SACHENT TISSER ?
261		* No, ducks have webbed feet.	Non, il y a aussi les étoiles.
262		DUCKS CAN SPIN WEBS!?	LES ÉTOILES, C'EST VRAI !?
263		* Yeah, haven't you seen a duck wrap up a loaf of bread?	T'as jamais entendu parler des étoiles filantes ?
264		* Then suck all of its guts out with its fangs?	On les appelle ainsi parce qu'elles produisent du fil.
265		BREAD HAS GUTS?	LES ÉTOILES TISSENT DES TOILES DANS LE CIEL ?
266		* Yeah. They just take 'em all out before they sell it.	Ouais, et celles qui restent immobiles sont coincées dedans, en fait.
267		WOW!! YOU'RE REALLY SMART, UNDYNE!	WAOUH !! T'ES VACHEMENT MALIGNE, UNDYNE !
268		* (I thought he knew I was joking...)	(Il sait que je rigole, hein ?)

269		* Papyrus, wait, you know I'm joking, right...?	Papyrus, tu sais que je te faisais marcher, pas vrai ?
270		OF COURSE!	ÉVIDEMMENT !
271		EVERYONE KNOWS SPIDERS HAVE WEBBED FEET.	AUCUNE ÉTOILE NE SE LAISSERAIT PRENDRE À SON PROPRE PIÈGE.

7.2 Histoire d'araignée - 2 : Conversation téléphonique

272		I WONDER IF ANY OF MY ONLINE FANS ARE SPIDERS.	JE ME DEMANDE SI LES ARAIGNÉES SUIVENT MON PROFIL EN LIGNE.
273		* Do spiders even use the internet?	Je ne sais même pas si les araignées utilisent internet !
274		* Are you kidding? * Spiders love to surf the web.	Tu déconnes ? Elles adorent surfer sur la toile !
275		SANS !	SANS !
276		YOU'RE RIGHT ABOUT SOMETHING.	TU N'AS PAS TORT SUR UN POINT.

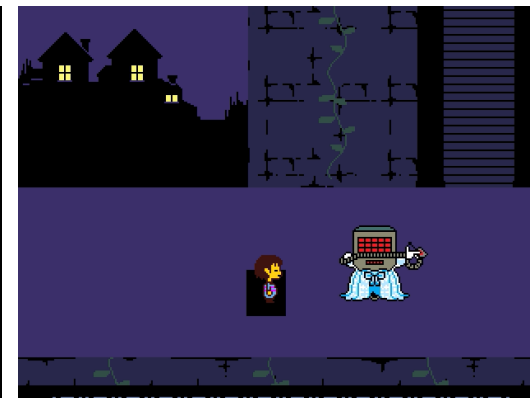
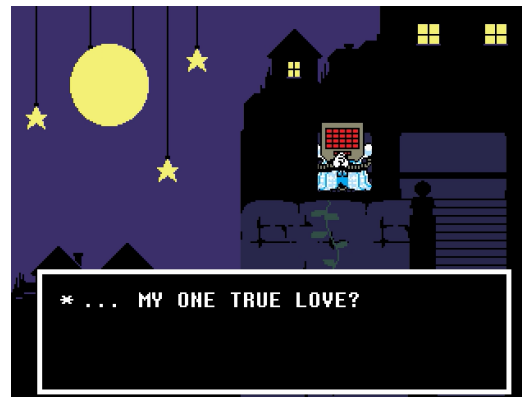
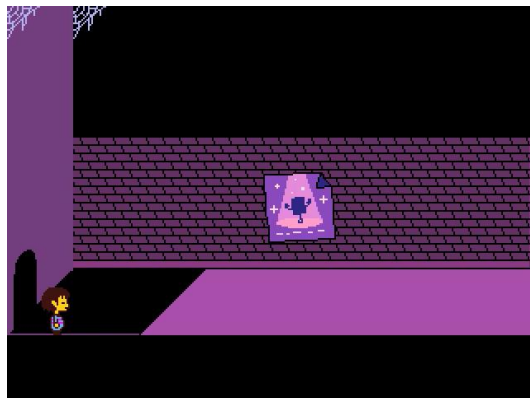
277		FANGS FOR VISITING MY WEB-SITE.	« BIENVENUS SUR LA TOILE ! »
278		THAT'S WHAT SPIDERS LIKE TO POST.	C'EST UNE PHRASE QUE LES ARAIGNÉES POSTENT SOUVENT.

8 La chanson de Mettaton : « Mon amour »²⁷



* Lorsque le joueur sort du repère de Thépeire (Muffet), il arrive sur une scène où Mettaton s'apprête à faire un spectacle. J'ai entendu dire que ce personnage avait une dent contre le joueur... Tout cela ne présage rien de bon !

* Routes concernées :  



²⁷ Pour écouter la chanson, rendez-vous sur cette page Youtube : Sensei Ultimate. (2015). *Undertale The Musical*. Youtube.com, 27 septembre. (En ligne : <https://youtu.be/Lpj0wJeS3hg?t=27>, consulté le 27 juillet 2018).

279		* OH? * THAT HUMAN... * COULD IT BE...?	HO ? CET HUMAIN... SERAIT-CE... ?
280		*... MY ONE TRUE LOVE?	...MON GRAND AMOUR ?
281		<i>Oh my love</i>	<i>Mon amour</i>
282		<i>Please run away</i>	<i>Tu dois t'enfuir</i>
283		<i>Monster king</i>	<i>Asgore souhaite</i>
284		<i>Forbids your stay</i>	<i>Te voir périr</i>
285		<i>Humans must</i>	<i>Nous devons</i>
286		<i>Live far apart</i>	<i>Vivre séparés</i>
287		<i>Even if</i>	<i>Dans ce grand</i>

288		<i>It breaks my heart</i>	<i>Monde sans pitié</i>
289		<i>They'll put you</i>	<i>Tu mourras</i>
290		<i>In the dungeon</i>	<i>Dans le donjon</i>
291		<i>It'll suck</i>	<i>Ça fait tache</i>
292		<i>And then you'll die a lot</i>	<i>Dans une si belle chanson</i>
293		<i>Really sad</i>	<i>C'est la fin</i>
294		<i>You're gonna die</i>	<i>De ton histoire</i>
295		<i>Cry cry cry</i>	<i>Il est temps</i>
296		<i>So sad it's happening.</i>	<i>De se dire au revoir</i>
297		<i>* SO SAD.</i>	<i>C'EST SI TRISTE.</i>

298		* SO SAD THAT YOU ARE GOING TO THE DUNGEON.	DOMMAGE QUE TU DOIVES MOISIR DANS LE DONJON.
299		* OOMPH! I AM SO OVERWHELMED WITH TRAGEDIES.	... LES TRAGÉDIES ME MONTENT À LA TÊTE !
300		* THE KING HAS ORDERED YOU TO WASTE AWAY IN THE CASTLE BASEMENT.	LE ROI A DONNÉ L'ORDRE DE TE JETER AU CACHOT.
301		* AND BEFORE WE EVEN HAD TIME TO SING A SWEET SONG ABOUT IT.	AVANT MÊME QUE NOUS AYONS EU LE TEMPS DE CHANTER UNE PETITE CHANSON.
302		* MY DEAR HEART! * I CAN BARELY LOOK UPON YOU, KNOWING WHAT COMES NEXT...	MON PAUVRE COEUR ! JE NE PUIS TE REGARDER DANS LES YEUX EN SACHANT CE QUI T'ATTEND...
303		* WELL, TOODLES!	OUPS !



304		<i>Oh my love</i>	<i>Mon amour</i>
305		<i>Has fallen down</i>	<i>Fuis loin d'ici</i>
306		<i>Now in tears</i>	<i>Car les flammes</i>
307		<i>We all will drown</i>	<i>Menacent ta vie</i>
308		<i>Colored tiles</i>	<i>Te souviens</i>
309		<i>Make them a fool</i>	<i>Tu de ce jeu?</i>

310		<i>If only they</i>	<i>Pas du tout?</i>
311		<i>Still knew the rules</i>	<i>C'est malheureux...</i>
312		<i>Well that was</i>	<i>Dans le feu</i>
313		<i>A sorry try</i>	<i>Tu vas périr</i>
314		<i>Now let's watch</i>	<i>Et ça m'fait</i>
315		<i>Them fry</i>	<i>Bien rire !</i>

9 La promesse de Sans à Toriel



* Lorsqu'il arrive à l'hôtel MTT, situé à l'extrémité de Vésuville, le joueur rencontre Sans le squelette. On dirait qu'il a quelque chose d'important à dire au joueur...

* Routes concernées :  



316		* Hey.	Eh.
317		* Let me tell you a story.	J'aimerais te raconter une histoire.

318		* So I'm a sentry in Snowdin forest, right?	Je suis de garde dans la Forêt de Floconelle, tu te souviens ?
319		* I sit out there and watch for humans. * It's kind of boring.	Je reste là à guetter l'arrivée des Humains. C'est un tantinet barbant.
320		* Fortunately, deep in the forest...	Heureusement, au fond de ces bois...
321		* There's this HUGE locked door.	Se dresse une ÉNORME porte fermée à clé.
322		* And it's perfect for practicing knock knock jokes.	C'est idéal pour s'entraîner à faire des blagues « toc-toc qui est là ».
323		* So one day, I'm knocking 'em out, like usual.	Un jour, j'ai toqué à la porte, comme à mon habitude.
324		* I knock on the door and say "knock knock."	J'ai lancé : « toc-toc ».
325		* Suddenly, from the other side...	Soudainement, de l'autre côté de la porte...
326		* I hear a woman's voice.	J'ai entendu résonner une voix féminine.

327		* "Who is there?"	« Qui est là ? » a-t-elle demandé.
328		* So naturally, I respond:	C'est tout naturellement que j'ai répondu :
329		* "Dishes."	« Sheila ».
330		* "Dishes who?"	« Sheila qui ? ».
331		* "Dishes a very bad joke."	« Sheila danse des canards ».
332		* Then she just howls with laughter.	Elle a explosé de rire.
333		* Like it's the best joke she's heard in a hundred years.	Comme si c'était la blague la plus drôle qu'elle ait entendue depuis des lustres.
334		* So I keep 'em coming, and she keeps laughing.	Donc j'ai continué à lui raconter des blagues et elle, à rire.
335		* She's the best audience I've ever had.	Elle est de loin de meilleur public que j'ai jamais eu.

336		* Then, after a dozen of 'em, SHE knocks and says...	Après une demi-douzaine de ces blagues, c'est ELLE qui toqua à la porte.
337		* Knock knock!"	« Toc-toc » a-t-elle dit.
338		* I say "who's there?"	J'ai répondu « qui est là ? »
339		* "Old lady!"	« Silvère ! »
340		* "Old lady who?"	« Silvère qui ? »
341		* "Oh! I did not know you could yodel!"	« Silvère est vide, faut le remplir ! »
342		* Wow.	Waouh.
343		* Needless to say, this woman was extremely good.	Inutile de préciser qu'elle était sacrément douée.
344		* We kept telling each other jokes for hours.	On a continué à se raconter des blagues pendant des heures.

345		* Eventually, I had to leave.	Mais après un moment, j'ai dû me résoudre à partir.
346		* Papyrus gets kind of cranky without his bedtime story.	Papyrus est grincheux quand je ne lui raconte pas d'histoire le soir.
347		* But she told me to come by again, and so I did.	Cette inconnue m'a demandé de revenir la voir et c'est ce que j'ai fait.
348		* Then I did again. And Again. It's a thing now.	Et puis, je suis revenu, encore et encore. C'est devenu une habitude...
349		* Telling bad jokes through the door.	... de raconter des blagues à travers la porte.
350		* It rules	C'est cool.
351		* ...	...
352		* One day, though, I noticed she wasn't laughing very much.	Mais un jour, j'ai remarqué qu'elle n'avait pas le cœur à rire.
353		* I asked her what was up.	Je lui ai demandé ce qui n'allait pas.

354		* Then she told me something strange.	Elle m'a répondu quelque chose de bizarre.
355		* "If a human ever comes through this door..."	« Si un Humain venait à passer cette porte... »
356		* "Could you please, please promise something?"	« Je veux que tu me promettes une chose... »
357		* "Watch over them, and protect them, will you not?"	« Prends soin de lui et protège-le, s'il-te-plaît... »
358		* Now, I hate making promises.	Je déteste faire des promesses...
359		* And this woman, I don't even know her name.	J'ignore même comment elle s'appelle.
360		* But...	Mais...
361		* Someone who sincerely likes bad jokes...	Tu ne peux rien refuser...
362		* Has an integrity you can't say "no" to.	À une personne qui rit à des blagues aussi nazes.

363		* Do you get what I'm saying?	Tu vois ce que je veux dire ?
364		* That promise I made to her...	Cette promesse que je lui ai faite...
365		* You know what would have happened if she hadn't said anything?	Sais-tu ce qui te serait arrivé si elle ne m'avait rien dit ?
366		* ...Buddy.	En vérité...
367		* ... You'd be dead where you stand.	...tu serais déjà six pieds sous terre.
368		* ...	...
369		* Hey, lighten up, bucko!	Eh, no stress !
370		* I'm just joking with you.	Je te charie !
371		* Besides...	En plus...

372		* Haven't I done a great job protecting you?	J'ai bien joué mon rôle de protecteur, jusqu'à présent !
373		* I mean, look at yourself.	Regarde-toi !
374		* You haven't died a single time.	Tu n'as pas encore clamsé une seule fois !
375		* That's right, isn't it?	Pas vrai ?
376		* Well, chalk it up to my great skills.	Tout ça grâce à moi.
377		* Heh.	Bref.
378		* Well, that's all.	Il est temps que je file !
379		* Take care of yourself, kid.	Fais attention à toi...
380		* 'Cause someone really cares about you.	Parce qu'il y a quelqu'un ici pour qui tu comptes beaucoup.

10 Les déboires amoureux de McAndouille



- * Une fois dans l'hôtel MTT, le joueur peut dicuter avec plusieurs marchands et autres PNJ.
- * Vous êtes prêts à jouer les cupidons ? Je pense que McAndouille, le marchand de Glamburgers de l'hôtel, aurait bien besoin d'un petit coup de pouce !
- * Routes concernées :  



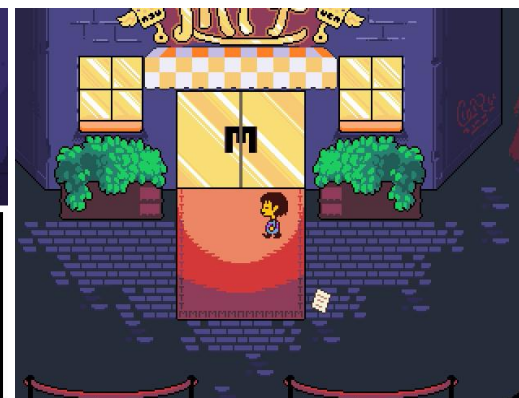
Life Advice
 ♥ Romance Advice
 Mettaton
 Your future
 Exit

Take it
 from me,
 little
 buddy.
 4936 7/8



♥ More Burgerpants (NEW)
 Origin of garbage
 About Mettaton (OLD???)
 About ASGORE
 Exit

So, like,
 what's up?
 4936 7/8



Si le joueur décide de parler au PNJ (Option : Talk)

381		* I'm sorry, (Ha ha) it's against the rules to talk to customers who haven't bought anything.	Je suis désolé, (ha ha) je ne suis pas autorisé à parler aux clients qui n'ont rien acheté.
382		* What? * Why do you keep trying to talk to me?	Qu...Quoi ? Pourquoi veux-tu à tout prix me parler ?
383		* I'll get in trouble if I get chummy with the customers.	Si jamais on me surprend en train de discuter avec un client, bonjour les ennuis !
384		* Sorry.	Désolé.
385		* ...	...
386		* SO, I wanted to be an ACTOR.	DONC, j'aurais aimé être un ACTEUR.

Si le joueur demande au PNJ de lui donner des conseils (Option : Talk - Life Advice)

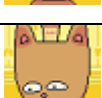
387		* I'm getting on in years, so let me give you some advice, little buddy.	J'ai pas mal d'expérience, alors laisse-moi te donner un conseil, chaton.
388		* You've still got time. * Don't live like me.	T'as toute la vie devant toi, chaton. Évite de finir comme moi !

389		* I'm 19 years old and I've already wasted my entire life.	Je n'ai que 19 ans et j'ai déjà foutu ma vie en l'air.

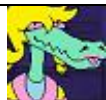
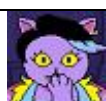
Si le joueur demande au PNJ de lui donner des conseils en amour (Option : Talk - Romance advice)

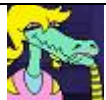
390		* Listen. * I like you, little buddy. * So I'm gonna save you a lot of trouble.	Écoute, chaton. Comme je te trouve sympa, je vais te donner quelques conseils.
391		* Never interact with attractive people.	Ne cause JAMAIS aux gens canons !
392		* Unless you're "one of them," they're just gonna take advantage of you.	Ils se serviront de toi, sauf si tu es des leurs.
393		* Like that time those two chicks asked me to sneak them some glamburgers.	Un jour, deux nanas m'ont demandé de leur apporter des Glamburgers en douce.
394		* And I, naive teenager that I was, said yes to them.	J'étais jeune et naïf... alors j'ai accepté.
395		* Bad idea.	Mauvaise idée.

Si le joueur demande au PNJ de lui expliquer l'origine de son surnom (Option : Talk - Glamburger Story [NEW])

396		* So I went out to the alley to see those two ladies, and uh... you know, see what'd happen next	J'ai rejoint les deux filles dans l'allée, et heu...tu vois, quoi, pour voir ce qui allait se passer.
397		* ...	...
398		* Then my boss, uh, saw me and asked me what I was doing.	Mais mon patron m'a vu et m'a demandé ce que je faisais là.
399		* I was so startled, the hamburgers in my pockets tumbled out onto the ground.	Ça m'a tellement surpris que les hamburgers que j'avais planqués dans mes poches sont tombés sur le sol.
400		* Not wanting to lose face, I scrambled to pick them up!	Comme je ne voulais pas mourir de honte, je me suis penché pour les ramasser fissa !
401		* But, as I was leaning over, the weight of the remaining hamburgers...	Mais en me penchant, le poids des autres hamburgers restés dans mes poches...
402		* ... caused my pants to fall down.	... a fait tomber mon froc.
403		* Then the girls laughed at me.	Les filles se sont moquées de moi.
404		* Everyone calls me Burgerpants now.	Depuis, tout le monde me surnomme McAndouille.

Quand le joueur va voir Catty et Bratty dans la ruelle à côté de l'hôtel après avoir parlé à McAndouille (Option : Talk - Burgerpants [New])

405		* Oh, that guy from the store? Yuck, what a creep.	Le mec du restaurant ? Beurk, il est méga chelou !
406		* Yeah! He's a creep!	Ouais, chelou...
407		* But he's kind of cute, too...	... mais mignon.
408		* C'mon, Catty, don't you have ANY standards?	Sérieux, Catty, t'es à CE POINT désespérée ?
409		* Nope!!!	T'as pas idée !!!
410		* OK, like, the annoying thing is...	En fait, le truc, c'est que...
411		* He'd be OK if he just treated us with some respect.	Il serait cool s'il nous respectait.
412		* But he just acts... * Really weird.	Mais il se comporte juste... de manière super chelou.
413		* And then acts like it's OUR fault he acts that way!	Il fait genre que c'est NOTRE faute s'il est ainsi !

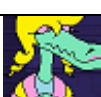
414		* Like, when we asked him to get those glamburgers...	Ouais, comme la fois où on lui a demandé de nous apporter des Glamburgers...
415		* He dropped them and ran away before we could even say anything!	Il les a fait tomber et a détalé avant même qu'on ait pu ouvrir la bouche !
416		* We were, like, going to share them.	Bah ouais, on allait lui proposer de se joindre à nous.
417		* Really? * I wasn't.	Ah bon ? Pas moi.
418		* Catty!!	Catty !!

Quand le joueur retourne voir McAndouille après avoir parlé de lui à Bratty et Catty (Option : Talk - Bratty & Catty [New])

419		* The girls were... * Talking about me...?	Les filles t'ont... parlé de moi ?
420		* They say I should stop acting like they owe me...	Elles ont dit que je devrais arrêter de me comporter comme si elles m'étaient redevables...
421		* ... and if I want to be FRIENDS with them, I should just... uh, try to see things from their perspective?	... et que si je veux être leur POTE, je devrais juste... heu, voir les choses de leur point de vue ?

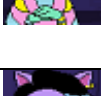
422		* Wow.	Waouh.
423		* Poor, naive little buddy. * They've brainwashed you.	Ta naïveté te perdra, chaton ! Elles t'ont lavé le cerveau.
424		* "Friendship" is just a hot person's way of making you their slave.	« L'amitié » n'est qu'une façon séduisante de faire de toi un esclave.
425		* ...	...
426		* So, uh, what time would they wanna hang out?	Donc, heu, quand est-ce qu'elles veulent qu'on se voie ?

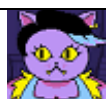
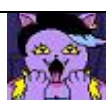
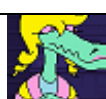
Quand le joueur retourne voir Catty et Bratty dans la ruelle à côté de l'hôtel après avoir parlé à McAndouille (Option : Talk – B.Pants Hangout? [New])

427		* Oh, uh...	Ah, heu...
428		* Yeah!!! He should come look for junk with us!	Ouais !!! Il devrait trop venir fouiller les ordures avec nous !
429		* But like, if we let him hang out with us... * I just worry it'll...	T'es sûre ? Si on le laisse traîner avec nous... j'ai peur que...

430		* ... be really super fun!	... ce soit super méga giga fun !
431		* Um, that was NOT what I was gonna say.	Heu, c'était PAS vraiment ce que j'allais dire.
432		* But I was close, right!?	Mais c'était presque ça, pas vrai !?

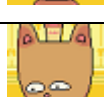
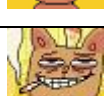
Quand le joueur demande à Catty et Bratty ce qu'elles pensent d'un garçon comme McAndouille (Option : Talk - That kind of guy)

433		* Well, that kind of guy...	En fait, ce genre de mec...
434		* You hang out with him once, then he wants to hang out...	Si tu traînes avec lui une fois, après, il te colle aux basques...
435		* All. * The. * Time.	Tout. Le. Temps.
436		* But don't you feel bad for him, Bratty?	Mais t'as pas mal au cœur pour lui, Bratty ?
437		* Poor Burgerpants...	Pauvre McAndouille...

438		* Think about how cool we are compared to him!!!	On est tellement cool comparées à lui !!!
439		* We'd be saving his LIFE with our friendship!!	On lui sauverait la VIE en devenant ses amies !!
440		* His LIFE, Bratty!!	La VIE, Bratty !!
441		* Uh, so?	Ouais... et alors ?
442		* ...	...
443		* Think of all the glamburgers he could get for us!!	T'as pensé à tous les Glamburgers qu'on pourrait avoir gratos ??
444		* ... So is he free after work?	Heu... donc... il est libre après son taf ?

Quand le joueur retourne voir McAndouille après avoir parlé à Bratty et Catty (Option : Talk – Catty's Invitation [New])

445		* They wanna hang out after work?	Elles veulent qu'on se voie après le boulot ?
446		* Ha! Ahahaha!! Yes!!! * I won't let you down!!	Ah ! Ahahaha !! Je le savais !!! Tu peux compter sur moi !!

447		* Little buddy... thank you.	Merci... chaton.
448		* You've brought a tear to the eye of this old man.	Tu as réussi à émouvoir un vieux matou.
449		* So, uh, where do they want to go?	Alors, elles veulent aller où ?
450		* ...	...
451		* They want to hang out at the garbage dump.	Elles veulent qu'on aille au dépotoir ?
452		* ...	...
453		* Well, nowhere to go but up, right, little buddy?	Quand on a touché le fond, on ne peut que remonter, pas vrai, chaton ?

11 Le tragique destin d'Asriel Dreemurr



* Après être sorti de l'hôtel MTT et avoir traversé le NOYAU, le joueur arrive dans la Capitale, où se situe le château du Roi Asgore...

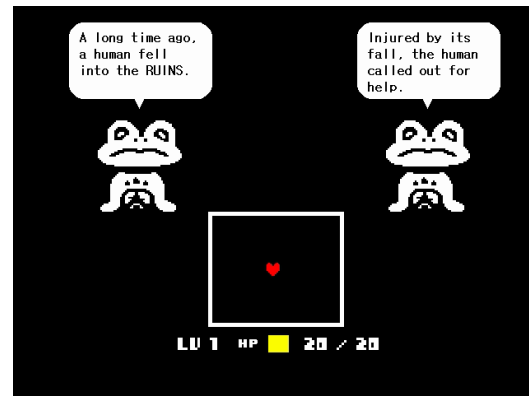
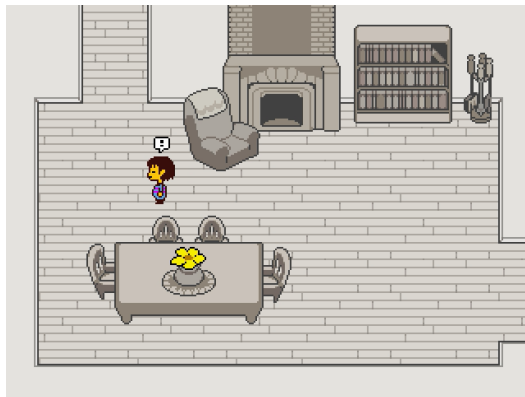
* Avant d'aller au château, le joueur doit traverser la maison du Roi où il s'apprête à découvrir la raison pour laquelle Asgore et les autres Monstres détestent tant les Humains...

* Routes concernées :  

Prologue d'Undertale

454		Long ago, two races ruled over Earth: HUMANS and MONSTERS.	Jadis, deux races régnaient sur la Terre : les HUMAINS et les MONSTRES.
455		One day, war broke out between the two races.	Un jour, une guerre éclata entre elles.
456		After a long battle, the humans were victorious.	Les Humains sortirent victorieux de ce long combat.
457		They sealed the monsters underground with a magic spell.	À l'aide d'un sortilège, ils emprisonnèrent les Monstres sous terre.

458		Many years later...	Des années plus tard...
459		MT. EBOTT. 201X	MONT EBOTT. 201X
460		Legends say that those who climb the mountain never return.	La légende raconte que celui qui gravit cette montagne n'en revient jamais.



Histoire du Royaume des Monstres – à l'intérieur de la maison du Roi Asgore

461		A long time ago, a human fell into the RUINS.	Il y a bien longtemps, un Humain tomba dans les RUINES.
462		Injured by its fall, the human called out for help.	Blessé par sa chute, il appela à l'aide.

463		ASRIEL, the king's son, heard the human's call.	ASRIEL, le fils du roi, entendit ses cris.
464		He brought the human back to the castle.	Il ramena l'Humain au château.
465		Over time, ASRIEL and the human became like siblings.	Au fil du temps, les deux enfants devinrent inséparables.
466		The King and Queen treated the human child as their own.	Le Roi et la Reine traitaient l'Humain comme leur propre enfant.
467		The underground was full of hope.	Les Souterrains étaient emplis d'espoir.
468		Then... One day...	Mais... un jour...
469		The human became very ill.	L'Humain tomba très malade.
470		The sick human had only one request.	Il n'avait qu'un seul souhait.
471		To see the flowers from their village.	Revoir les fleurs de son village.
472		But there was nothing we could do.	Mais nous ne pouvions pas l'exaucer.

473		The next day.	Le lendemain.
474		The human died.	Il mourut.
475		ASRIEL, wracked with grief, absorbed the human's SOUL.	ASRIEL, dévasté par le chagrin, absorba son ÂME...
476		He transformed into a being with incredible power.	...et se changea en une créature dotée de pouvoirs incommensurables.
477		With the human SOUL, ASRIEL crossed through the barrier.	Grâce à l'ÂME humaine, ASRIEL traversa la Barrière.
478		He carried the human's body into the sunset.	Il transporta le corps sans vie à la surface.
479		Back to the village of the humans.	Jusqu'au village des Humains.
480		ASRIEL reached the center of the village.	ASRIEL arriva au centre du village...
481		There, he found a bed of golden flowers.	...où il vit un parterre de fleurs dorées.
482		He carried the human onto it.	Il y déposa le corps sans vie.

483		Suddenly, screams rang out.	Soudain, des cris résonnèrent.
484		The villagers saw ASRIEL holding the human's body.	Les villageois virent le corps de l'enfant dans les bras d'ASRIEL.
485		They thought that he had killed the child.	Ils pensèrent qu'il l'avait tué.
486		The humans attacked him with everything they had.	Les Humains se précipitèrent sur lui.
487		He was struck with blow after blow.	Et le rouèrent de coups.
488		ASRIEL had the power to destroy them all.	ASRIEL avait le pouvoir de tous les anéantir.
489		But...	Mais...
490		ASRIEL did not fight back.	Il n'en fit rien.
491		Clutching the human...	Étreignant le corps sans vie de l'enfant...
492		ASRIEL smiled, and walked away.	ASRIEL quitta le village en souriant.

493		Wounded, ASRIEL stumbled home.	Blessé, il tituba jusque chez lui.
494		He entered the castle and collapsed.	Il pénétra à l'intérieur du château avant de s'effondrer.
495		His dust spread across the garden.	Ses cendres se répandirent dans le jardin.
496		The kingdom fell into despair.	Le Royaume sombra dans le désespoir.
497		The king and queen had lost two children in one night.	Le Roi et la Reine avaient perdu deux enfants en une nuit.
498		The humans had once again taken everything from us.	Une fois encore, les Humains nous avaient tout pris.
499		The king decided it was time to end our suffering.	Le Roi décida qu'il était temps de mettre fin à notre souffrance.
500		Every human who falls down here must die.	Les Humains qui tomberaient dans les Souterrains devraient périr.
501		With enough souls, we can shatter the barrier forever.	En récoltant suffisamment d'âmes, nous pourrions briser la Barrière.
502		It's not long now.	L'heure est proche.

503		King ASGORE will let us go.	Le Roi ASGORE nous libérera.
504		King ASGORE will give us hope.	Le Roi ASGORE nous redonnera l'espoir.
505		King ASGORE will save us all.	Le Roi ASGORE nous sauvera tous.
506		You should be smiling, too.	Toi aussi, tu devrais te réjouir.
507		Aren't you excited?	Ne trépignes-tu pas d'impatience ?
508		Aren't you happy?	Ne te réjouis-tu pas ?
509		You're going to be free.	Tu seras bientôt libre.

12 Le jugement



- * Après avoir traversé la maison d'Asgore, le Roi des Monstres, le joueur arrive dans un long couloir baigné de lumière : l'entrée du château.
- * Le joueur s'apprête à affronter le Roi pour sortir des Souterrains en passant la Barrière.
- * Avant de le laisser rencontrer le souverain, Sans le squelette apparaît face au joueur pour lui révéler certains secrets...
- * Routes concernées :  



510		* So you finally made it.	Nous y sommes.

511		* The end of your journey is at hand.	Ton voyage touche à sa fin.
512		* In a few moments, you will meet the king.	Dans quelques instants, tu rencontreras le Roi.
513		* Together...	Ensemble...
514		* You will determine the future of this world.	Vous scellerez le destin de ce monde.
515		* That's then.	Mais pour l'heure...
516		* Now.	Tu vas devoir te soumettre...
517		* You will be judged.	Au jugement.
518		* You will be judged for your every action.	Chacune de tes actions...
519		* You will be judged for every EXP you've earned.	... et chacun des EXP accumulés seront jugés.
520		* What's EXP?	Tu ne sais pas ce qu'est l'EXP ?

521		* It's an acronym.	C'est un acronyme.
522		* It stands for "Execution Points."	Il signifie « Extermination progressive ».
523		* A way of quantifying the pain you have inflicted on others.	L'EXP permet de quantifier la souffrance que tu infliges aux autres.
524		* When you kill someone, your EXP increases.	Quand tu tues quelqu'un, ton EXP augmente.
525		* When you have enough EXP, your LOVE increases.	Et quand tu as suffisamment d'EXP, tu gagnes en BONTE.
526		* LOVE, too, is an acronym.	BONTE est également un acronyme.
527		* It stands for "level of violence."	Il signifie « Bonus de Terreur ».
528		* A way of measuring someone's capacity to hurt.	Les points de BONTE mesurent ta capacité à faire souffrir les autres.
529		* The more you kill, the easier it becomes to distance yourself.	Plus tu fais de victimes, plus il est facile de prendre du recul.

530		* The more you distance yourself, the less you will hurt.	Plus tu prends de la distance, moins ça t'affecte...
531		* The more easily you can bring yourself to hurt others.	... et plus il est facile de faire du mal aux autres.
532		* ...	...
533		* ... But you. * You never gained any LOVE.	Mais toi... tu n'as jamais acquis de BONTE.
534		* 'Course, that doesn't mean you're completely innocent or naive.	Ça ne signifie pas que tu n'es qu'innocence et naïveté...
535		* Just that you kept a certain tenderness in your heart.	Mais tu as conservé de la tendresse dans ton cœur.
536		* No matter the struggles or hardships you faced...	En dépit des épreuves que tu as traversées...
537		* You strived to do the right thing.	Tu as toujours essayé de faire le bien.
538		* You refused to hurt anyone.	Et tu as refusé de faire du mal aux autres.

539		* Even when you ran away, you did it with a smile.	Même lorsque tu prenais la fuite, tu le faisais avec le sourire.
540		* You never gained LOVE, but you gained love.	Tu n'as jamais accumulé de BONTE, mais tu as gagné en bonté.
541		* Does that make sense?	Tu comprends ?
542		* Maybe not.	Peut-être pas...
543		* ...Now.	À present...
544		* You're about to face the greatest challenge of your entire journey	Tu es sur le point de vivre l'épreuve la plus difficile de ton voyage.
545		* Your actions here...	Les actions que tu t'apprêtes à poser...
546		* Will determine the fate of the entire world.	Détermineront le sort de ce monde.
547		* If you refuse to fight...	Si tu refuses de combattre...

548		* Asgore will take your soul and destroy humanity.	Asgore dérobera ton âme et détruira la race humaine.
549		* But if you kill Asgore and go home...	Mais si tu tues le Roi et que tu décides de rentrer chez toi...
550		* Monsters will remain trapped underground.	Tous les Monstres resteront emprisonnés ici.
551		* What will you do?	Que choisiras-tu ?
552		* ...	...
553		* Well, if I were you, I would have thrown in the towel by now.	À ta place, j'aurais jeté l'éponge depuis longtemps.
554		* But you didn't get this far by giving up, did you?	Mais tu n'as pas fait tout ce chemin pour abandonner maintenant, pas vrai ?
555		* That's right.	C'est vrai...
556		* You have something called "determination."	Tu as ce que l'on appelle de la « Détermination ».

557		* So long as you hold on...	Aussi longtemps que tu tiendras bon...
558		* So long as you do what's in your heart...	...et que tu écouteras ton cœur...
559		* I believe you can do the right thing.	Je suis persuadé que tu feras le bon choix.
560		* Alright.	Bon...
561		* We're all counting on you, kid.	Nous comptons tous sur toi.
562		* Good luck.	Bonne chance.

Quand le joueur redémarre sa partie après avoir écouté Sans

563		* So you finally made it...	Nous y sommes.
564		* The end of your journey is at hand.	Ton voyage touche à sa fin.
565		* Wait a second.	Attends.

566		* That look on your face while I was talking...	Cette expression sur ton visage...
567		* You've already heard my spiel, haven't you?	Tu as déjà entendu ce discours, par vrai ?
568		* I suspected something like this.	C'est bien ce qu'il me semblait.
569		* You're always acting like you know what's going to happen.	Tu as toujours l'air de savoir ce qui se trame.
570		* Like you've seen it all before.	Comme si ça s'était déjà produit.
571		* So... I have a request for you.	J'ai un truc à te demander.
572		* I kind of have a secret codeword that only I know.	Il y a un code secret que je suis le seul à connaître.
573		* So I know if someone tells it to me...	Si quelqu'un me le donnait...
574		* They'll have to be a time traveller.	Cela signifierait qu'il voyage dans le temps.

575		* Crazy, right?	Délirant, pas vrai ?
576		* Anyway, here it is...	Bref, voilà le code...
577		* (Whisper, whisper)	(pssst psst)
578		* I'm counting on you to come back here and tell me that.	Je compte sur toi pour revenir ici et me le répéter.
579		* See you later.	À plus tard.

Quand le joueur redémarre à nouveau sa partie

580		* So you finally made it...	Nous y sommes.
581		* ...	...
582		* Huh? Do you have something to say to me?	Hein ? Tu veux me dire quelque chose ?

583		* What? * A codeword? * Can you speak a little louder?	Quoi ? Un mot-de-passe ? Tu peux parler un peu plus fort ?
584		* ...	...
585		* Did you...	Viens-tu de me dire...
586		* ...Just say "I'm a stupid doodoo butt?"	... que j'étais une « scrabouillette odoriférante » ?
587		* Wow. I can't believe you would say that.	Waouh, je n'arrive pas à croire que tu m'aies sorti ça !
588		* Not only is that completely infantile...	C'est très immature, bien sûr...
589		* But it's also my secret codeword.	Mais c'est aussi mon code secret.

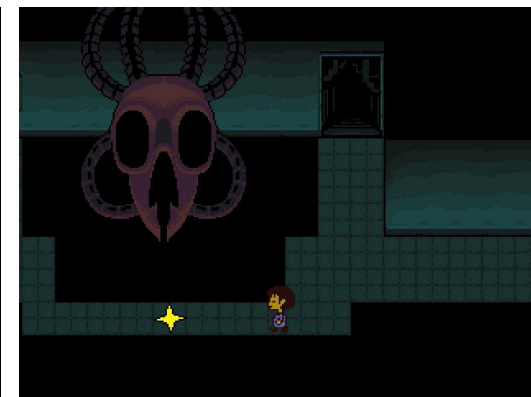
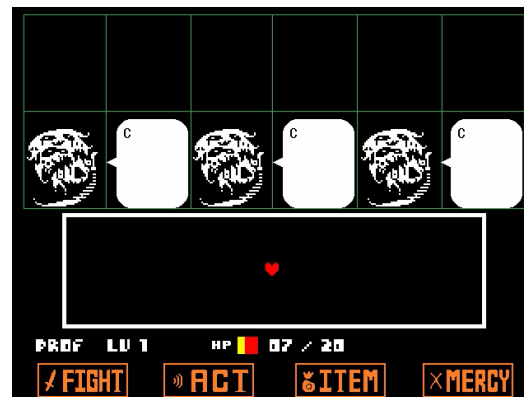
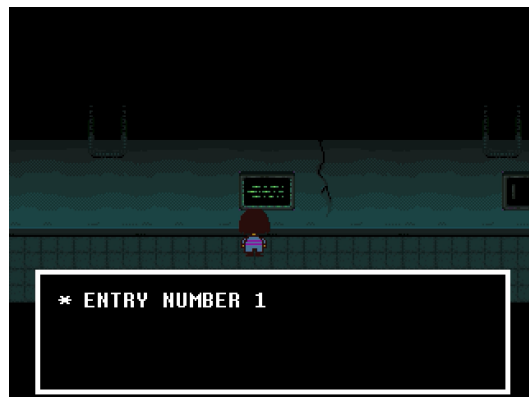
13 Le Vrai Labo : le sombre passé d'Alphys



* Si le joueur a rempli toutes les conditions pour obtenir une Route Pacifiste, Flowey la fleur réapparaît à la fin du jeu pour demander au joueur d'en apprendre davantage sur Alphys, la scientifique de la Cour. Selon Flowey, c'est le seul moyen d'obtenir un « happy ending ». Je me demande bien ce qu'Alphys nous cache...

* Allons jeter un coup d'œil dans son laboratoire secret !

* Routes concernées : 



590	Entry number 1	Rapport n°1
591	* This is it...	Il est temps de faire ce que le Roi m'a demandé...

	* Time to do what the King has asked me to do.	
592	* I will create the power to free us all.	Je vais créer un pouvoir capable de nous libérer...
593	* I will unleash the power of the SOUL	Je vais libérer le pouvoir de l'ÂME.
594	* Entry number 2	Rapport n°2
595	* The barrier is locked by SOUL power...	La Barrière est scellée par un pouvoir émanant des ÂMES...
596	* Unfortunately, this power cannot be recreated artificially.	... et malheureusement, il ne peut pas être recréé artificiellement.
597	* SOUL power can only be derived from what was once living.	Cette puissance ne peut être prélevée que sur un sujet qui en est doté.
598	* So, to create more, we will have to use what we have now...	Donc, pour en créer davantage, il va falloir faire avec ce que nous avons sous la main...
599	* The SOULs of monsters.	Des ÂMES de Monstres.
600	* Entry number 3	Rapport n°3
601	* But extracting a SOUL from a living monster would require incredible power...	Extraire l'ÂME d'un sujet vivant requiert un pouvoir incroyable...
602	* Besides being impractical, doing so would instantly destroy the SOUL's host.	Qui plus est, tenter de l'extraire serait fatal pour l'hôte.
603	* And, unlike the persistent SOULs of humans...	Contrairement aux ÂMES humaines...
604	* The SOULs of most monsters disappear immediately upon death.	... celles des Monstres disparaissent immédiatement après la mort.

605	* If only I could make a monster's SOUL last...	Si seulement je parvenais à faire durer une ÂME de Monstre...
606	* Entry number 4	Rapport n°4
607	* I've been researching humans to see if I can find any info about their SOULs.	J'ai étudié les Humains afin de récolter des informations sur leurs ÂMES.
608	* I ended up snooping around the castle... * And found these weird tapes.	Je me baladais près du château... et j'ai trouvé d'étranges vidéos.
609	* I don't feel like ASGORE's watched them...	Je ne pense pas qu'ASGORE les ait visionnées.
610	* I don't think he should.	Et je pense qu'il ne devrait jamais les voir.
611	* Entry number 5	Rapport n°5
612	* I've done it.	Ça y est !
613	* Using the blueprints, I've extracted it from the human SOULs.	J'ai réussi à en extraire des ÂMES humaines à l'aide d'un plan !
614	* I believe this is what gives their SOULs the strength to persist after death.	Je pense que c'est ce qui leur permet de survivre après la mort de leur hôte.
615	* The will to keep living... * The resolve to change fate.	Cette volonté de vivre et d'aller contre son destin...
616	* Let's call this power...	Appelons ce pouvoir...
617	* Determination	... la « Détermination ».
618	* Entry number 6	Rapport n°6
619	* ASGORE asked everyone outside the city for monsters	Asgore a demandé à ce que tous les Monstres à leur

	that had "fallen down."	Crépuscule ²⁸ soient transférés au Labo.
620	* Their bodies came in today.	Les sujets sont arrivés aujourd'hui.
621	* They're still comatose... And soon, they'll all turn into dust.	Ils sont toujours dans un état comateux mais bientôt... ils ne seront plus que poussière.
622	* But what happens if I inject "determination" into them?	Que se produirait-il si je leur injectais de la « Détermination » ?
623	* If their SOULs persist after they perish, then...	Si leurs ÂMES survivent, alors...
624	* Freedom might be closer than we all thought.	... nous toucherons presque la liberté du doigt.
625	* Entry number 7	Rapport n°7
626	* We'll need a vessel to wield the monster SOULs when the time comes.	En temps voulu, nous aurons besoin d'un réceptacle pour contenir toutes ces ÂMES.
627	* After all, a monster cannot absorb the SOULs of other monsters.	Après tout, un Monstre ne peut pas absorber l'ÂME de ses congénères.
628	* Just as a human cannot absorb a human SOUL...	Et il en va de même pour un Humain.
629	* So then...	Alors qu'arriverait-il si le porteur...
630	* What about something that's neither human nor monster?	... n'était ni Monstre ni Humain ?
631	* Entry number 8	Rapport n°8
632	* I've chosen a candidate.	J'ai trouvé un candidat.
633	* I haven't told ASGORE yet, because I want to surprise	ASGORE n'est pas encore au courant, car j'aimerais lui faire la

²⁸ Dans *Undertale*, lorsqu'on dit d'un Monstre qu'il est à son Crépuscule (*Fallen Down*, dans la version d'origine), cela signifie qu'il est sur le point de mourir et de tomber en poussière.

	him with it...	surprise...
634	* In the center of his garden, there's something special.	Il y a quelque chose de spécial au centre de son jardin.
635	* The first golden flower, that grew before all the others.	Une fleur dorée qui a fleuri avant toutes les autres.
636	* The flower from the outside world.	Une fleur qui vient du monde extérieur.
637	* It appeared just before the queen left.	Elle est apparue après le départ de la Reine.
638	* I wonder...	Je m'interroge...
639	* What happens when something without a SOUL gains the will to live?	Que se passe-t-il quand un être dépourvu d'ÂME est animé par la volonté de vivre ?
640	* Entry number 9	Rapport n°9
641	* Things aren't going well.	Les choses ne se passent pas comme prévu.
642	* None of the bodies have turned into dust, so I can't get the SOULs.	Aucun des corps ne s'est transformé en poussière. Impossible de récolter les ÂMES.
643	* I told the families that I would give them the dust back for the funerals.	J'avais promis aux familles que je leur rendrais les restes de leurs proches.
644	* People are starting to ask me what's happening.	Mais les gens commencent à poser des questions.
645	* What do I do?	Que dois-je faire?
646	* Entry number 10	Rapport n°10
647	* Experiments on the vessel are a failure.	Les tests effectués sur le candidat sélectionné sont un échec.
648	* It doesn't seem to be any different from the control cases.	Il ne semble pas réagir différemment des autres fleurs.

649	* Whatever. * They're a hassle to work with anyway.	Peu importe. Elles ne m'attirent que des ennuis.
650	* The seeds just stick to you, and won't let go...	Leurs graines sont collantes et pas moyen de s'en débarrasser...
651	* Entry number 11	Rapport n°11
652	* Now that Mettaton's made it big, he never talks to me anymore.	Maintenant que Mettaton est devenu célèbre, il ne me parle plus...
653	*...Except to ask when I'm going to finish his body.	... sauf pour savoir quand je vais finaliser son corps.
654	* But I'm afraid if I finish his body, he won't need me anymore...	J'ai peur de l'achever, car Mettaton risquerait de ne plus me parler...
655	* Then we'll never be friends again.	... et nous ne serions plus amis.
656	*...Not to mention, every time I try to work on it, I just get really sweaty...	Qui plus est... j'ai les mains moites à chaque fois que je travaille sur ce projet.
657	* Entry number 12	Rapport n°12
658	* Nothing is happening. * I don't know what to do.	Je n'obtiens aucun résultat. Je ne sais plus quoi faire.
659	* I'll just keep injecting everything with "determination."	Je vais continuer à injecter de la « Détermination » à l'intérieur de tous les sujets.
660	* I want this to work.	Il faut que ça marche.
661	* Entry number 13	Rapport n°13

[illegible]

²⁹ Dans *Undertale*, lorsqu'on dit d'un Monstre qu'il est à son Crépuscule (*Fallen Down*, dans la version d'origine), cela signifie qu'il est sur le point de mourir et de se transformer en poussière.

³⁰ Se référer au point 5 de la partie *Commentaires* pour obtenir plus d'informations sur les segments 676 et 677.

677		
678	* Entry number 18	Rapport n°18
679	* The flower's gone.	La fleur s'est échappée.
680	* Entry 19	Rapport n°19
681	* The families keep calling me to ask when everyone is coming home.	Les familles n'arrêtent pas de m'appeler pour me demander où sont leurs proches.
682	* What am I supposed to say?	Que suis-je supposée leur dire ?
683	* I don't even answer the phone anymore.	J'ai renoncé à répondre au téléphone.
684	* Entry number 20	Rapport n°20
685	* ASGORE left me five messages today.	Aujourd'hui, ASGORE m'a laissé cinq messages.

686	* Four about everyone being angry.	Quatre pour me dire que tout le monde est en colère.
687	* One about this cute tea cup he found that looks like me.	Un pour me dire qu'il a trouvé une tasse qui me ressemble.
688	* Thanks Asgore.	Merci, Asgore.
689	* Entry number 21	Rapport n°21
690	* I spend all my time at the garbage dump now.	Je passe mon temps au dépotoir.
691	* It's my element.	Je m'y sens dans mon élément...

14 L'apparition d'Asriel Dreemurr

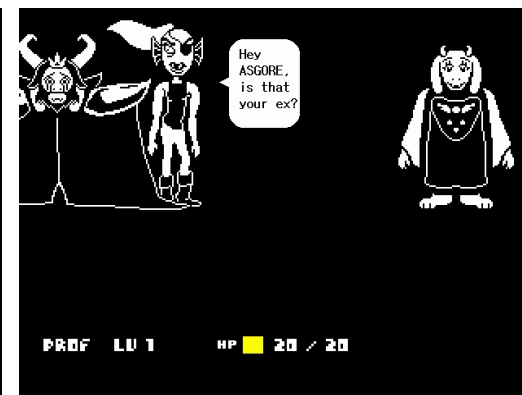
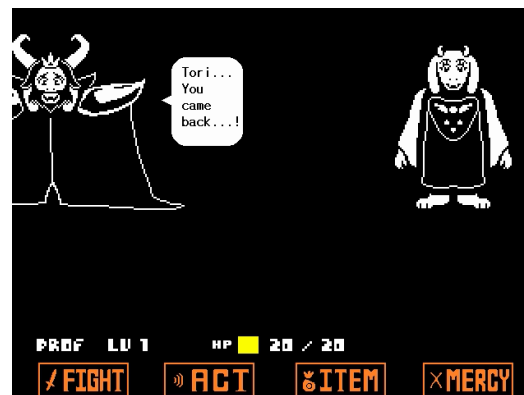
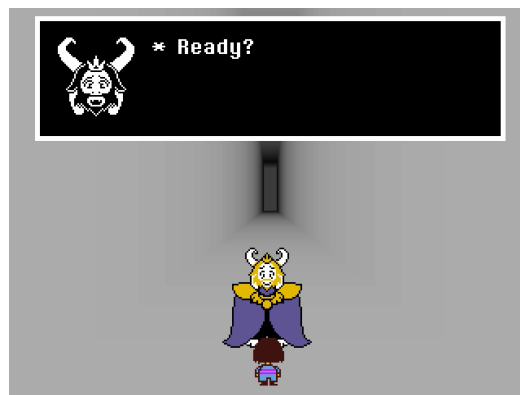


* Je comprends mieux ! Alphys s'en veut d'avoir créé Flowey et d'avoir fait souffrir beaucoup de familles de Monstres !

* Après avoir parlé au joueur, Alphys, qui s'en veut terriblement pour les erreurs qu'elle a commises, décide de dire la vérité à tous les habitants des Souterrains. C'est sûrement mieux ainsi. En tout cas, le joueur a fait ce que Flowey lui avait demandé : découvrir la vérité ! Il ne lui reste plus qu'à rejoindre le Roi Asgore pour l'affronter et essayer de franchir la Barrière.

* ... Cependant, un événement étrange va se produire : Asriel Dreemurr, le véritable boss final de la Route Pacifiste, va apparaître !

* Routes concernées :



692		* This is the barrier.	Voici la Barrière.
693		* This is what keeps us all trapped underground.	C'est ce qui nous retient tous prisonniers dans les Souterrains.
694		* ...	...
695		* If ...	Si...
696		* If by chance you have any unfinished business...	Si, par chance, tu as oublié quelque chose...
697		* Please do what you must.	... fais ce que tu as à faire.
698		* ... * ... I see...	 Je vois...
699		* This is it, then.	Qu'il en soit ainsi.
700		* Ready ?	Finissons-en.
701		Human...	Humain...
702		It was nice to meet you.	Je suis heureux d'avoir pu faire ta connaissance.

703		Goodbye.	Adieu. ³¹
704		What a miserable creature, torturing such a poor, innocent, youth...	Quelle horrible créature ! Torturer ainsi un enfant innocent...
705		Do not be afraid, my child.	N'aie crainte.
706		It is I, TORIEL, your friend and guardian.	C'est moi, TORIEL, ton amie et gardienne.
707		At first, I thought I would let you make your journey alone...	Au début, je pensais te laisser faire ton voyage en solitaire...
708		But I could not stop worrying about you.	Mais je me faisais vraiment du souci pour toi.
709		Your adventure must have been so treacherous.	Ton périple a dû être semé d'embûches.
710		...and ultimately, it would burden you with a horrible choice.	... et, au final, tu aurais dû faire un terrible choix.
711		To leave this place, you would have to take the life of another person.	Pour sortir d'ici, tu aurais dû affronter Asgore...
712		You would have to defeat Asgore.	... et tu aurais dû le tuer.

³¹ À ce moment-là, Toriel intervient pour sauver le joueur en lançant une boule de feu en direction d'Asgore.

713		However... I realized...	Cependant... j'ai réalisé...
714		I cannot allow that.	Que je ne pouvais pas permettre une telle chose.
715		It is not right to sacrifice someone simply to let someone leave here.	Personne ne devrait mourir pour permettre à un autre d'être libre.
716		Is that not what I have been trying to prevent this whole time?	N'est-ce pas ce contre quoi je me bats depuis le début ?
717		So, for now, let us suspend this battle.	Je propose que nous interrompions ce combat.
718		As terrible as Asgore is...	Même si Asgore est quelqu'un de mauvais...
719		He deserves mercy, too.	Il mérite aussi qu'on ait pitié de lui.
720		Tori... You came back...!	Tori... tu es revenue !
721		Do not "Tori" me, Dreemurr!	Pas de « Tori » avec moi, Dreemurr !
722		You pathetic whelp.	Espèce de mollusque.

723		If you really wanted to free our kind...	Si tu avais vraiment voulu nous délivrer...
724		You could have gone through the barrier after you got ONE soul...	Il t'aurait suffi de traverser la Barrière après avoir obtenu UNE âme...
725		...taken six souls from the humans, then come back and freed everyone peacefully.	... En récolter six autres à la surface et puis revenir pour libérer tout le monde.
726		But instead, you made everyone live in despair...	Au lieu de ça, tu nous as forcés à vivre dans le désespoir...
727		Because you would rather wait here, meekly hoping another human never comes.	Parce que tu préférerais attendre ici en espérant qu'aucun Humain ne tombe jamais dans notre monde !
728		...	...
729		...Tori...	... Tori...
730		You're right...	Tu as raison...
731		I am a miserable creature...	Je suis pitoyable...
732		...but, do you think we can at least be friends again?	... mais, penses-tu que nous pourrions au moins être amis ?

733		(Sigh.)	(Soupir...)
734		NO, Asgore.	NON, Asgore.
735		Ngahhhhhh!!! Asgore! Human!!	Ngahhhhhh!!! Asgore ! Humain !!
736		Nobody fight each other!!!	Interdiction de se bagarrer !
737		Everybody's gonna make friends, or else I'll...!	Vous allez tous devenir potes, sinon je... !
738		I'll...	Je...
739		...	...
740		Hello. I am Toriel.	Bonjour, je suis Toriel.
741		Are you the human's friend?	Es-tu une amie de l'Humain ?
742		It is nice to meet you.	Ravie de faire ta connaissance.

743		Uh, yeah...?	Heu, ouais...?
744		Nice to meet you!	Enchantée !
745		Hey Asgore, is that your ex?	Eh, Asgore, ce ne serait pas ton ex, par hasard ?
746		Jeez. That's rough, buddy.	Pfiou...ça, c'est violent, mon pote !
747		H-hey!	Eh !
748		Nobody hurt each other!	Ne vous battez pas!
749		...	...
750		...	...
751		Oh! Are you another friend?	Ho ! Serais-tu également amie avec l'Humain ?
752		I am Toriel. Hello!	Je suis Toriel. Enchantée !

753		Uh, h-h-hi!	Heu, s...s...salut !
754		...	...
755		(THERE'S TWO OF THEM???)	(ILS SONT DEUX???)



756		HEY! NOBODY FIGHT ANYONE!	HEY! INTERDICTION DE SE TAPER DESSUS !
757		IF ANYONE FIGHTS ANYONE...!	SI VOUS CHERCHEZ LES ENNUIS...

758		THEN I'LL!!! BE FORCED!!!	EH BIEN...
759		TO ASK UNDYNE FOR HELP!!!	UNDYNE VA DEVOIR S'EN MÊLER !
760		Hello!	Bonjour !
761		OH! HELLO, YOUR MAJESTY!	OH! BONJOUR, VOTRE MAJESTÉ !
762		PSST! HEY, HUMAN...	PSST! HUMAIN...
763		DID ASGORE SHAVE...?	ASGORE S'EST RASÉ... ?
764		AND... CLONE HIMSELF????	ET... CLÔNÉ ????
765		Hey guys... What's up?	Salut les mecs... quoi de neuf ?
766		That voice...!	Cette voix... !

767		Hello, I think we may...	Bonjour, est-ce que nous...
768		Know each other?	Nous connaissons ?
769		Oh hey... I recognize your voice, too.	Salut... j'ai déjà entendu ta voix quelque part.
770		I am Toriel.	Je suis Toriel.
771		So nice to meet you.	Quel plaisir de te rencontrer.
772		The name's Sans.	Moi, c'est Sans.
773		And, uh, same.	Et heu... pareillement.
774		Oh! Wait, then...!	Ho ! Attends une minute...!
775		This must be your brother, Papyrus!	Ce doit être ton frère, Papyrus !

776		Greetings, Papyrus! It is so nice to finally meet you!	Papyrus, je suis si heureuse de pouvoir enfin te rencontrer.
777		Your brother has told me so much about you.	Ton frère m'a beaucoup parlé de toi.
778		WOWIE...	WAOUUUUUUUHHHH...
779		I CAN'T BELIEVE ASGORE'S CLONE KNOWS WHO I AM!!!	LE CLÔNE D'ASGORE ME CONNAÎT !!!
780		THIS IS THE BEST DAY OF MY LIFE!!!!!!	C'EST LE PLUS BEAU JOUR DE MA VIE !!!!!!!
781		Hey, Papyrus...	Eh, Papyrus...
782		What does a skeleton like to tile his roof with?	Comment courent deux squelettes pendant un marathon ?
783		HMMM... SNOW-PROOF ROOF TILES???	HMMM... EN JOGGING ?
784		No, silly! A skeleton tiles his roof with...	Mais non, banane ! Ils courent...
785		SHIN-gles!	« côte à côte » !

786		I CHANGED MY MIND!!!	J'AI CHANGÉ D'AVIS !
787		THIS IS THE WORST DAY OF MY LIFE!!!	C'EST LA PIÈRE JOURNÉE DE MA VIE !!!
788		Come on, Asgore! It's gonna be OK!	Ne t'en fais pas, Asgore ! Tu t'en remettras !
789		There are plenty of fish in the sea...	Il reste plein de poissons dans la mer...
790		Y-yeah, Asgore!!	T...Tout à fait, Asgore.
791		Undyne's totally right about that fish thing!	Undyne a tout à fait raison avec cette histoire de poissons !
792		S-sometimes you've just got to, uh...	Parfois il suffit...heu...
793		S-stop going after furry boss monsters and, uh...	D'arrêter de courir après de gros Monstres velus et, heu...
794		J-just get to know a really cute fish...?	De donner sa chance à un très joli poisson...?

795		It's a metaphor.	C'est une métaphore.
796		Well.	Eh bien...
797		I think it's a good analogy.	... je pense que c'est une belle analogie.
798		OH MY GOD! ³²	NOM D'UN CHIEN !
799		WILL YOU TWO JUST SMOOCH ALREADY!?	VOUS ALLEZ VOUS EMBRASSER, À LA FIN !?
800		THE AUDIENCE IS DYING FOR SOME ROMANTIC ACTION!!!	LES SPECTATEURS RÉCLAMENT DE LA ROMANCE !!!
801		HEY, SHUT UP!!!	EH, FERME-LA !
802		Man, the nerve of that guy!	Ce mec est vraiment sans gêne !
803		Right, Alphys!??	Pas vrai, Alphys ?

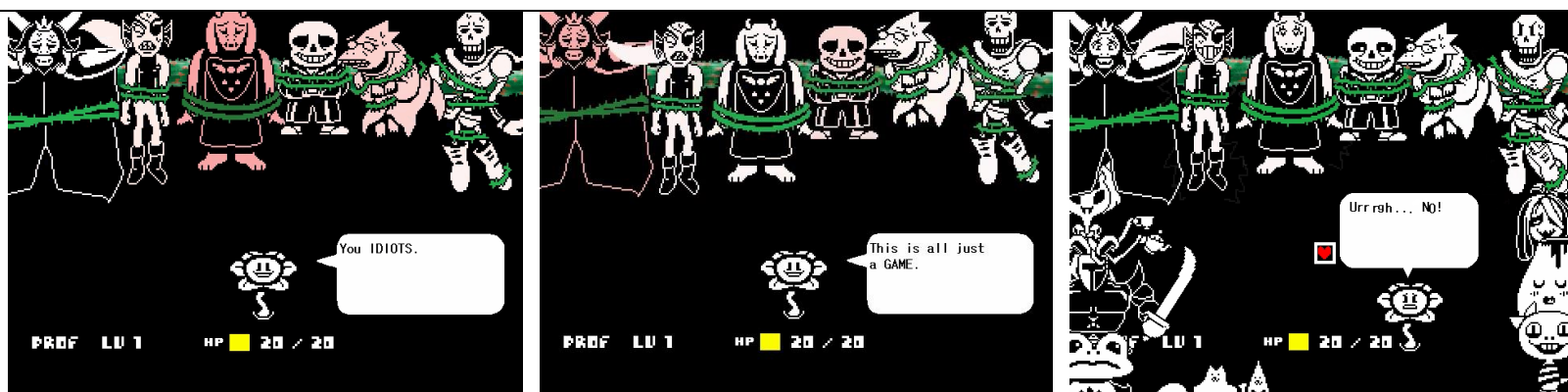
³² La personne qui prend la parole à ce moment-là est Mettaton.

804		...	...
805		Uh, Alphys?	Heu, Alphys ?
806		...	...
807		No.	Non.
808		He's right.	Il a raison.
809		LET'S DO IT.	Allons-y !
810		????????????????????	????????????????????
811		Well??? Uh??? I guess??? If you want to??? Then???	Quoi??? Heu??? Eh bien??? Tu veux vraiment ??? Alors ???
812		Don't hold anything back!!!	Donne tout ce que t'as !
813		W-wait!	A...Attendez !

814		Not in front of the human!	Pas devant l'Humain, voyons !
815		Uhh, right! S-sorry, I got a little carried away there.	Heu, c'est vrai ! D...Désolée, je me suis emportée.
816		Hee hee hee.	Hi hi hi !
817		My child, it seems as if you must stay here for a while.	Mon enfant, je pense que tu vas devoir rester ici quelques temps.
818		But looking at all the great friends you have made...	Mais quand je vois tous tes amis...
819		I think...	Je...
820		I think you will be happy here.	... je pense que tu trouveras ton bonheur ici.
821		H-hey, that reminds me.	Au fait, maintenant que j'y pense.
822		Papyrus... YOU called everyone here, right?	Papyrus...c'est TOI qui as rameuté tout le monde ici, pas vrai ?

823		Well, besides, uh, her.	Enfin, à part...elle ³³ .
824		Uh, anyway... If I got here before you...	Quoi qu'il en soit... si je suis arrivée ici avant toi...
825		How did you know to call everybody?	Comment as-tu su qu'il fallait appeler tout le monde ?
826		LET'S JUST SAY...	DISONS QUE...
827		A TINY FLOWER HELPED ME.	... UNE PETITE FLEUR M'A AIDÉ.
828		A tiny... flower?	Une petite... fleur ?

³³ Alphys fait référence à Toriel.



829		You IDIOTS.	Bande d'IMBÉCILES.
830		While you guys were having your little pow-wow...	J'ai profité de votre petit pow-wow...
831		I took the human souls!	... pour m'emparer des âmes humaines !
832		And now, not only are THOSE under my power...	Je détiens LEUR puissance...
833		But all of your FRIENDS' souls are gonna be mine, too!	Et les âmes de tes AMIS seront bientôt à moi aussi !
834		Hee hee hee.	Hi hi hi.

835		And you know what the best part is?	Et sais-tu ce qui est le plus drôle ?
836		It's all your fault.	C'est entièrement ta faute.
837		It's all because you MADE THEM love you.	Parce que tu as FAIT EN SORTE qu'ils t'aiment.
838		All that time you spent listening to them...	Tout ce temps passé à les écouter...
839		Encouraging them... Caring about them...	... à les encourager... à te soucier d'eux...
840		Without that, they wouldn't have come here.	C'est ça qui les a attirés ici.
841		And now, with their souls and the humans' together...	Maintenant, grâce à leurs âmes et celles des Humains...
842		I will achieve my REAL FORM.	Je vais reprendre ma FORME ORIGINELLE.
843		Hee hee...	Hi hi...
844		Huh?	Hein ?

845		WHY am I still doing this?	POURQUOI je fais tout ça ?
846		Don't you get it?	Tu n'as pas encore compris ?
847		This is all just a GAME.	Ce n'est qu'un JEU.
848		If you leave the underground satisfied, you'll "win" the game.	Si tu quittes les Souterrains le sourire aux lèvres, tu « gagnes » la partie.
849		If you "win,", you won't want to "play" with me anymore.	Si tu « gagnes », tu ne « joueras » plus avec moi...
850		And what would I do then?	... et je finirai par m'ennuyer !
851		But this game between us will NEVER end.	Mais ce petit jeu ne s'arrêtera JAMAIS.
852		I'll hold victory in front of you, just within your reach...	La victoire sera à ta portée...
853		And then tear it away just before you grasp it.	... mais je m'en emparerai sous ton nez !
854		Over, and over, and over...	Encore, encore et encore...

855		Hee hee hee.	Hi hi hi.
856		Listen.	Écoute.
857		If you DO defeat me, I'll give you your "happy ending."	Si tu parviens à me vaincre, tu auras ta « fin heureuse ».
858		I'll bring your friends back.	Je ramènerai tes amis.
859		I'll destroy the barrier.	Je détruirai la Barrière...
860		Everyone will finally be satisfied.	... et tout le monde sera content !
861		But that WON'T happen.	Mais ça n'arrivera PAS.
862		You...!	Toi...
863		I'll keep you here no matter what!	... je te garderai avec moi, quoi qu'il advienne !
864		Even if it means killing you 1,000,000 times!!!	Même si je dois te tuer 1 000 000 de fois !!!

865		What?	Quoi? ³⁴
866		Do not be afraid my child...	N'aie crainte, mon enfant...
867		No matter what happens...	Quoi qu'il advienne...
868		We will always be there to protect you!	Nous serons toujours là pour te protéger !
869		THAT'S RIGHT, HUMAN! YOU CAN WIN!	ELLE A RAISON, HUMAIN! TU PEUX Y ARRIVER !
870		JUST DO WHAT I, WOULD DO...	FAIS COMME MOI...
871		BELIEVE IN YOU!!!	CROIS EN TOI!!!
872		Hey! Human! If you got past ME, you can do ANYTHING!	Eh ! Humain ! Si tu as réussi à ME vaincre, RIEN ne peut t'arrêter !
873		So don't worry! We're with you all the way!	Ne t'en fais pas ! Nous sommes tous avec toi !

³⁴ Toriel est intervenue pour empêcher Flowey de faire du mal au joueur, d'où l'étonnement de la fleur.

874		Huh? You haven't beaten this guy yet?	Quoi ? Tu ne lui as pas encore botté les fesses ?
875		Come on, this weirdo's got nothin' on you.	Vas-y, ce loser ne peut rien contre toi.
876		Technically, it's impossible for you to beat him...	Techniquement, tu ne peux pas le vaincre...
877		B-but... Somehow, I know you can do it!!	... mais je sais que tu peux y arriver.
878		Human, for the future of humans and monsters...!	Humain, pour le futur de nos deux peuples...
879		You have to stay determined...!	Accroche-toi à ta Détermination...!
880		Urrrgh... NO!	Grrrr...NON ! ³⁵
881		Unbelievable!!	C... C'est...
882		This can't be happening...!	C'est impossible !!

³⁵ Flowey constate que de plus en plus de Monstres interviennent pour prendre la défense du joueur (e.g : Strombolino, Thépeire, Petit Monstre...).

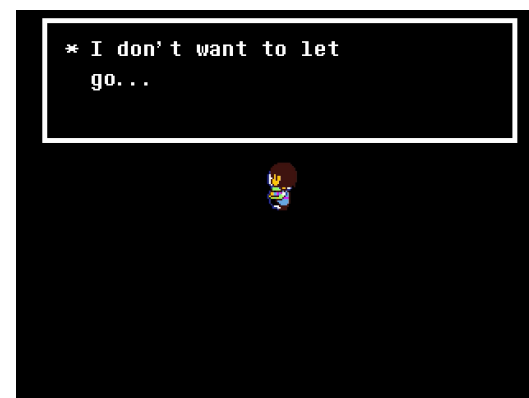
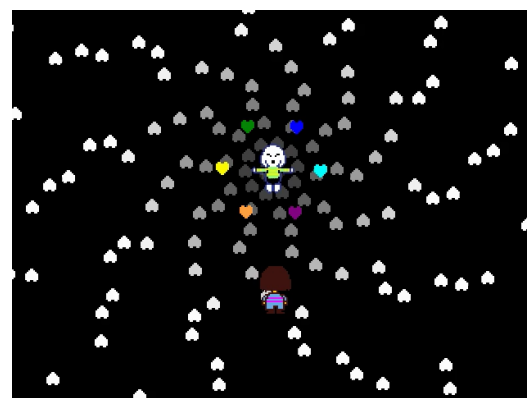
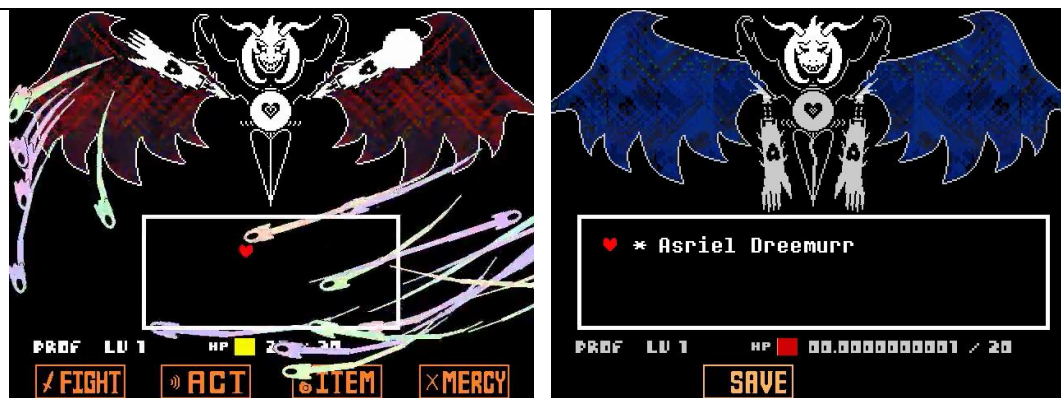
883		You... YOU...!	Vous... VOUS...!



884		I can't believe you're all so STUPID.	Vous n'êtes qu'une bande d'IMBÉCILES.
885		ALL OF YOUR SOULS ARE MINE!!!	VOS ÂMES SONT À MOI !!!



886		Finally.	Enfin...
887		I was so tired of being a flower.	J'en avais assez d'être une fleur.
888		Howdy.	Salut.
889		Chara ! Are you there ?	Chara... C'est toi ?
890		It's me, your best friend.	C'est moi, ton meilleur ami.



15 La Barrière a été brisée

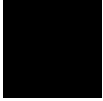


* Après le combat contre Asriel Dreemurr, le Prince des Souterrains, le joueur parvient à libérer les âmes de tous les Monstres et à convaincre Asriel de briser la Barrière. Alors que le jeune Prince s'apprête à redevenir Flowey, le joueur reprend conscience aux côtés de ses amis. Personne, à part le joueur, ne semble se souvenir de ce qui s'est produit.

* Routes concernées : 



891		Frisk...	Frisk...
892		This is all just a bad dream...!	Ce n'est qu'un cauchemar... !

893		Please, wake up...!	Réveille-toi... !
894		* Oh! * You are awake! * Thank goodness!	Ho ! Frisk ! Grâce au ciel, tu vas bien !
895		* W-we were so worried...!	Nous... nous étions si inquiets !
896		* It felt like you were out forever!	J'ai cru que tu ne te réveillerais jamais !
897		* Yeah! * Any longer and I would have freaked out!	Ouais ! J'allais finir par péter les plombs !
898		* Tell us next time you decide to take a nap, okay!?	Préviens-nous la prochaine fois que tu voudras faire une sieste !
899		* Yeah. * You made Papyrus cry like a baby.	Elle a raison. Tu as même fait pleurer Papyrus.
900		WHAT!!! I DIDN'T CRY! I DON'T CRY!!	QUOI !!! JE N'AI PAS PLEURÉ ! JE NE PLEURE JAMAIS !
901		I JUST... CAUGHT SOMETHING IN MY EYE.	J'AVAIS JUSTE... UN TRUC DANS L'ORBITE.

902		* What did you catch?	Quoi donc ?
903		TEARS!!!	DES LARMES !!!
904		* Now, now.	Allons, allons...
905		* The important part is that Frisk is all right.	Le plus important, c'est que Frisk aille bien.
906		* Here, Frisk. * Why not drink some tea?	Tiens. Bois un peu de thé.
907		* It'll make you feel better	Ça va te remettre sur pied.
908		* Errr... * How about we give them space, first?	Heu... si nous commençons par lui laisser le temps de respirer ?
909		* They must be very exhausted.	Ce pauvre bout de chou doit être à bout de forces.
910		* Though, from what, I am not certain.	Même si je ne suis pas certaine de savoir pourquoi.

911		* Frisk... * We do not remember exactly what happened.	Frisk... nous ne nous souvenons pas très bien de ce qui s'est passé.
912		* There was a flower... * And then, everything went white.	Il y avait une fleur... et puis, un grand flash de lumière.
913		* But now the barrier is gone.	Mais la Barrière a disparu !
914		* When you are ready, we will all return to the surface.	Nous rejoindrons la surface quand tu voudras.
915		* It seems the door to the east will lead us there now.	La porte à l'est devrait pouvoir nous y conduire.
916		* But before then...	Mais avant...
917		* Perhaps you might want to take a walk?	Tu veux peut-être faire un tour...
918		* You can say goodbye to all of your wonderful friends.	... et dire au revoir aux Monstres que tu as rencontrés.
919		* Do as you wish. * We will all wait for you here.	Fais comme bon te semble. Nous t'attendrons ici.

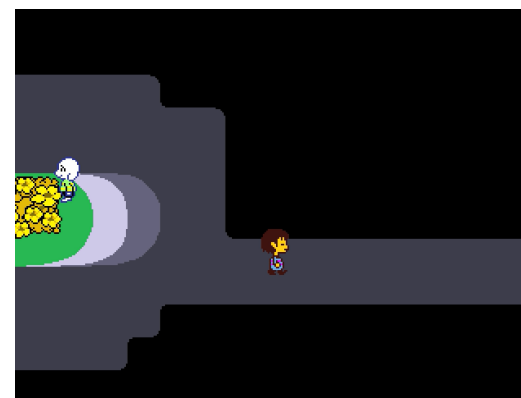
16 La dernière discussion avec Asriel Dreemurr



* Après que la Barrière ait été brisée, le joueur peut décider de retourner parler aux Monstres qu'il a rencontrés dans les Souterrains.

* S'il retourne à l'endroit où il s'est réveillé au tout début du jeu, il rencontrera Asriel Dreemurr. Le jeune Prince est sur le point de se retransformer en fleur et de rester à jamais emprisonné dans les Souterrains.

* Routes concernées : 



920		* Don't worry about me.	Ne t'inquiète pas pour moi.
921		* Someone has to take care of these flowers.	Il faut bien que quelqu'un prenne soin de ces fleurs.

922		* Frisk, please leave me alone.	Frisk, laisse-moi, s'il te plaît.
923		* I can't come back. * I just can't, OK?	Je ne peux pas revenir. C'est impossible, tu comprends ?
924		* I don't want to break their hearts all over again.	Je ne veux pas leur briser le coeur à nouveau.
925		* It's better if they never see me.	Il vaut mieux qu'ils ne me voient jamais.
926		* ...Why are you still here?	...Que fais-tu encore ici?
927		* Are you trying to keep me company?	Essaie-tu de me tenir compagnie ?
928		* ...	...
929		* Frisk...	Frisk....
930		* ...	...

931		* Hey.	Dis-moi...
932		* Let me ask you a question.	Puis-je te poser une question ?
933		* Frisk... * Why did you come here?	Frisk...Pourquoi venir ici ?
934		* Everyone knows the legend, right...?	Tout le monde connaît la légende, il me semble...
935		* "Travellers who climb Mt. Ebott are said to disappear."	« On raconte que les voyageurs qui escaladent le Mont Ebott disparaissent. »
936		* ...	...
937		* Frisk.	Frisk.
938		* Why would you ever climb a mountain like that?	Qu'est-ce qui a pu te pousser à escalader cette montagne ?
939		* Was it foolishness?	Était-ce un élan de folie ?

940		* Was it fate?	Ou le destin ?
941		* Or was it... * Because you...?	Peut-être que la raison... c'était que tu souhaitais...
942		* Well.	En fait...
943		* Only you know the answer, don't you...?	Tu connais la réponse à la question, pas vrai ?
944		* I know why Chara climbed the mountain.	Je sais ce qui a poussé Chara à escalader la montagne.
945		* It wasn't for a very happy reason.	Ce n'était pas quelque chose de positif.
946		* Frisk. * I'll be honest with you.	Frisk, je vais être honnête avec toi.
947		* Chara hated humanity.	Chara haïssait la race humaine...
948		* Why they did, they never talked about it.	Mais nous n'en avons jamais parlé ensemble. Ce dont je suis sûr...

949		* But they felt very strongly about that.	... c'est que Chara nourrissait une haine très profonde pour ses semblables.
950		* Frisk... * You really ARE different from Chara.	Frisk... tu n'as vraiment rien en commun avec Chara.
951		* In fact, though you have similar, uh, fashion choices...	En vérité, même si vos goûts vestimentaires sont, disons, similaires...
952		* I don't know why I ever acted like you were the same person.	Les choses ont toujours été très différentes avec toi, sans que je sache pourquoi.
953		* Maybe... The truth is...	Peut-être qu'en fait...
954		* Chara wasn't really the greatest person.	...Chara n'était pas quelqu'un de bien.
955		* While, Frisk...	Alors que toi...
956		* You're the type of friend I wish I always had.	... tu es le genre de personne avec qui j'aurais voulu être ami.
957		* So maybe I was kind of projecting a little bit.	Je me suis fait un film, je pense.
958		* Let's be honest. * I did some weird stuff as a flower.	Soyons francs, j'ai fait des trucs louches quand j'étais une fleur.

959		* There's one last thing I feel like I should tell you.	Il reste une chose que j'aimerais te dire.
960		* Frisk, when Chara and I combined our souls together...	Frisk, lorsque Chara et moi avons uni nos âmes...
961		* The control over our body was actually split between us.	Le contrôle de notre corps a été séparé entre nous.
962		* They were the one that picked up their own empty body.	C'est Chara qui a porté son propre corps sans vie jusqu'à la surface.
963		* And then, when we got to the village...	Ensuite, quand nous sommes arrivés au village...
964		* They were the one that wanted to...	C'est encore une fois Chara qui a voulu...
965		* ...to use our full power.	... utiliser nos pouvoirs.
966		* I was the one that resisted.	C'est moi qui ai résisté.
967		* And then, because of me, we...	Mais ensuite, par ma faute...
968		* Well, that's why I ended up a flower.	Je suis devenu une fleur.

969		* Frisk...	Frisk...
970		* This whole time, I've blamed myself for that decision.	Tout ce temps, je n'ai cessé de regretter cette décision.
971		* That's why I adopted that horrible view of the world.	C'est pourquoi j'ai adopté cette terrible philosophie...
972		* "Kill or be killed."	« Tuer ou être tué ».
973		* But now... After meeting you...	Mais... depuis que nos chemins se sont croisés...
974		* Frisk, I don't regret that decision anymore.	Je ne regrette plus du tout ce choix, Frisk.
975		* I did the right thing.	C'était la meilleure chose à faire.
976		* If I killed those humans...	Si j'avais massacré tous ces Humains...
977		* We would have had to wage war against all of humanity.	Nos peuples seraient entrés en guerre.
978		* And in the end, everyone went free, right?	Mais au final, tout le monde est libre, pas vrai ?

979		* I still feel kind of sad knowing how long it took...	Je suis triste, quand je repense au temps qu'il a fallu...
980		*...so maybe it wasn't a perfect decision.	...alors, peut-être n'était-ce pas le meilleur choix.
981		* But you can't regret hard choices your whole life, right?	Mais ça ne sert à rien de passer sa vie à ressasser le passé, pas vrai ?
982		* Well, not that I have much of a life left.	En fait, on ne peut pas vraiment dire que j'aie une longue vie devant moi.
983		* But that's beside the point.	Mais là n'est pas la question.
984		* Frisk, thank you for listening to me.	Frisk, merci de m'avoir écouté.
985		* You should really go be with your friends now, OK?	Tu devrais filer rejoindre tes amis, d'accord ?
986		* Oh, and, please...	Ah, au fait...
987		* In the future, if you, uh, see me...	S'il t'arrivait de me croiser, heu... dans le futur...
988		* Don't think of it as me, OK?	Ne considère pas que c'est moi, d'accord ?

989		* I just want you to remember me like this.	Je veux que tu te souviennes de moi tel que tu me vois maintenant.
990		* Someone that was your friend for a little while.	Souviens-toi de celui qui fut ton ami pendant un bref instant...
991		* Oh, and Frisk...	Au fait...
992		* Be careful in the outside world, OK?	Sois sur tes gardes quand tu seras à l'extérieur, d'accord ?
993		* Despite what everyone thinks, it's not as nice as it is here.	En dépit de ce que tout le monde croit, la vie n'y est pas si paisible.
994		* There are a lot of Floweys out there.	Il y a beaucoup de Floweys à la surface.
995		* And not everything can be resolved by just being nice.	Et la gentillesse ne permet pas de résoudre tous les conflits.
996		* Frisk...	Frisk...
997		* Don't kill, and don't be killed, alright?	Ne tue pas et ne te fais pas tuer, d'accord ?
998		* That's the best you can strive for.	C'est tout ce que je peux te souhaiter.

999		* Well, see you.	À plus, Frisk.

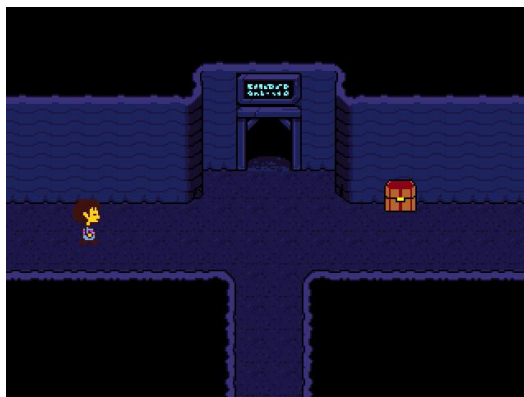
17 Les anecdotes de Gerson le marchand



* Maintenant que nous savons ce qu'il se passe dans *Undertale*, que diriez-vous d'en apprendre davantage sur le Royaume des Monstres ? J'ai entendu dire que Gerson en sait long sur le sujet !

* Au milieu et à la fin du jeu, le joueur peut s'adresser à ce PNJ pour acheter des objets et demander des informations sur le Royaume des Monstres et la famille royale.

* Routes concernées :  



Quand le joueur sort du magasin (Option : Exit)

1000		* Be careful out there, kid!	Fais attention à toi !

Quand le joueur décide de parler avec le PNJ (Option : Talk)

1001		Anything you wanna know?	Que veux-tu savoir ?

Quand le joueur demande au PNJ des informations au sujet du symbole derrière lui (Option : Talk - That emblem)

1002		* Eh? * You don't know what that is?	Hein ? Tu ne sais pas ce que c'est ?
1003		* What are they teaching you kids in school nowadays...? * Wa ha ha!	Franchement, qu'est-ce qu'on vous apprend à l'école de nos jours... ? Mwahaha !
1004		* That's the Delta Rune , the emblem of our kingdom. * The Kingdom...	C'est la Delta Rune , l'emblème de notre royaume. Le Royaume...
1005		* ... of Monsters.	... des Monstres.
1006		* Wahaha! * Great name, huh? * It's as I always say...	Mwahaha ! Joli nom, hein ? Comme je dis souvent...

1007		* Ol' King Fluffybuns can't name for beans!	...ce bon vieux Seigneur Mon-Biquet n'a aucune imagination !

Quand le joueur demande au PNJ davantage d'informations au sujet de la *Delta Rune* (Option : Talk - Emblem's meaning [NEW])

1008		* That emblem actually predates written history. * The original meaning has been lost to time...	Cet emblème existe depuis des temps immémoriaux, mais nous avons fini par en oublier la signification...
1009		* All we know is that the triangles symbolize us monsters below, and the winged circle above symbolizes...	On sait juste que les triangles symbolisent les Monstres, sous terre. Le cercle ailé symbolise...
1010		* Somethin' else.	Autre chose.
1011		* Most people say it's the 'angel,' from the prophecy...	La plupart pensent qu'il s'agit de «l'ange» de la prophétie...

Quand le joueur demande au PNJ davantage d'informations au sujet de la prophétie (Option : Talk - The prophecy [NEW])

1012		* Oh yeah... * The prophecy.	Ah oui... la prophétie.

1013		* Legend has it, an 'angel' who has seen the surface will descend from above and bring us freedom.	Selon la légende, un «ange» ayant vu la surface viendra nous libérer.
1014		* Lately, the people have been taking a bleaker outlook...	Mais ces derniers temps, les gens lui donnent un sens plus sombre...
1015		* Callin' that winged circle the 'Angel of Death.'	Ils surnomment le cercle ailé « l'Ange de la Mort ».
1016		* A harbinger of destruction, waitin' to 'free' us from this mortal realm...	Un héraut de la destruction attendant de pouvoir nous « délivrer » de cette vie... ³⁶
1017		* In my opinion, when I see that little circle...	Personnellement, quand je vois ce cercle...
1018		* I jus' think it looks neat! * Wahaha!	Je le trouve juste très joli ! Mwahaha !

Quand le joueur demande au PNJ des informations sur le Roi *Asgore Dreemurr* (Option : Talk - The King)

1019		* King Fluffybuns? * He's a friendly, happy-go-lucky kind of guy...	Seigneur Mon-Biquet ? C'est un type aimable et insouciant...
1020		* If you keep walking around long enough, you'll probably meet him.	Si tu restes traîner dans les parages, tu finiras sûrement par le croiser. Il adore se balader et papoter.

³⁶ Il s'agirait d'Asriel Dreemurr pour plusieurs raisons : il est allé dans le monde des Humains ['angel' who has seen the surface (...)], son nom ferait référence à Azraël, l'Ange de la Mort (voir la partie *Commentaires*), il a l'apparence d'un ange lors du combat final de la Route Pacifiste et enfin, c'est lui qui libère les Monstres en brisant la Barrière à la fin de la Route Pacifiste.

		* He loves to walk around and talk to people.	
1021		* Eh? * Why do I call Dreemurr 'Fluffybuns?' * Oh, that's a great story!	Hein ? Pourquoi je surnomme Dreemurr « Seigneur Mon-Biquet » ? Ah, c'est une longue histoire !
1022		* ...	...
1023		* I don't remember it.	...que j'ai oubliée.
1024		* But if you come back much later, I'm sure I'll have remembered by then.	Si tu reviens me voir dans longtemps, je suis sûr que je m'en rappellerai.

Quand le joueur revient voir le PNJ et qu'il lui demande d'où vient le surnom du Roi Asgore (Option : Talk - Fluffybuns Why?)

1025		* OK, OK! I remember it clearly now.	Attends ! Ça me revient !
1026		* It was the monthly address at the castle, and the queen was giving her part on current events.	C'était le jour de la conférence mensuelle au château. La Reine y parlait des nouvelles de l'époque.
1027		* After finishing her update, she moved to pass the microphone to the king.	Lorsqu'elle eut fini de prendre la parole, elle tendit le micro au roi.

1028		* However, she didn't realize the microphone was still in her hands when she said:	Et alors qu'elle avait toujours le micro en main, elle dit :
1029		* "Your turn, Fluffybuns."	« C'est à toi, mon biquet. »
1030		* The audience burst into laughter.	Le public éclata de rire.
1031		* Realizing what she had said, she started laughing too.	Lorsque la Reine réalisa ce qu'elle venait de dire, elle se mit à rire aussi.
1032		* After a few moments, the king held up his arms. * The crowd grew silent.	Après un moment, le Roi leva les bras et le silence se fit dans l'assemblée.
1033		* He leaned towards the microphone, expression... * Stern.	Il se pencha vers le micro d'un air... sévère.
1034		* "Dear citizens." * "Thank you for coming here today."	« Chers sujets. » « Je vous remercie d'être venus aujourd'hui. »
1035		* "I... King Fluffybuns..."	« Moi... Seigneur Mon-Biquet... »
1036		* And the rest is history.	Tout le monde connaît la suite.

Quand le joueur demande au PNJ si le Roi Asgore Dreemurr est une chèvre (Option : Is ASGORE a goat)

1037		* Eh? * Goat?	Hein ? Une chèvre ?
1038		* Actually, that reminds me. * Toriel once wore a flower-patterned muu-muu...	Ça me rappelle un truc. Un jour, Toriel portait un pantalon fleuri à pattes d'éléphant.
1039		* Folks kept saying "nice muu-muu" to her, but she kept thinking they were calling her a cow.	Comme les Monstres n'arrêtaient pas de répéter « Ho, quelles belles pattes d'eph ! », Toriel était persuadée qu'ils la prenaient pour un éléphant.
1040		* So she never wore it again.	Après ça, elle n'a plus jamais porté ce pantalon.
1041		* What was the question again?	Quelle était ta question, au juste ?
1042		* Oh. * Right. * ASGORE.	Ah, oui ! ASGORE.
1043		* He's a real interesting type of monster. * The strongest type of all.	Il appartient à une race de Monstre très particulière. La plus puissante de toutes.
1044		* We call 'em Boss Monsters.	On les appelle les « Seigneurs ».

1045		* When they have an offspring, the SOUL power of the parents flows into the child...	Lorsque ces Monstres ont des petits, ils transmettent leur âme à leur progéniture.
1046		* Causing the child to grow as the parents age.	Aussi, à mesure que l'enfant grandit, les parents vieillissent.
1047		* But Asgore doesn't have a child. * So he's been stuck at the same age... and probably will be forever.	Comme Asgore n'a pas d'enfants, il ne vieillit pas... et ne vieillira sans doute jamais.
1048		* Huh? * What if the child is a human...? * What?	Hein ? Et si l'enfant était un Humain... ? Pardon ?
1049		* Nah. That wouldn't work. * So if Asgore's your father, he'll definitely outlive you.	Impossible ! Si Asgore était ton père, il te survivrait.

Quand le joueur demande au PNJ des informations sur *Asgore* et *Toriel* (Option : *ASGORE* and *TORIEL*)

1050		* Oh yeah! * Of course. * Toriel was the queen and Asgore was the king.	Ah, oui ! Bien sûr. Toriel était notre Reine et Asgore, notre Roi.
1051		* It was tragic when she left.	Le départ de Toriel fut une tragédie.

1052		* Since everyone knew she was really the brains behind the throne...	Car c'était elle qui tenait les rênes du Royaume...
1053		* But it was also just a teensy, teensy big relieving, you know?	Mais son départ fut aussi un tout petit peu un énorme soulagement, tu sais...
1054		* Those two were really insufferable together... * Nuzzling noses, bein' all cute n' cuddly in public... * Embarrassing their children...	Ces deux-là étaient insupportables ! Ils n'arrêtaient pas de se bécoter et de se lancer des œillades langoureuses. Leurs enfants ne savaient plus où se mettre !
1055		* They were so sweet it made me SICK. * Thank god those days are over!	Ils étaient tellement amoureux que ça me donnait envie de VOMIR ! Heureusement, c'est de l'histoire ancienne !

18 L'interface utilisateur



1056	ITEM	OBJET
1057	STAT	STAT
1058	CELL	TÉL
1059	LV	BT
1060	HP	PV
1061	G	OR
1062	USE	UTILISER
1063	INFO	INFO
1064	DROP	LÂCHER

1065	AT	ATT
1066	DF	DÉF
1067	EXP	EXP
1068	NEXT	SUIVANT
1069	WEAPON	ARME
1070	ARMOR	ARMURE
1071	GOLD	OR

19 L'inventaire – les objets apparaissant dans le jeu



* Voici une liste des différents objets que le joueur peut rencontrer tout au long du jeu !

* Routes concernées :   

1072	* "Monster Candy" - Heals 10 HP * Has a distinct, non-licorice flavor.	Bonbon Monstre – Restaure 10 PV Son odeur particulière ne dégage aucun parfum de réglisse.
1073	* "Croquet Roll" - Heals 15 HP * Fried dough traditionally served with a mallet.	Croquet-Croque – Restaure 15 PV Met frit généralement servi sur un maillet.
1074	* "Stick" - Weapon AT 0 * Its bark is worse than its bite.	Bâton – Arme ATT 0 Son aboiement est encore plus redoutable que sa morsure.
1075	* "Bandage" - Heals 10 HP * It has already been used several times.	Bandage – Restaure 10 PV Il a déjà été utilisé plusieurs fois.
1076	* "Rock Candy" - Heals 1 HP * Here is a recipe to make this at home: * 1. Find a rock	Caillou Croque – Restaure 1 PV Voici la recette pour en faire vous-même : 1. Trouvez une pierre
1077	* "Pumpkin Rings" - Heals 8 HP * A small pumpkin cooked like onion rings.	Chips au potiron – Restaure 8 PV C'est un petit potiron coupé en lamelles.

1078	* "Spider Donut" - Heals 12 HP * A donut made with Spider Cider in the batter.	Donut araignée – Restaure 12 PV Un donut à base de Cidre d'araignée.
1079	* "Stoic Onion" - Heals 5 HP * Even eating it raw, the tears just won't come.	Oignon impassible – Restaure 5 PV Impossible de pleurer, même quand on le mange cru.
1080	* "Ghost Fruit" - Heals 16 HP * If eaten, it will never pass to the other side.	Fruit Fantôme – Restaure 16 PV Une fois dans l'estomac, il n'ira jamais « au-delà ».
1081	* "Spider Cider" - Heals 24 HP * Made with whole spiders, not just the juice.	Cidre d'araignée – Restaure 24 PV Pressé à partir d'araignées entières, pas juste leur jus.
1082	* "Butterscotch Pie" - All HP * Butterscotch-cinnamon pie, one slice.	Tarte Carannelle – Restaure tous les PV. Part de tarte au caramel beurre salé et à la cannelle.
1083	* "Faded Ribbon" - Armor DF 3 * If you're cuter, monsters won't hit you as hard.	Ruban usé – Armure DÉF 3 Les Monstres taperont moins fort si vous avez l'air adorable.
1084	* "Toy Knife" - Weapon AT 3 * Made of plastic. * A rarity nowadays.	Couteau en plastique – Arme ATT 3 On n'en trouve plus beaucoup de pareils...
1085	* "Tough Glove" - Weapon AT 5 * A worn pink leather glove. * For five-fingered folk.	Gros Gant – Arme ATT 5 Gant en cuir rose usé. On peut y glisser cinq doigts.
1086	* "Manly Bandanna" - Armor DF 7 * It has seen some wear.	Bandana viril – Armure DÉF 7 Il a l'air usé. Quelqu'un a dessiné des abdos dessus.

	* It has abs drawn on it.	
1087	* "Snowman Piece" - Heals 45 HP * Please take this to the ends of the earth.	Boule de neige – Restaure 45 PV Je t'en prie, emmène-moi au bout du monde.
1088	* "Nice Cream" - Heals 15 HP * Instead of a joke, the wrapper says something nice.	Häagen-Douce – Restaure 15 PV À la place d'une blague, il y a un mot gentil sur l'emballage.
1089	* "Puppydough Icecream" Heals 28 HP * Made by young pups.	Sorbetoutou – Restaure 28 PV A été préparé par des chiots.
1090	* "Bisicle" - Heals 11 HP * It's a two-pronged popsicle, so you can eat it twice.	Dragicar – Restaure 11 PV Dragibus en forme d'autocar. Consommable deux fois.
1091	* "Unisicle" - Heals 11 HP * It's a SINGLE-pronged popsicle. * Wait, that's just normal...	Dragibus – Restaure 11 PV C'est une dragibus en forme de bus... Logique.
1092	* "Cinnamon Bunny" - Heals 22 HP * A cinnamon roll in the shape of a bunny.	Tarte au raton - Restaure 22 PV Tarte au maton en forme de raton laveur.
1093	* "Temmie Flakes" - Heals 2 HP * It's just torn up pieces of colored construction paper.	Flocons Tem – Restaure 2 PV C'est juste un tas de confettis colorés.
1094	* "Abandoned Quiche" - Heals 34 HP * A psychologically damaged spinach egg pie.	Quiche abandonnée – Restaure 34 PV Cette quiche aux épinards est détruite psychologiquement ...
1095	* "Old Tutu" - Armor DF 10 * Finally, a protective piece of armor.	Vieux Tutu – Armure DÉF 10 Enfin une armure digne de ce nom !

1096	* "Ballet Shoes" - Wpn AT 7 * These used shoes make you feel incredibly dangerous.	Ballerines – Arme ATT 7 Ces chaussons déjà portés vous donnent l'air vindicatif !
1097	* "Punch Card" - Battle Item * Use to make punching attacks stronger in one battle. * Use outside of battle to look at the card.	Carte de Fidélutté – Objet CMBT ³⁷ Les coups de poing infligeront plus de dégâts. Pour la consulter, utilisez-la hors combat.
1098	* "Annoying Dog" - A little white dog * It's fast asleep...	Chien agaçant – Petit chien blanc Il dort à papattes fermées...
1099	* "Dog Salad" - Heals ?? HP * Recovers HP. (Hit Poodles.)	Salade canine – Restaure ?? PV Regagne des PV. (Papattes Vigoureuses).
1100	* "Dog Residue" - Dog Item * Shiny trail left behind by a dog.	Résidu canin – Objet canin Trainée brillante laissée par un toutou.
1101	* "Dog Residue" - Dog Item * Dog-shaped husk shed from a dog's carapace.	Résidu canin – Objet canin Mue en forme de toutou... et provenant d'un toutou.
1102	* "Dog Residue" - Dog Item * Dirty dishes left unwashed by a dog.	Résidu canin – Objet canin Vaisselle sale laissée par un toutou.
1103	* "Dog Residue" - Dog Item * Glowing crystals secreted by a dog.	Résidu canin – Objet canin Cristaux scintillants sécrétés par un toutou.
1104	* "Dog Residue" - Dog Item * Jigsaw puzzle left unfinished by a dog.	Résidu canin – Objet canin Puzzle qu'un toutou a laissé inachevé.

³⁷ CMBT – Abréviation de COMBAT.

1105	* "Dog Residue" - Dog Item * Web spun by a dog to ensnare prey.	Résidu canin – Objet canin Toile tissée par un chien pour capturer ses proies.
1106	* "Astronaut Food" - Heals 21 HP * For feeding a pet astronaut.	Nourriture spatiale – Restaure 21 PV Nourriture pour les animaux astronautes.
1107	* "Instant Noodles" - Heals HP * Comes with everything you need for a quick meal!	Pasta la Vista – Restaure les PV Idéal pour un repas vite fait bien fait !
1108	* "Crab Apple" - Heals 18 HP * An aquatic fruit that resembles a crustacean.	Pommécrevisse – Restaure 18 PV Fruit de mer ressemblant à un crustacé.
1109	* "Hot Dog...?" - Heals 20 HP * The "meat" is made of something called a "water sausage."	Pain Saucisse – Restaure 20 PV La « viande » proviendrait d'une chose appelée « quenouille ».
1110	* "Hot Cat" - Heals 21 HP * Like a hot dog, but with little cat ears on the end.	Pain au chocolat – Restaure 21 PV C'est un Pain Saucisse... recouvert de chocolat.
1111	* "Glamburger" - Heals 27 HP * A hamburger made of edible glitter and sequins.	Glamburger – Restaure 27 PV Un hamburger rempli de paillettes et de sequins comestibles.
1112	* "Sea Tea" - Heals 10 HP * Made from glowing marshwater. * Increases SPEED for one battle.	Thé marin – Restaure 10 PV Composé d'algues fluo. Augmente la VIT ³⁸ pendant un combat.
1113	* "Starfait" - Heals 14 HP	Sucréttoile – Restaure 14 PV

³⁸ VIT – Abréviation de VITESSE.

	* A sweet treat made of sparkling stars.	Dessert parsemé d'étoiles scintillantes.
1114	* "Legendary Hero" - Heals 40 HP * Sandwich shaped like a sword. * Increases ATTACK when eaten.	Héros légendaire – Restaure 40 PV Sandwich en forme d'épée. Consommé, il augmente l'ATT.
1115	* "Cloudy Glasses" - Armor DF 6 * Glasses marred with wear. * Increases INV by 9.	Lunettes opaques – Armure DÉF 6 Elles sont usées et pleines de griffes. Augmente l'INV de 9.
1116	* (After you get hurt by an attack, you stay invulnerable for longer.)	(Vous restez invulnérable plus longtemps après avoir subi une attaque.)
1117	* "Torn Notebook" - Weapon AT 2 * Contains illegible scrawls. * Increases INV by 6.	Carnet déchiré – Arme ATT 2 Le contenu est illisible. Augmente l'INV de 6.
1118	* "Stained Apron" - Armor DF 11 * Heals 1 HP every other turn.	Tablier taché – Armure DÉF 11 Restaure 1 PV à chaque tour.
1119	* "Burnt Pan" - Weapon AT 10 * Damage is rather consistent. * Consumable items heal 4 more HP.	Poêle brûlée – Arme ATT 10 Elle est très abimée. Les objets consommables restaurent 4 PV sup.
1120	* "Cowboy Hat" - Armor DF 12 * This battle-worn hat makes you want to grow a beard.	Chapeau de Cowboy – Armure DÉF 12 Ce chapeau... il vous donne envie d'avoir une barbe.
1121	* It also raises ATTACK by 5.	Augmente aussi l'ATTAQUE de 5

1122	* "Empty Gun" - Weapon AT 12 * An antique revolver. * It has no ammo.	Fusil déchargé – Arme ATT 12 C'est une antiquité. Le chargeur est vide.
1123	* Must be used precisely, or damage will be low.	Doit être utilisé avec précision pour faire plus de dégâts.
1124	* "Heart Locket" - Armor DF 15 * It says "Best Friends Forever."	Médaillon codiforme – Armure DÉF 15 Il est inscrit « Meilleurs amis pour la vie ».
1125	* "Worn Dagger" - Weapon AT 15 * Perfect for cutting plants and vines.	Lame émoussée – Arme ATT 15 Idéale pour tailler herbes et plantes grimpantes.
1126	* "Real Knife" - Weapon AT 99 * Here we are!	Vrai Couteau – Arme ATT 99 Enfin...
1127	* "The Locket" - Armor DF 99 * You can feel it beating.	Le Médaillon – Armure DÉF 99 Vous le sentez vibrer.
1128	* "Bad Memory" - Hurts 1 HP	Mauvais Souvenir - Consomme 1 PV
1129	* "Last Dream" - Heals 12 HP * The goal of "Determination."	Dernier Rêve – Restaure 12 PV But de la « Détermination ».
1130	* "Undyne's Letter" - Unique * Letter written for Dr. Alphys.	Lettre d'Undyne – Unique Lettre destinée au Docteur Alphys.
1131	* "Undyne's Letter EX" - Unique * It has DON'T DROP IT written on it.	Lettre d'Undyne EX – Unique Il est inscrit « NE LA PERDS PAS, CETTE FOIS ! ».
1132	* "Popato Chisps" - Heals 13 HP	Chips Patatates - Restaure 13 PV

	* Regular old popato chisps.	Un paquet de Patatates...tout ce qu'il y a de plus classique.
1133	* "Junk Food" - Heals 17 HP * Food that was probably once thrown away.	Malbouffe – Restaure 17 PV Nourriture qui a mal été cuisinée.
1134	* "Mystery Key" - Unique * It is too bent to fit on your keychain.	Clé mystérieuse – Objet unique. Elle est trop pliée pour rentrer dans votre porte-clés.
1135	* "Face Steak" - Heals 60 HP * Huge steak in the shape of Mettaton's face.	Steak Mettaton – Restaure 60 PV Énorme steak en forme de Mettaton.
1136	* (You don't feel like it's made of real meat...)	(Ça n'a pas l'air d'être de la viande...)
1137	* "Hush Puppy" - Heals 65 HP * This wonderful spell will stop a dog from casting magic.	Labra-dort – Restaure 65 PV Ce super sortilège empêche les chiens de lancer des sorts.
1138	* "Snail Pie" - Heals Some HP * An acquired taste.	Tarte à l'escargot – Restaure quelques PV Cette odeur ne vous est pas inconnue.
1139	* "temy armor" - Armor DF 20 * The things you can do with a college education!	Armure Tem – Armure DÉF 20 On peut en faire des choses, avec un diplôme !
1140	* Raises ATTACK when worn. * Recovers HP every other turn. INV up slightly.	Augmente l'ATT quand elle est portée. Restaure les PV à chaque tour et augmente un peu l'INV.

Commentaires

1 Les personnages asexués

Les personnages asexués constituent l'une des principales difficultés rencontrées lors de la localisation linguistique d'*Undertale*. Ces personnages sont Chara et Frisk, à savoir les deux Humains présents dans ce jeu (voir image 1).



Image 1 : Chara (gauche) et Frisk (droite)

Lors de la conception d'*Undertale*, Toby Fox a créé un avatar asexué, Frisk, pour permettre au joueur, quel que soit son genre, de s'identifier à ce personnage. Nous ignorons cependant ce qui a motivé le développeur à procéder de la même manière avec Chara, étant donné que ce personnage ne peut être incarné par le joueur.

Si la neutralité du genre peut facilement être exprimée en anglais, elle demeure néanmoins une contrainte de traduction et constitue un défi de taille pour le traducteur. En effet, si, en anglais, l'emploi des pronoms *they/them/you* et l'absence d'accord des adjectifs permettent de préserver la neutralité du genre, ce n'est pas toujours possible dans certaines langues comme le français, où le genre neutre n'est quasiment voire jamais employé. Il convient maintenant d'analyser les stratégies linguistiques mises en place pour résoudre le problème du caractère asexué de l'avatar dans le cadre de ce travail.

1.1 Dans la localisation française³⁹

Parmi les techniques utilisées, on retrouve :

1) Omission

Dans les segments où apparaissait un mot dont la traduction française impliquait le choix du genre masculin ou féminin et n'était pas déterminante dans la compréhension, l'omission a été privilégiée. Par exemple, traduire *bucko* et *kid* s'est avéré difficile, car les traductions utilisées pour ces termes sont généralement « petit » ou « gamin ». Or, ces deux traductions ne convenaient pas car elles n'englobent toutes deux que le genre masculin. La solution la plus facile, dans ces deux cas, consistait à utiliser l'omission, qui nous a permis de rendre le sens de l'énoncé du texte source tout en évitant une difficulté de traduction liée au caractère asexué du personnage (Frisk) auquel Sans fait référence dans les segments 369 et 561.

369		* Hey, lighten up, bucko !	Eh, no stress !
561		* We're all counting on you, kid .	Nous comptons tous sur toi.

2) Transposition (ou recatégorisation)

Selon Delisle (1999), il s'agit d'un « *procédé de traduction qui consiste à établir une équivalence par un **changement de catégorie grammaticale*** ».

Si le pronom anglais *they/them* est principalement utilisé comme pronom pluriel, il ne faut pas oublier qu'il peut également être employé au singulier⁴⁰ pour indiquer l'absence de genre ou l'absence d'informations sur le genre de la personne dont

³⁹ Lorsqu'il est fait mention de la localisation française, il s'agit toujours de celle réalisée dans le cadre de ce mémoire.

⁴⁰ Voir Oxforddictionaries. (s. d.). *Definition of they in English*. Oxforddictionaries.com (En ligne : <https://en.oxforddictionaries.com/definition/they>).

on parle. Dans le segment 949, le pronom *they* est traduit par le nom propre *Chara*. Le cas de figure rencontré dans le segment 909 appartient quant à lui à un type particulier de transposition, l'**étoffement** (ou **amplification**), un « *procédé de traduction qui consiste à utiliser dans le texte d'arrivée un plus grand nombre de mots que n'en compte le texte de départ pour réexprimer une idée ou renforcer le sens d'un mot du texte de départ dont la correspondance en langue d'arrivée n'a pas la même autonomie* » (Delisle et al., 1999). Dans le cas de la solution apportée dans le segment 909, l'adaptation consistait à remplacer le pronom *they* par le syntagme nominal « *Ce pauvre bout de chou* ».

949		* But they felt very strongly about that.	... c'est que Chara nourrissait une haine très profonde pour ses semblables.
909		* They must be very exhausted.	Ce pauvre bout de chou doit être à bout de forces.

3) Modulation

Selon Jean Delisle (1999) la modulation est un « *procédé de traduction qui consiste à restructurer un énoncé du texte d'arrivée en faisant intervenir un **changement de point de vue ou d'éclairage** par rapport à la formulation originale* ».

Dans ce travail, il a été à plusieurs reprises nécessaire d'employer ce procédé de traduction comme dans les exemples ci-dessous. Si le sens de l'énoncé initial a été conservé, il s'est avéré utile de changer de point de vue pour éviter l'emploi de participes passés ou d'adjectifs et, ainsi, l'emploi d'un des deux genres.

3		* You're new to the UNDERGROUND, aren'tcha?	Tu viens d'arriver dans les SOUTERRAINS, pas vrai ?

4		* Golly, you must be so confused.	Mince alors, tu dois sûrement te poser un tas de questions !

4) Traduction littérale

Selon Delisle (1999), la traduction littérale est une « *stratégie de traduction qui consiste à **produire un (texte d'arrivée) en respectant les particularités formelles du (texte de départ)** et qui est habituellement conforme aux (usages) de la (langue d'arrivée) du point de vue grammatical* ».

Si la traduction du segment 908 peut prêter à confusion, il s'agit pourtant bien d'une traduction littérale. En effet, le *them* (employé ici au singulier) fait référence à Frisk, le personnage asexué incarné par le joueur.

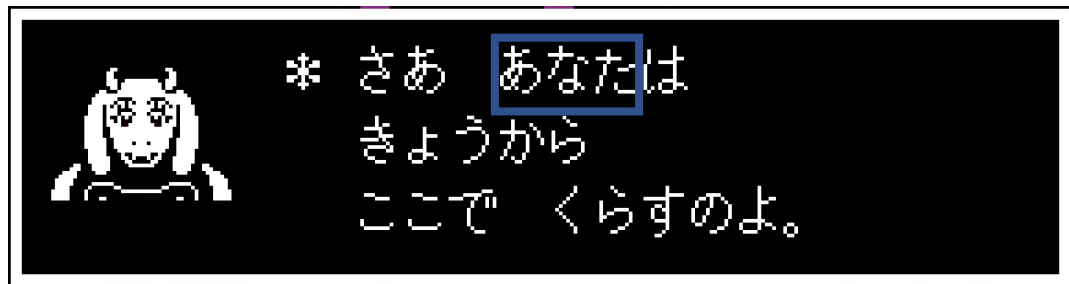
908		* Errr... How about we give them space, first?	Heu... si nous commençons par lui laisser le temps de respirer ?
461		A long time ago, a human fell into the RUINS.	Il y a bien longtemps, un Humain tomba dans les RUINES.
28		* Ah, do not be afraid, my child.	N'aie crainte, mon enfant.

1.2 Qu'en est-il des autres langues ?

Dans le cadre de ce mémoire, nous avons décidé d'analyser les localisations russe et japonaise d'*Undertale* afin de déterminer si le caractère asexué des personnages humains a représenté une difficulté pour les localisateurs dans ces deux langues.

1.2.1 En japonais

Le japonais est une langue où la neutralité du genre peut être facilement exprimée au moyen de pronoms, de noms et de suffixes attribuables aux deux genres ainsi qu'avec des adjectifs ne s'accordant pas en genre et en nombre avec le nom auquel ils se rapportent⁴¹. Après l'analyse de la localisation japonaise d'*Undertale*, il est ressorti que l'emploi de pronoms englobant les deux genres était une stratégie récurrente.



Le pronom 「あなた」 – qui se prononce *anata* – est un pronom personnel pouvant se traduire par le « vous » de politesse (deuxième personne du singulier). À l'instar de plusieurs autres pronoms japonais, il peut être employé pour se référer à un homme ou à une femme. En japonais, comme les éléments exprimant ou donnant des indices sur le genre sont rares, il faut disposer de davantage d'informations sur l'interlocuteur pour déterminer s'il s'agit d'un homme ou d'une femme. (*anta*⁴² et *kimi*⁴³ sont d'autres pronoms personnels employés dans la localisation japonaise d'*Undertale*).

Nous avons également remarqué qu'aucun suffixe n'avait été employé après les noms *Frisk* et *Chara*, les deux personnages asexués. Lorsque les Monstres mentionnent le nom d'un de ces deux personnages, seuls apparaissent :

- La variable définie par le joueur en début de partie lorsqu'il choisit le nom du « Fallen Human » (voir le point 4.1 de la Présentation d'*Undertale*) ;
- Le nom de Frisk prédéterminé par le développeur.

⁴¹ Il existe des adjectifs ne pouvant être utilisés que pour qualifier un des deux sexes, mais ils sont relativement rares.

⁴² Pronom personnel à la deuxième personne du singulier. Il s'agit de la forme informelle du pronom *anata*.

⁴³ Pronom personnel japonais utilisé pour parler de manière familière à l'interlocuteur.

1.2.2 En russe

Avant d'analyser l'image ci-après (voir image 2), soulignons qu'en russe, les verbes s'accordent en genre et en nombre avec le sujet qui réalise l'action (sauf au présent).

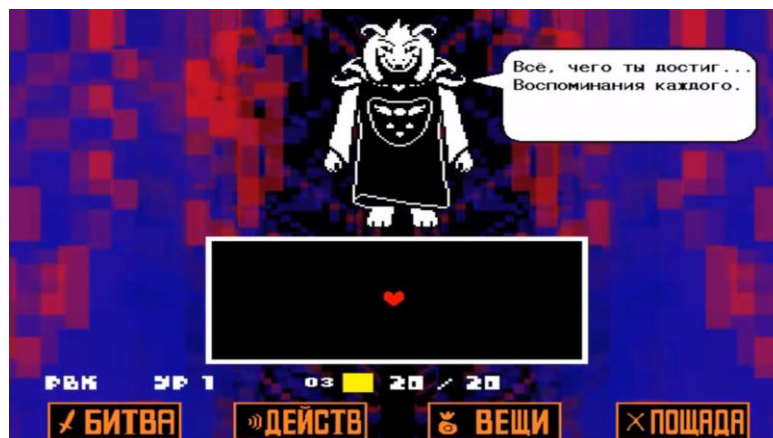


Image 2 : Localisation russe du jeu *Undertale* - le combat contre Asriel Dreemurr à la fin de la Route Pacifiste

Ci-dessus, la première phrase qu'Asriel Dreemurr dit est « Всё, чего ты достиг... » (Tout ce que tu as accompli...). Pour la localisation russe, les localisateurs ont décidé de ne pas préserver la neutralité du personnage (Frisk) en accordant le verbe au masculin. En russe, la conjugaison de la plupart des verbes (sauf les réfléchis) suit la logique suivante :

- Les verbes au masculin se terminent par une consonne ;
- Les verbes au féminin se terminent par la lettre « а » ;
- Les verbes à la forme neutre se terminent par la lettre « о ».

Infinitif (Accomplir)		
Достичь		
Masculin passé	Féminin passé	Neutre passé
Дости ^г	Дости ^{гла}	Дости ^{гло}

Même s'il existe trois genres en russe – féminin, masculin et neutre – le neutre n'a pas pu être employé. En effet, ce genre est généralement usité pour désigner des concepts (pomme, manteau, mer, nuage...) ou encore des éléments abstraits (bonheur, attention, position, action,...).



* Selon Elena Batova, les localisateurs auraient pu contourner cette difficulté notamment au moyen de **tournures impersonnelles** qui, en russe, ne laissent pas transparaître le genre du mot concerné.

Cette brève analyse a démontré que, face à l'adaptation de références à des personnages asexués, certaines langues comme le japonais sont moins contraignantes pour les localisateurs. Il reste malgré tout possible de trouver des solutions dans des langues où la notion de genre est presque omniprésente, comme en russe et en français.

2 La traduction des noms

Si l'onomastique d'*Undertale* est caractérisée par une volonté de provoquer un effet comique au moyen de jeux de mots, elle contient aussi plusieurs noms inspirés d'autres personnages de jeux vidéo ainsi que d'anecdotes entre Toby Fox et ses proches. Alors que le nom de l'avatar et des personnages principaux n'a pas été modifié dans la version française que nous proposons (voir 2.1.1), celui des personnages secondaires a été adapté afin de reproduire un effet comique présent dans le texte source (voir 2.1.2).

Avant de commencer cette partie, il convient de mentionner que les explications fournies sur les noms des personnages secondaires font l'objet de théories émanant du Wikia d'*Undertale*⁴⁴ et ne proviennent pas directement de Toby Fox. Le site mentionné ci-dessus propose, pour le nom de certains personnages, diverses significations et explications laissées à l'appréciation des joueurs.

2.1.1 Le nom des Monstres (personnages principaux)

Dans cette partie du travail, nous n'analyserons que la localisation des noms « Papyrus », « Sans » et « Asriel Dreemurr », même si ce ne sont pas les seuls personnages principaux. Pour la plupart de ces noms, nous avons décidé de les laisser en l'état car, contrairement à ceux des personnages secondaires, ils ne requéraient pas d'adaptation.

2.1.1.1 Sans et Papyrus, les frères squelettes

Les deux frères squelettes, qui comptent parmi les personnages principaux d'*Undertale*, doivent leur nom à une plaisanterie entre Toby Fox et l'artiste Jones N. Wiedle. Cette dernière est notamment célèbre pour avoir créé un webcomic dont le personnage principal est un squelette nommé *Helvetica*, en référence à la police de caractère éponyme (Toby Fox cité par TheLastBeast, 2017).

For example, Sans and Papyrus were born out of a joke on my friend Jones. Jones really loves skeletons (...) But Jones HATES skeleton jokes. To rib them a bit, I made a couple of skeleton characters and named them after Comic Sans and Papyrus - two fonts known

⁴⁴ www.undertale.wikia.com/wiki/Main_Page

throughout America for being absolutely terrible. So I had these skeletons, gave them horrible font names, and had them deliver nonstop skeleton jokes! But somehow, Jones actually ended up loving them (Toby Fox cité sur *reddit*, 2017).

Nous avons décidé de conserver le nom de ces deux personnages car, d'une part, les polices de caractère *Comic Sans MS* et *Papyrus* sont également utilisées en francophonie et, d'autre part, les dialogues des personnages sont affichés dans ces polices de caractère.

2.1.1.2 Asriel Dreemurr, le Prince du Royaume des Monstres

Pour rappel, Asriel Dreemurr est le fils de Toriel et Asgore Dreemurr, le couple royal qui règne sur les Souterrains. Ce personnage apparaît à la fin de la Route Pacifiste et tente de tuer le personnage du joueur pour prendre le contrôle du jeu et l'empêcher de quitter les Souterrains. Bien que plusieurs théories plausibles aient été émises sur l'origine du nom d'Asriel Dreemurr, aucune n'a été confirmée par Toby Fox. Parmi ces théories, nous retrouvons :

- **Une référence à la religion** : le nom de ce personnage ferait référence à Azraël, l'ange de la mort dans la religion hébraïque, musulmane et sikhe.
- **Un mot-valise** : Asriel serait un mot-valise formé à partir des prénoms de ses parents, **Asgore** et **Toriel** ;
- **Une anagramme** : sur des forums comme *reddit*⁴⁵, certaines théories suggèrent que le nom « Asriel Dreemurr » serait l'anagramme de *serial murderer*. Cette hypothèse est plausible dans la mesure où, une fois sous la forme de Flowey, Asriel devient un meurtrier.

Dans le cadre de ce travail, il a été décidé que le nom de ce personnage ne serait pas traduit. Nous avons pu préserver le mot-valise et la référence religieuse, mais l'anagramme de « serial murderer » n'a pas été rendue. Dans le cadre de ce travail, il semblait intéressant de voir comment les localisateurs japonais et russes ont géré la difficulté liée aux multiples références contenues dans le nom de ce Monstre.

⁴⁵ www.reddit.com

Analysons tout d'abord le choix opéré par les localisateurs japonais (voir image 3) :



Image 3 : Localisation japonaise du jeu *Undertale* - début du combat contre Asriel Dreemurr. Le mot qui apparaît dans le cadre est le nom du personnage que le joueur affronte

「アズリエル・ドリーマー」(qui se lit *Azurieru Doriimaa*) est une translittération faite à l'aide de l'alphabet *katakana*, notamment utilisé pour retranscrire des mots à consonance étrangère et dont la prononciation est conservée en japonais (e.g : Amerika, Kanada, Furansu, Berugii, Itaria...). *Azurieru* est, comme en anglais :

- **Un mot-valise** : formé à partir des prénoms des parents de ce personnage, 「アズゴア」(*Azugoa*) + 「トリエル」(*Torieru*) = 「アズリエル」(*Azurieru*).
- **Une référence à la religion** : *Azurieru* fait référence à la translittération japonaise d'Azraël, 「アズラーイール」(*Azuraaiiru*).

Si les deux critères ci-dessus sont respectés, l'anagramme de « serial murderer » n'a pas pu être reproduite en japonais.

En russe, les localisateurs ont opté pour la même stratégie en translittérant le nom du personnage en *Азриэль Дримурр* (qui se lit *Azriel' Drimurr*). Dans cette version, les critères respectés sont identiques à ceux rencontrés en japonais et dans notre localisation :

- **Un mot-valise** : formé à partir des prénoms des parents de ce personnage, **Азгор** (*Azgor*) + **Ториэль** (*Toriel'*) = **Азриэль** (*Azriel'*)

- **Une référence à la religion** : *Azriel'* fait référence à Азраил (Azrail), soit le nom russe d'Azraël.

Comme ce fut le cas dans la localisation japonaise, un équivalent russe de l'anagramme « serial murderer » n'a pas été rendu.

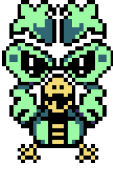
2.1.2 Les Monstres secondaires

Nous avons divisé les noms des personnages secondaires en cinq catégories :

- Les noms reflétant **l'aspect physique** du personnage ;
- Les noms reflétant **la personnalité** du personnage ;
- Les noms reflétant à la fois **la personnalité et l'aspect physique** du personnage ;
- Les noms inspirés d'éléments tirés de **la culture générale** ou de **références culturelles** ;
- Les noms inspirés de **marques** ou de **personnages existants protégés par des droits d'auteur**.

2.1.2.1 L'aspect physique du personnage

English	English	Français	Français	Sprite du personnage	Choix de traduction
Snowdrake	Snow (neige) + Drake (canard)	Piaflocon	Piaf + flocon		En anglais : le nom Snowdrake englobe les concepts de « neige » et « canard ». Ce nom traduit l'aspect physique du personnage qui, comme le montre l'image, est un oiseau avec un motif de flocon de neige au-dessus du bec. En français : nous avons employé le même procédé en faisant un jeu de mots avec « piaf » et « flocon ».
Ice Cap	Ice (glace) + Cap (casquette)	Bonneige	Bonnet + neige		En anglais : le nom de ce personnage est composé des mots <i>Ice</i> (glace) et <i>Cap</i> (casquette) qui, ensemble, traduisent l'apparence physique du personnage. <i>Ice cap</i> signifie également « calotte glaciaire ». En français : nous avons procédé comme en anglais en traduisant par « Bonneige », un nom qui donne à la fois une idée de l'aspect physique du PNJ tout en restant dans les deux thèmes utilisés en anglais, à savoir « la mode »

					et « le froid ».
Greater Dog	Greater (meilleur, plus grand) + Dog (chien)	Gromolosse	Gros + molosse		En anglais : <i>Greater Dog</i> (Gromolosse) est un tout petit chien qui porte une armure beaucoup trop grande pour lui. Il est appelé <i>Greater Dog</i> par opposition à <i>Lesser Dog</i> (Ptimolosse), qui lui semble plus petit parce qu'il porte une armure à sa taille. En français : le même contraste entre les deux chiens a été rendu grâce aux noms Gromolosse (Greater Dog) et Ptimolosse (Lesser Dog).
Chilldrake	Chill (fraîcheur/décontracté) + Drake (canard)	Corboréal	Corbeau + boréal		En anglais : à l'instar de Snowdrake (Piaflocon), le nom traduit l'apparence de ce Monstre qui ressemble à un canard. Cependant l'idée de <i>chill</i> peut faire référence à deux réalités distinctes : premièrement, Chilldrake est « cool » et « décontracté » (d'où les lunettes de soleil qu'arbore ce personnage), deuxièmement, il évolue dans un milieu où règne le froid (à savoir Floconelle). En français : nous n'avons respecté que la

					référence à l'aspect physique de ce personnage en utilisant un nom qui s'articule autour des mots « corbeau » et « boréal ».

2.1.2.2 La personnalité du personnage

English	English	Français	Français	Sprite du personnage	Choix de traduction
So Sorry	So (tellement) + Sorry (désolé)	Dédé Zolé	Dédé (surnom) + Désolé		En anglais : <i>So Sorry</i> signifie « tellement désolé ». Le choix de ce nom par le développeur reflète la personnalité du personnage. <i>So Sorry</i> se confond sans arrêt en excuses quand ses dessins prennent vie et attaquent le joueur. En français : nous avons opté pour la même stratégie en traduisant <i>So Sorry</i> par « Dédé Zolé ». Contrairement à l'anglais, notre choix de traduction devait permettre d'utiliser un vrai surnom, à savoir « Dédé » (<i>So</i> est un adverbe anglais et non un nom propre). Cet aspect est absent en anglais, mais nous avons jugé opportun d'y avoir recours dans la traduction. Par ailleurs, en français, le nom choisi permet de traduire la personnalité de ce Monstre au

					moyen d'un jeu de mots associant le surnom « Dédé » et le participe passé « désolé ».

2.1.2.3 La personnalité et l'aspect physique du personnage

English	English	Français	Français	Sprite du personnage	Choix de traduction
Tsunderplane	<i>Tsundere</i> + Plane (avion)	Tsunderéacteur	<i>Tsundere</i> + réacteur		En anglais : le nom du Monstre est composé de <i>plane</i> (avion) et de <i>tsundere</i>, un mot japonais. Comme nous l'avons vu précédemment, <i>tsundere</i> est employé pour définir une personnalité distante, hautaine, voire désagréable, mais qui se révèle ensuite être affectueuse et tendre. S'il traduit la personnalité de ce Monstre, le nom choisi par le développeur reflète également son aspect physique. En français : nous avons procédé de la même manière qu'en anglais en respectant le fait que le nom de ce Monstre doit refléter à la fois son caractère et son aspect extérieur. Nous avons conservé la notion de machine en choisissant « réacteur » et également employé le mot japonais <i>tsundere</i>.

2.1.2.4 La culture générale et les références culturelles

English	English	Français	Français	Référence	Choix de traduction
Gyftrot	Gift (cadeau) + Trot (trot)	Cernoël	Cerf + Noël	Père Noël	En anglais : <i>Gyftrot</i> est un nom qui traduit l'aspect physique de ce personnage au moyen du mot <i>gift</i> (cadeau). Ce Monstre est un renne dont les bois sont chargés de décorations de Noël. Le mot <i>trot</i> (trot) quant à lui ne donne, selon nous, aucun indice sur le fait que <i>Gyftrot</i> ait l'apparence d'un cervidé. En français : dans la localisation proposée dans ce travail, nous avons opté pour une autre stratégie. Nous avons préféré utiliser une référence culturelle, à savoir celle du « Père Noël » en la combinant au concept de « cerf » qui, contrairement à "<i>trot</i>", traduit parfaitement l'apparence de ce Monstre.

Vulkin	Vulcan (Vulcain)	Srombolino		Stromboli	En anglais : <i>Vulkin</i> est un Monstre qui a l'aspect d'un volcan. Ce nom ne traduit pas de manière évidente l'aspect physique du personnage, mais fait référence à <i>Vulcain</i>, le dieu romain des volcans, des forges, des matières fusibles et du feu. En français : dans ce travail, nous avons décidé de traduire l'aspect physique de ce Monstre et d'utiliser, comme en anglais, une référence à la culture générale. Ici, nous avons respecté ces deux critères en utilisant une référence au volcan « Stromboli ».
Hotland	Hot (chaud) + Land (pays)	Vésuville	Vésuve + ville	Vésuve	En anglais : <i>Hotland</i> est un nom composé des mots <i>hot</i> (chaud) et <i>land</i> (pays). Ce nom fait référence à une zone des Souterrains caractérisée par sa chaleur étouffante et ses lacs de lave. En français : nous avons décidé de respecter l'idée d'un endroit chaud, mais nous avons également souhaité que le nom résulte d'une référence à la culture générale. Dans

					ce travail, le nom proposé est une fusion des mots « Vésuve » (référence qui n'était pas présente en anglais) et « ville ».

2.1.2.5 Les références à des marques ou des personnages protégés par des droits d'auteur

English	English	Français	Français	Choix de traduction
Dogamy and Dogaressa	Dog/amy + (chien/forme de mariage) Dogaressa (femme du Doge)	Bongo et Berdita	Pongo et Perdita (101 Dalmatiens)	En anglais : Selon certaines théories émises sur le site wikia d'<i>Undertale</i>, <i>Dogaressa</i> était un titre utilisé pour nommer l'épouse du Doge, dirigeant élu sein de la République de Venise pendant la Renaissance. Le nom <i>Dogamy</i> serait quant à lui un jeu de mots résultant de l'union du mot <i>dog</i> (chien) et du suffixe « gamy », utilisé pour décrire différentes formes de mariages (monogamy, polygamy...). En français : nous avons préféré faire une référence aux personnages Pongo et Perdita de Walt Disney (<i>Les 101 Dalmatiens</i>) en ne changeant que la sonorité de la consonne au début de chaque nom : la consonne non voisée [p] devient une consonne voisée [b]).
Nice Cream	[N]Ice (bon, gentil/glace) + Cream	Häagen-Douce	Häagen-Dazs	En anglais : <i>Nice Cream</i> est un jeu de mot basé sur la prononciation très similaire entre les mots anglais <i>Ice</i> (glace) et <i>Nice</i> (bon,

	(crème)			<i>gentil</i>). C'est le dessert givré qui réchauffe le cœur ! <i>Nice Cream</i> est également utilisé pour désigner une glace faible en calories vegan. En français : nous avons souhaité conserver la notion de « crème glacée agréable » tout en faisant référence à un produit connu : Häagen-Dazs. La notion d' « agréable » a été rendue en remplaçant le « Dazs » par un mot dont la prononciation est très proche, à savoir « douce ».

La question de l'emploi de références est un point sur lequel il était intéressant de se concentrer. Ne sachant pas comment cette problématique était règlementée dans le monde de la localisation de jeux vidéo, nous avons décidé de nous renseigner auprès de localisateurs professionnels. Tous les spécialistes contactés ont apporté leur éclairage sur cette problématique, mais force est de constater que leurs réponses ne convergent par toutes vers une seule et même conclusion :

- **Le type de référence** : en général, tous les spécialistes s'accordent sur le fait que, indépendamment des autres facteurs, tout dépend du type de référence. Si les clin d'œil à des concepts tels que *Facebook* ou *Coca-Cola* ne sont pas rares dans la littérature, les films et les jeux vidéo, il faut néanmoins faire preuve de vigilance. Si des références sont déjà présentes dans le texte source, les traducteurs peuvent à priori se contenter de les traduire le plus fidèlement possible et s'en remettre aux développeurs pour le respect des droits d'auteur. Dans le cas contraire, le traducteur doit éviter d'introduire de nouvelles références pour limiter les risques liés aux droits d'auteur. Dans le cas où l'utilisation d'une référence serait acceptée, le localisateur doit veiller à ce que la dénomination du concept soit identique à ses éventuelles occurrences dans d'autres médiums. De plus, si la dénomination est déjà utilisée dans un autre support, c'est au client de se concerter avec la société chargée de la localisation et de décider si, oui ou non, le terme peut être employé dans le texte cible. Lorsqu'il s'agit d'expressions comme "*Let it go*"⁴⁶ ou d'un nom propre courant, le localisateur peut se permettre d'utiliser une référence, car les entreprises ne disposent pas d'un monopole sur ce type de contenu.
- **L'entreprise** : si certaines entreprises sont plus souples quant à l'emploi de références, d'autres font appel à des juristes afin de se prémunir en cas de problème.
- **Le jeu localisé** : il arrive que l'esprit d'un jeu se retrouve en partie dans l'usage de références de la culture populaire (e.g. : *The Witcher 3 : Wild Hunt* contient des références à *Game of Thrones*, *Gaston Lagaffe* ou encore aux *Monty*

⁴⁶ En référence au titre de la chanson interprétée par Idina Menzel et Demi Lovato dans le film d'animation Disney *Frozen* (2013).

Python). Si des problèmes de références sont identifiés, ils doivent être résolus avant la sortie du jeu.

Lorsque l'on emploie ce type de références, il faut en informer le service juridique de l'entreprise ou le client afin de leur permettre de décider si les références peuvent (ou pas) apparaître dans le jeu. S'il a utilisé des références et s'il travaille avec un développeur indépendant, le localisateur a le devoir de l'informer des éventuels risques que représentent ses traductions.

2.1 Les acronymes

2.1.1 EXP

Selon le CNRTL, un acronyme est un « *groupe d'initiales abrégatives plus ou moins lexicalisé. On les prononce comme s'il s'agissait d'un nouveau mot, « **prononciation intégrée** » (e.g : OTAN) ou en considérant chaque lettre séparément « **prononciation disjointe** » (e.g : U.R.S.S).* Dans le jeu *Undertale*, les acronymes jouent un rôle majeur dans la construction de l'histoire et permettent une remise en question des habitudes vidéoludiques des joueurs accoutumés à systématiser la violence pour progresser dans le scénario. Par exemple, dans les jeux de la licence *Pokemon*, à chaque fois qu'un *Pokemon* de l'équipe du joueur remporte un combat, il gagne des *Points Exp.* (voir image 4) lui permettant de devenir plus puissant, de monter de niveau et, parfois, de se transformer.



Image 4 : Extrait tiré du jeu *Pokemon Lune*

Dans *Undertale*, le principe est le même. Au début du jeu, Flowey la fleur explique au joueur que, pour progresser dans le jeu, il doit accumuler du « LOVE » et augmenter son niveau d'« EXP » en tuant des Monstres lors de combats singuliers. Ces deux unités doivent permettre au joueur de devenir plus puissant, d'infliger un maximum de dommages à l'adversaire et de subir moins de dégâts lorsqu'il est attaqué par ses ennemis. S'il n'a pas joué à *Undertale* au préalable, le joueur ignore que « LOVE » ne signifie pas « amour » et que « EXP » ne désigne pas non plus de l'« expérience ». Ce n'est qu'à la fin de l'histoire, lorsque le joueur

se retrouve dans le château du Roi avec Sans le squelette, que ce dernier lui explique que ces deux concepts sont les acronymes de **Level of Violence** et **Execution Point**.

Le tableau ci-dessous vise à comparer le texte source anglais aux adaptations russe et japonaise ainsi qu'à l'adaptation française proposée dans ce travail.

Langue	Segments	Acronyme	Signification
Anglais	What's EXP ? It's an acronym. It stands for " Execution Points ."	EXP	Execution Point
Japonais	EXP to iunoha... Nannokotoka wakaruka ? Seishikiniha « ekusekyuutaa pointo ».	EXP	ekusekyuutaa pointo ⁴⁷ (<i>Litt.</i> Points d'exécution)
Français	Tu ne sais pas ce qu'est l' EXP ? C'est un acronyme. Il signifie « Extermination progressive ».	EXP	Extermination progressive
Russe	Chto takoe OP ? Eto akronim. On oznachaet « ochki pytok ».	OP	Ochki pytok (<i>Litt.</i> Points de torture)

Dans la localisation japonaise d'*Undertale*, les localisateurs ont conservé EXP et ont, pour le développement, employé la technique de la translittération à l'aide de l'alphabet *katakana* (*ekusekyuutaa pointo*). Toutefois, le développement en *katakana* ne correspond pas exactement à l'acronyme EXP, car il n'y a pas de « x » dans *ekusekyuutaa pointo*.

En russe, les localisateurs n'ont pas gardé la référence à l'« EXP » (*experience point*) des jeux traditionnels. Généralement, les termes employés en russe pour désigner les points d'expérience sont « edinitsy opyta » ou encore « ochki opyta », dont l'acronyme n'est pas OP. En employant le terme

⁴⁷ Cette notion a été translittérée en *katakana* comme 「エクセキューター ポイント」.

« ochki pytok », qui se traduit littéralement par « points de torture », les localisateurs russes ont certes respecté la notion d'agressivité contenue dans « Execution Points », mais l'effet de surprise provoqué par la révélation que « EXP » signifie en réalité « Execution Points » et non pas « Experience Points » est perdu.

« EXP » étant un acronyme employé par les joueurs francophones pour se référer à l'« expérience », il a été possible de le conserver dans la localisation française. Cependant, il a fallu trouver un développement véhiculant l'agressivité reprise dans « Execution Points » : « Extermination progressive » nous semblait être une solution adéquate.

2.1.2 LOVE

Le même genre de problème s'est posé pour l'acronyme « LOVE».

Langue	Segments	Acronyme	Signification
Anglais	LOVE , too, is an acronym. It stands for " Level of Violence ".	LOVE	Level of Violence
Japonais	Sou LOVE no hontou no imi mo oshieteyarou. Seishikiniha " LEVEL of VIOLENCE "... (...)	LOVE	LEVEL of VIOLENCE
Français	BONTE est également un acronyme. Il signifie « Bonus de Terreur ».	BONTE	Bonus de Terreur
Russe	UR tozhe javljaetsja akronimom. On oznachaet " Uroven' Rezni ".	UR	Uroven' Rezni (<i>Litt.</i> Niveau de massacre)

En japonais, il y a un manque de cohérence, car « Execution Point » (voir image 5) a été translittéré, mais pas « Level of Violence » (voir image 6)



Image 5 : Translittération de " Execution Point " en japonais



Image 6 : En japonais, " Level of Violence" a été laissé tel quel

Dans la localisation russe, l'acronyme « UR » est utilisé et renvoie à « *UROVEN* », qui signifie littéralement « niveau », soit l'équivalent de « level », mais n'évoque en rien l'« amour » présent dans l'anglais LOVE. On constate donc une perte.

En français, nous avons réussi à préserver non seulement la notion de bienveillance (*BONTE*), mais aussi l'effet de surprise qui découle de la vraie signification de « LOVE » (Bonus de Terreur).

2.2 L'humour

Si l'on répète souvent aux traducteurs que le texte cible doit être aussi proche que possible du texte source, que ce soit en termes de « sens » ou d' « effet », il arrive que certains textes ne puissent tout simplement pas être tout à fait identiques au texte source, notamment parce que certains éléments n'ont pas d'équivalent en langue cible. Selon Nida (1975), s'il n'existe aucune équivalence parfaite, le traducteur doit malgré tout s'efforcer de rester aussi proche que possible du texte source et faire en sorte que l'expérience du lecteur soit au moins la même que celle qu'il aurait eue en lisant le texte d'origine. Il est loisible de penser que l'humour est un des aspects les plus difficiles à traduire étant donné qu'il force le traducteur à faire preuve de créativité tout en lui imposant certaines contraintes. Si le traducteur souhaite préserver le caractère humoristique du texte source, il ne pourra généralement pas se contenter de traduire littéralement le jeu de mots dans la langue cible par le biais d'un emprunt. Face à ce type de difficulté, le traducteur doit être capable de répondre aux codes culturels du public pour lequel il adapte le contenu.

2.2.1 Un malheureux quiproquo : *Nice muu-muu !*

Le premier passage du jeu qu'il est intéressant d'étudier est celui où Gerson, le marchand que le joueur croise dans la zone des Cascades (Waterfall), parle des Dreemurr, la famille à la tête du Royaume des Monstres. Lorsque le joueur lui demande si Asgore est une chèvre, la vieille tortue lui répond :

1037		* Eh? Goat?
1038		* Actually, that reminds me. * Toriel once wore a flower-patterned muu-muu...
1039		* Folks kept saying "nice muu-muu" to her, but she kept thinking they were calling her a cow.

1040		* So she never wore it again.

Cette partie de la traduction s'est avérée complexe car l'évocation de ce souvenir et l'aspect humoristique lié à cette anecdote sont rendus possibles grâce à plusieurs éléments :

- On reste dans le domaine de la zoologie et plus précisément dans la famille des « bovidés », une famille de mammifères englobant notamment les sous-catégories « bovinés » (vaches) et « caprinés » (chèvres) ;
- Le terme « muu-muu » est polysémique et homophone : il désigne à la fois l'onomatopée correspondant au meuglement de la vache (moo-moo) mais aussi une robe hawaïenne (muu-muu, également orthographié mu'umu'u).

Lors de la localisation, nous avons essayé de respecter plusieurs critères :

- Le caractère polysémique du terme évoqué dans le souvenir ;
- La référence aux animaux ;
- L'issue de l'anecdote, soit le fait que Toriel, la gardienne des Ruines et ancienne Reine du Royaume des Monstres, renonce à porter un vêtement à cause d'un malheureux quiproquo.

Plusieurs tentatives ont été nécessaires avant de trouver la traduction la plus appropriée.

1. Premier essai : le chapeau cloche

1037		* Eh? Goat?	Hein ? Une chèvre ?
1038		* Actually, that reminds me. * Toriel once wore a flower-patterned muu-muu...	Au fait, ça me rappelle un truc. Un jour, Toriel portait un chapeau cloche avec des motifs de fleurs...

1039		* Folks kept saying “nice muu-muu” to her, but she kept thinking they were calling her a cow.	Les autres Monstres n’arrêtaient pas de répéter « Ho, quelle belle cloche ! », et Toriel était persuadée qu’ils l’insultaient.
1040		* So she never wore it again	Elle n’a plus jamais porté ce chapeau.

Dans la première tentative d’adaptation, nous avons décidé de traduire « muu-muu » par « chapeau cloche », un type de couvre-chef féminin à bords rabattus et très prisé dans les années 1920. Ici, si la polysémie du mot « cloche » et la chute de l’anecdote sont respectées, il en est tout autrement pour le respect des termes liés aux animaux. La transition entre « chèvre » et « cloche » n’est pas logique.

2. Deuxième essai : le boa

1037		* Eh? Goat?	Hein ? Une chèvre ?
1038		* Actually, that reminds me. * Toriel once wore a flower-patterned muu-muu...	Au fait, ça me rappelle un truc. Un jour, lors d’une soirée, Toriel portait un boa avec des plumes.
1039		* Folks kept saying “nice muu-muu” to her, but she kept thinking they were calling her a cow.	Les autres Monstres présents n’arrêtaient pas de répéter « Ho, quel beau boa ! », et Toriel était persuadée qu’elle avait un énorme serpent autour du cou.
1040		* So she never wore it again	Elle n’a plus jamais porté ce fameux boa.

Ensuite, nous avons opté pour « boa ». Ici, les trois critères sont respectés. Néanmoins, même si « boa » et « chèvre » sont tous les deux des hyponymes de la catégorie « animaux », les concepts semblaient trop éloignés dans le règne animal que pour conserver cette traduction.

3. Troisième essai : le pantalon à pattes d'éléphant

1037		* Eh? Goat?	Hein ? Une chèvre ?
1038		* Actually, that reminds me. * Toriel once wore a flower-patterned muu-muu...	Ça me rappelle un truc. Un jour, Toriel portait un pantalon fleuri à pattes d'éléphant.
1039		* Folks kept saying "nice muu-muu" to her, but she kept thinking they were calling her a cow.	Comme les Monstres n'arrêtaient pas de répéter « Ho, quelles belles pattes d'eph ! », Toriel était persuadée qu'ils la prenaient pour un éléphant.
1040		* So she never wore it again.	Après ça, elle n'a plus jamais porté ce pantalon.

Dans la troisième et dernière adaptation, nous avons décidé de traduire « muu-muu » par « pantalon à pattes d'éléphant ». Les critères sont tous respectés et l'écart entre « éléphant » et « chèvre » est moins grand que celui observé avec « boa », car ces deux animaux sont tous deux des mammifères.

2.2.2 Histoires d'araignées : *Do spiders have webbed feet?*

Le même type de problème s'est posé pour la traduction des segments suivants :

260		HEY, UNDYNE. DO SPIDERS HAVE WEBBED FEET?	DIS-MOI, UNDYNE ! IL N'Y A QUE LES ARAIGNÉES QUI SACHENT TISSER ?
261		No, ducks have webbed feet.	Non, il y a aussi les étoiles.
262		DUCKS CAN SPIN WEBS!?	LES ÉTOILES, C'EST VRAI !?
263		Yeah, haven't you seen a duck wrap up a loaf of bread?	T'as jamais entendu parler des étoiles filantes ?
264		Then suck all of its guts out with its fangs?	On les appelle ainsi parce qu'elles produisent du fil.
265		BREAD HAS GUTS?	LES ÉTOILES TISSENT DES TOILES DANS LE CIEL ?
266		Yeah. They just take 'em all out before they sell it.	Ouais, et celles qui restent immobiles sont coincées dedans, en fait.
267		WOW!! YOU'RE REALLY SMART, UNDYNE!	WAOUH!! T'ES VACHEMENT MALIGNE, UNDYNE !
268		(I thought he knew I was joking...)	(Il sait que je rigole, hein ?)
269		Papyrus, wait, you know I'm joking, right...?	Papyrus, tu sais que je te faisais marcher, pas vrai ?
270		OF COURSE!	ÉVIDEMMENT !
271		EVERYONE KNOWS SPIDERS HAVE WEBBED FEET.	AUCUNE ÉTOILE NE SE LAISSERAIT PRENDRE À SON PROPRE PIÈGE.

Lorsque le joueur passe dans le repaire des araignées situé à Vésuville (Hotland) et téléphone à Papyrus, une conversation débute. Elle n'est possible que si le joueur est devenu ami avec Undyne, la Capitaine de la Garde royale, au préalable. Dans ce cas-ci, la stratégie utilisée était différente de celle employée pour l'anecdote de Gerson. Tout comme le texte anglais de l'anecdote de Gerson, l'aspect humoristique des segments ci-dessus est possible grâce à plusieurs éléments :

- Le contexte : Undyne et Papyrus font allusion à des araignées, car le joueur se trouve dans le repère de Thépeire (Muffet) et de ses congénères à huit pattes ;
- La polysémie du mot « web », qui désigne à la fois une toile d'araignée et « palmé » lorsqu'il est sous sa forme adjectivale « webbed » ;
- Le quiproquo suscité par la naïveté de Papyrus.

Pour ce cas de figure, il a été possible de préserver chacun de ces critères :

- Le contexte : on fait toujours référence aux araignées ;
- « Filant » est un adjectif polysémique qui se rapporte à la fois à un type d'étoile mais aussi à la production de fil de soie ;
- Papyrus est toujours présenté comme un personnage naïf.

2.2.3 Les plaisanteries sur les squelettes

Pour l'adaptation des blagues sur les squelettes, nous avons dû utiliser plusieurs stratégies de traduction :

1) Paronymes

Le CNRTL définit un paronyme comme un « *mot qui présente avec un autre mot une certaine analogie phonétique, mais sans avoir le même sens.* »

135		ALL YOU DO IS SIT AND BOONDOGGLE!	T'ES JUSTE BON À TE TOURNER LES POUCES TOUTE LA JOURNÉE !
136		YOU GET LAZIER AND LAZIER EVERY DAY!!!	PLUS LE TEMPS PASSE ET MOINS T'EN FAIS !!!
137		* Hey, take it easy. * I've gotten a ton of work done today.	Hey, détends-toi. Je sature niveau boulot.
138		* A skele-ton .	Je dirais même que j' os-sature .

Même s'il ne s'agit pas de mots à proprement parler (comme le veut la définition du paronyme), les formules « J'ossature » et « Je sature » sont phonétiquement très proches à l'exception d'une syllabe. C'est cette proximité de prononciation combinée à la préservation du champ lexical des os et du contexte dans les deux langues qui suggèrent que cette proposition d'adaptation est correcte.

2) Mots-valises :

Comme nous l'avons déjà mentionné plus haut dans le travail, un mot-valise est un mot formé à partir de plusieurs autres mots existants. Dans l'exemple ci-dessous, nous avons utilisé métacarpe (os), « carpe diem » (profiter de l'instant présent) et induit une légère modification de la prononciation du « e » de « métacarpe » à cause de la locution latine.

149		AS FOR YOUR WORK?	QUANT À TOI,
150		PUT A LITTLE MORE,	INVESTIS-TOI PLUS DANS TON BOULOT MÊME SI TA DEVISE EST...
151		"BACKBONE" INTO IT!!!!	« MÉTACARPE DIEM » !!!!

3) Expressions idiomatiques

Une expression idiomatique est une construction dont le sens est défini par l'ensemble des mots qui la compose et qui est propre à une langue. Également appelée « idiotisme », il s'agit généralement d'une expression métaphorique ou imagée.

Exemple 1 :

143		WHY DOES SOMEONE AS GREAT AS ME...	POURQUOI UN MEC AUSSI COOL QUE MOI...
144		HAVE TO DO SO MUCH JUST TO GET SOME RECOGNITION...	...DOIT SE DÉCARCASSER POUR MÉRITER UN TANT SOIT PEU DE RESPECT ?
145		* Wow, sounds like you're really working yourself...	Waouh, si tu continues comme ça...

146		* Down to the bone.	... tu ne feras pas de vieux os.

Pour l'exemple ci-dessus, si le sens des expressions anglaise et française est différent, leur nature est identique. Il s'agit d'une expression idiomatique dans les deux cas et toutes les deux font référence aux « os ».

Exemple 2 :

272		I WONDER IF ANY OF MY ONLINE FANS ARE SPIDERS.	JE ME DEMANDE SI LES ARAIGNÉES SUIVENT MON PROFIL EN LIGNE.
273		Do spiders even use the internet?	Je ne sais même pas si les araignées utilisent internet !
274		Are you kidding? Spiders love to surf the web.	Tu déconnes ? Elles adorent surfer sur la toile !

Dans ce cas-ci, la traduction s'est avérée moins difficile que dans le premier exemple car, dans le contexte de la conversation, l'expression « to surf the web » pouvait être traduite littéralement.

4) Blagues préexistantes

Si l'adaptation de certains jeux de mots a demandé beaucoup d'efforts et de créativité, d'autres ont pu, à contrario, facilement être adaptés en français. Dans le cas de certaines blagues⁴⁸, il a été possible d'utiliser des exemples préexistants. Pour les blagues relatives aux squelettes, il a fallu axer nos recherches sur des sites consacrés aux blagues d'Halloween.

⁴⁸ Il est important de distinguer « jeu de mot » et « blague », vu que les stratégies employées pour adapter l'un et l'autre dans ce travail sont différentes. Une blague est une *mise en scène* qui apparaît sous la forme d'une devinette ou d'une histoire courte alors que le jeu de mot est un *jeu de langage* et, dans certains cas, un type de blague (au même titre que les contrepèteries et les devinettes).

781		Hey, Papyrus...	Hey, Papyrus...
782		What does a skeleton like to tile his roof with?	Comment courent deux squelettes pendant un marathon ?
783		HMMM... SNOW-PROOF ROOF TILES???	HMMM... EN JOGGING ?
784		No, silly! A skeleton tiles his roof with...	Mais non, banane ! Ils courent...
786		SHIN-gles!	« côte à côte » !

3 Le coefficient de foisonnement

Cette partie des commentaires est dédiée au texte à l'écran, qui comprend l'ensemble des informations contenues dans l'**interface utilisateur** (informations relatives aux menus, aux tutoriels, aux messages d'aide, aux statistiques du joueur) et dans les **passages narratifs** et **descriptifs** ainsi que dans tous les **dialogues** n'apparaissant que sous forme textuelle (O'Hagan et Mangiron, 2013).

3.1 L'interface utilisateur

Selon O'Hagan et Mangiron (2013) la traduction de l'interface utilisateur (UI ou *user interface* en anglais) peut être soumise à des règles de limitation d'espace assez strictes, notamment dans les menus, qui contiennent beaucoup d'informations. Cependant, ces contraintes ne doivent, selon les auteures, pas altérer l'expérience vidéoludique.



Image 7 : Interface utilisateur dans *Undertale*



Image 8 : Inventaire dans *Undertale*

Si, dans *Undertale*, l'interface utilisateur est relativement épurée, et facile à comprendre (voir images 7 et 8), ce n'est pas toujours le cas dans certains jeux vidéo où la complexité de l'interface peut nuire à l'expérience du joueur si le contenu est mal localisé. En effet, si le joueur ne comprend pas l'interface en raison de phrases trop longues, incompréhensibles, de segments tronqués ou

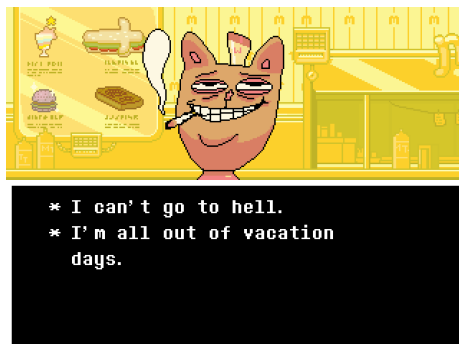
d'un trop grand nombre d'abréviations, il peut avoir du mal à progresser dans l'histoire et *in fine* ne pas pleinement profiter du jeu. O'Hagan et Mangiron (2013) préconisent d'employer un langage clair et d'utiliser les abréviations avec parcimonie. Frank Dietz (2006) quant à lui soutient que l'interface utilisateur doit être totalement fonctionnelle tout en restant discrète.

Si ces conseils s'appliquent à la localisation, les développeurs sont également invités à respecter certaines règles pour faciliter la localisation de leur(s) jeu(x) vidéo (Transifex, s.d.) :

- **Laisser de l'espace dans l'interface utilisateur en prévision de la localisation** : le joueur aura l'impression que le jeu n'a pas été conçu pour lui s'il se retrouve par exemple face à une interface utilisateur où certaines parties de texte se chevauchent. Le coefficient de foisonnement peut être, dans le cas du français, jusqu'à 20% plus grand qu'en anglais et donc, poser des problèmes lors de l'adaptation dans une interface réduite. Cela peut nuire à la compréhension ainsi qu'à la fluidité du texte et pousser le localisateur à utiliser des abréviations ;
- **Tenir compte des langues inversant le sens d'écriture et de lecture** : si la plupart des langues se lisent et s'écrivent de gauche à droite, certaines, comme l'arabe ou le japonais, se lisent et s'écrivent dans un autre sens. Si le développeur souhaite que son jeu soit localisé pour ces cultures inversant le sens de lecture et d'écriture, il doit s'assurer que l'interface puisse accueillir le texte localisé ;
- **Utiliser des icônes** : les icônes permettent de réduire le volume de texte à traduire et à intégrer dans l'interface utilisateur. (e.g : utiliser un symbole de flamme au lieu du mot « feu ») ;
- **Utiliser des éléments redimensionnables dans l'interface utilisateur** : la localisation en langue cible sera facilitée si les boutons de l'interface utilisateur, les boîtes de dialogue et d'autres éléments peuvent être redimensionnés en fonction de la taille du texte ;
- **Intégrer plusieurs formats d'heure, date et devises.**

3.2 Les passages narratifs, descriptifs et les dialogues

Avant d'entamer cette partie des commentaires, il convient de lister et de décrire les différents types d'espaces texte rencontrés dans *Undertale*. Au total, le jeu en compte quatre :



Type de cadre 1 : accessible dans les interfaces d'achat et de vente, lorsque le joueur parle au(x) marchand(s).



Type de cadre 2 : bulles de texte apparaissant durant les phases de combat.



Type de cadre 3 : dialogues hors combat. Il s'agit du même type de cadre que l'exemple numéro 4, à la différence qu'il affiche une image du personnage qui parle. Ici, il s'agit de Flowey.



Type de cadre 4 : texte informatif n'émanant pas d'un PNJ. Il apparaît généralement quand le joueur sauvegarde sa partie ou trouve un objet

En travaillant avec *Translatale*, le programme utilisé pour la localisation dans le cadre de ce mémoire, il était parfois possible de contrôler l'adéquation du texte cible avec l'espace fourni dans le cadre. En effet, *Translatale* affiche le texte localisé dans les cadres de dialogue numéro 3 (dialogues hors combat) et 4 (texte informatif n'émanant pas d'un PNJ). L'unique difficulté qui s'est présentée lors de l'emploi de ce logiciel était de savoir à quel moment insérer la tête des personnages pour montrer que le discours à l'intérieur du cadre faisait partie d'un dialogue. Pour déterminer à quelle catégorie de cadre appartenait chaque segment, il a fallu vérifier si le visage d'un personnage apparaissait ou pas.

Si *Translatale* a considérablement facilité le travail de localisation, rien ne permettait pourtant de vérifier que le texte traduit respecterait l'espace disponible dans les deux autres types de cadres (les types 1 et 2). Si les interfaces marchandes laissent davantage de liberté au localisateur en raison de la taille des cadres qu'elles proposent (type de cadre 1), les dialogues en combat (type de cadre 2) sont, à contrario, assez contraignants. Le localisateur peut s'efforcer de rédiger des phrases de longueur plus ou moins similaire à celles en langue source, mais c'est la phase du *beta testing* (ou bêta test) qui sera déterminante pour s'assurer que le coefficient de foisonnement de la langue cible n'empiète pas à l'extérieur des cadres.

Selon les spécialistes contactés dans le cadre de ce mémoire, certains des problèmes les plus fréquemment rencontrés lors de cette phase importante précédant la distribution du produit sont :

- **Le chevauchement** : quand un segment est trop long, il empiète un peu dans l'espace prévu pour d'autres segments et ils se chevauchent ;
- **La troncation** : il arrive également que les segments soient trop longs et qu'ils disparaissent dans la boîte de dialogue ;
- **Les erreurs de traduction** : comme les localisateurs ne disposent pas toujours du contexte – ils reçoivent souvent un fichier Excel contenant le texte à traduire – il n'est pas rare que certaines traductions ne soient pas adaptées au contexte ;

- **Le décalage** : ce genre de problème survient lorsque l’audio et les sous-titres ne correspondent pas, mais il est facile d’opérer des modifications si des problèmes se posent.

S’il ne l’a pas cité, le problème des caractères ne s’affichant pas à l’écran peut également se poser. Selon Maxwell Chandler et O’Malley Deming (2012), il s’agit d’un problème récurrent dans la localisation de jeux vidéo. Un code ne proposant que les caractères ASCII ne fera pas correctement apparaître les signes diacritiques. Parfois, il ne les fera pas apparaître du tout. Dans ce genre de cas, un symbole du type « □ » viendra remplacer le caractère manquant. Pour éviter ce type de situation, les auteurs préconisent d’inclure le support Unicode pour éviter tout défaut d’affichage en prenant soin de permettre aux minuscules et aux majuscules de posséder un signe diacritique. S’il prend ces précautions au stade de la programmation, le développeur permettra aux localisateurs de ne pas perdre de temps et facilitera l’éventuelle localisation de son jeu dans d’autres langues étrangères.

4 L'importance du contexte

Lors du travail de localisation, certains segments ont représenté une contrainte en raison de l'absence de contexte, pourtant indispensable à la compréhension de l'énoncé.

4.1 Les problèmes rencontrés

4.1.1 The conveniently-shaped lamp

113		* Quick, behind that conveniently-shaped lamp.

Lorsqu'on ne dispose pas d'informations supplémentaires sur la situation où apparaît la phrase en anglais, il peut s'avérer difficile d'en déduire le sens. Quand un traducteur est confronté à ce genre de segment, il est en droit de se poser des questions comme « Pourquoi la lampe porte-t-elle ce nom ? » ou encore « Quelle est la forme de la lampe ? ». Pour répondre à toutes ces questions et s'assurer que la traduction sera la plus adéquate possible, le traducteur doit avoir accès à l'image où apparaît ce mot : grâce à l'image, on comprend que la forme de la lampe s'adapte parfaitement à la silhouette du personnage incarné par le joueur et lui permet ainsi de se cacher derrière l'objet (voir image 9). Dans la traduction proposée dans ce travail, la solution choisie est : « Dépêche ! Planque-toi derrière cette lampe-qui-tombe-à-pic ! »



Image 9 : Le personnage incarné par le joueur va vite se cacher derrière la lampe pour que Papyrus ne le voie pas

4.1.2 The switch

Le même cas de figure s'est présenté lors de l'adaptation du dialogue avec Toriel à l'intérieur des Ruines.

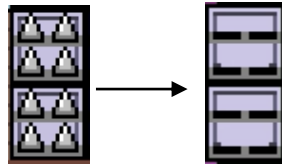
43		* Go on, press the switch on the left.

Les anglophones interrogés dans le cadre de ce travail affirment que normalement, sans contexte, « press the switch » évoque spontanément un **interrupteur**, et non pas un **levier**, car la collocation normalement employée pour un levier serait : *pull the lever*. Dans le cadre de ce mémoire, il a pourtant été décidé que « switch » serait traduit par « levier ». Nous avons bénéficié des images d'origine et eu accès au contenu du jeu en anglais, ce qui nous a permis de relever plusieurs détails visuels déterminants dans ce choix terminologique (voir image 10).



Image 10 : Le joueur doit actionner plusieurs leviers placés sur les murs pour pouvoir progresser

La variante du levier semblait la plus plausible, compte tenu de l'effet du mécanisme : Toriel et le joueur sont dans un couloir dont la sortie est bloquée par des piques. En progressant, on remarque qu'enclencher les bons leviers permet aux piques bloquant le passage de disparaître dans le sol et ainsi permettre au joueur et à Toriel de continuer leur progression dans les Ruines.



Cette information a son importance, compte tenu de la nuance terminologique entre « levier » et « interrupteur ». En effet, selon le CNRTL, un interrupteur est un *« dispositif servant à couper ou à rétablir le passage du courant électrique dans un circuit »* tandis qu'un levier est défini comme une *« barre rigide que l'on place sur un point d'appui et qui sert à mouvoir, soutenir ou élever un poids, une charge »*. Dans cette dernière définition, il n'est fait mention d'aucune influence sur le système électrique.

Nous avons décidé de traduire ce segment comme suit : « Vas-y ! Actionne le levier de gauche. »

4.2 L'avis des professionnels

En théorie, les jeux vidéo sont localisés alors qu'ils sont toujours en cours de développement, le but étant qu'ils soient commercialisés en plusieurs langues simultanément. Ainsi, il n'est pas toujours possible pour le localisateur de tester la version originale du jeu qu'il localise.

Lorsque le localisateur travaille au sein d'une entreprise ou dans un bureau de localisation, il pourra, le cas échéant, faire appel à l'expertise de ses collègues pour localiser ce genre de segment. Si le localisateur ne peut pas avoir accès au contenu du jeu, certaines sociétés mettent à la disposition de leurs employés des documents de référence leur permettant de se familiariser avec le contenu et ainsi le traduire plus facilement. Les localisateurs en entreprise ont également l'avantage de pouvoir se renseigner directement auprès des développeurs. Lorsqu'un localisateur souhaite contacter le client, il doit au préalable soumettre ses questions au gestionnaire de projet, qui les transmet au client. Cette démarche peut s'avérer chronophage et avoir un impact négatif sur l'état d'avancement de la localisation.

Si certaines entreprises mettent des documents de référence à la disposition de leurs employés, ce n'est pourtant pas toujours le cas. Il arrive que les localisateurs ne puissent pas poser de questions ou soient par exemple contraints de se baser sur les indices contextuels présents dans le texte source.

Les grandes entreprises possèdent généralement une équipe de gestionnaires de projets pour résoudre ce type de problème. Dans le cas d'un jeu indépendant, le localisateur pourra plus facilement s'adresser directement au concepteur du jeu.

Le localisateur indépendant, quant à lui, ne collabore pas avec de grandes entreprises de jeu vidéo, mais plutôt avec des bureaux de localisation qui jouent le rôle d'intermédiaire entre le client et les traducteurs (salariés et indépendants).

✝️👉⚙️🌟	Very
👋💀❄️👉⚙️👉💧❄️👋💀👉	Interesting
👉👉👉	...
✝️👉❄️👉🌟🌟✝️❄️✝️❄️👉❄️👉💀😬👉	What do you two think?

Ce texte n'a pas été rédigé par Alphys, mais par Gaster, le scientifique disparu. Le contenu de ce rapport demeure mystérieux et a déjà été la source de plusieurs théories parmi les communautés de fans.

Le rapport numéro 17 est un message codé où chaque signe correspond à une lettre de l'alphabet romain. Si les lettres F, L, Q, X et Z sont les seules lettres absentes dans la retranscription anglaise du texte d'origine, cela ne signifie pas qu'il a fallu attribuer à chacune de ces lettres un symbole *Wingdings* n'ayant pas encore été utilisé. En effet, Toby Fox a suivi l'ordre des symboles *Wingdings* à partir de «👉» pour coder tout l'alphabet romain (voir image 11).

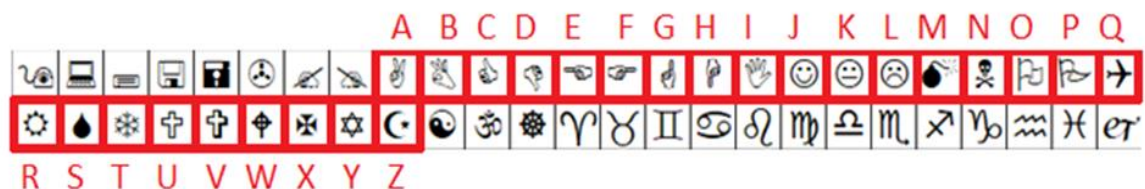


Image 11 : Ensemble des symboles *Wingdings* correspondant à chaque lettre de l'alphabet latin

5.1 La localisation française du « Rapport n°17 »

Dans ce travail, il a tout d'abord fallu traduire le texte anglais, puis adapter la traduction en police de caractère *Wingdings* en employant les mêmes combinaisons que celles définies par Toby Fox (voir segments 676 et 677 dans la partie « Traduction »). Voici ce que donne la localisation de ce texte en français :

Texte en Wingdings	Localisation française
⚙️👉👉👉👉⚙️❄️☠️✚🔮👈⚙️👉👉👉👉☠️	Rapport numéro dix-sept
💧👉🔮🔮⚙️👈👉☹️✚💧👉🔮🔮🔮⚙️👈👉👉👉☹️✚💧 👈☠️👉☹️✚💧💧👉🔮🔮🔮⚙️👈	Sombre, plus sombre, de plus en plus sombre
☹️👈💧❄️👈☠️👈🔮⚙️👈💧💧👈👉👉👉👉👉💧💧👈☠️❄️	Les ténèbres s'épaississent
☹️👈💧👉🔮🔮⚙️👈💧👉👉☠️❄️👉☠️✚👈☠️❄️👈👈 💧👈👉❄️👈☠️👈⚙️👈	Les ombres continuent de s'étendre
👉✚👉✚☠️👉👉👉❄️☠️👈👈❄️👈👉❄️👈	Aucun photon détecté
👈👈❄️❄️👈👈☠️👈👈⚙️👈👉☠️👈👈	Cette expérience
👉⚙️👉🔮🔮🔮👈❄️👈❄️⚙️👈	Promet d'être
❄️⚙️👈💧	Très
❄️⚙️👈💧	Très
👉☠️❄️👈⚙️👈💧💧👉☠️❄️👈	Intéressante
📁📁📁	...
✚✚✚💧👈✚✚✚👈☠️👉☠️💧👈☾📁✚✚✚💧🐸	Vous deux qu'en pensez-vous ?

5.2 La localisation japonaise du « Rapport n°17 »

Dans le cadre de ce chapitre, il paraissait pertinent d'analyser la façon dont les localisateurs japonais s'y étaient pris pour adapter cette partie du jeu pour le public nippon. Il s'avère qu'ils ont choisi, non pas de remplacer chaque symbole *Wingdings* par un caractère japonais, mais par l'alphabet dit « *rōmaji* », qui n'est autre que l'alphabet romain.

Associer un caractère de la police *Wingdings* aux sons existant en japonais se serait avéré trop laborieux. En effet, les lettres japonaises contiennent quasiment toutes (sauf une) deux lettres, soit le couple consonne/voyelle, soit voyelle/voyelle.⁵⁰

⁵⁰ Il existe des règles sur l'accentuation des consonnes et le prolongement des sons, mais elles ne seront pas abordées dans ce travail.

- Exemple de consonne + voyelle : ら = RA.
- Exemple de voyelle + voyelle : ゆ = YU

Seule la lettre ん (qui se prononce « n ») est dotée d'une unique consonne. Cette consonne est d'ailleurs la seule qui puisse terminer un mot japonais (e.g : *shogun*, *nihon*, *furansujin*, etc).

Au lieu de se baser sur les sons japonais, les localisateurs ont séparé chaque lettre et donc procédé de manière phonétique en employant l'alphabet romain.

Pour illustrer nos propos, nous avons décidé de comparer la densité de caractères dans chaque alphabet par rapport à celle des symboles *Wingdings* sur la base de la localisation japonaise d'*Undertale*.

	Wingdings	Alphabet romain (romaji-phonétique)	Alphabet japonais (hiragana)	Traduction
Segment	☺✚☼✚☺✚	Kuraku	くらく	Sombre
Nombre de caractères	6	6	3	
Segment	☺✚☼✚☺✚	Kuraku	くらく	Sombre
Nombre de caractères	6	6	3	
Segment	💧✚☼✚☼✚☺✚☺✚☺✚☺✚☺✚	Sara ni kuraku	さらにくらく	De plus en plus sombre
Nombre de caractères	12	12	6	
Segment	☆✚☼✚☼✚☺✚☺✚	Yami ha	やみは	Les ténèbres

Nombre de caractères	6	6	3	
Segment		Noudo wo mashite yuku	のうどをまして ゆく	S'épaississent
Nombre de caractères	18	18	9	

Comme le montre le tableau ci-dessus, les localisateurs japonais avaient tout intérêt à conserver l'alphabet romain (faisant, rappelons-le, office d'alphabet phonétique au Japon) plutôt que d'associer chaque symbole *Wingdings* à un caractère japonais. S'ils avaient souhaité que chaque *Wingdings* corresponde à un caractère japonais, ils auraient dû attribuer chaque lettre japonaise à un symbole *Wingdings* et faire en sorte que les joueurs soient informés de cette modification. À priori, les Japonais qui ont joué à la version originale du jeu savent déjà que chaque symbole du code de Gaster en *Wingdings* se substitue à une lettre de l'alphabet romain.

Malheureusement, la localisation russe de ce passage du jeu n'étant pas accessible, seule l'analyse en japonais pourra être abordée dans ce travail.

6 La terminologie de l'inventaire

La terminologie est un aspect important de la localisation. Dans la documentation scientifique, les principales différences terminologiques abordées sont celles relatives aux consoles. Chaque éditeur (Sony, Microsoft...) lançant une console sur le marché utilise une terminologie qui lui est propre pour se distinguer de ses concurrents. Par exemple, pour désigner le bouton permettant au joueur de sélectionner des options ou encore de contrôler son personnage (voir image 12), Sony emploie le terme anglais « analog stick » et Microsoft, « thumb-stick » (O'Hagan et Mangiron, 2013). Si le localisateur venait à employer la terminologie d'un concurrent, la phase de soumission du produit serait compromise.



Image 12 : Représentation de face d'une manette de Playstation 2. Le joystick analogique apparaît en double sur la manette. Les deux boutons se situent à chaque extrémité de « ANALOG »

Si les experts abordent souvent l'importance de la terminologie, il ne faut pas oublier que la terminologie employée dans les jeux vidéo ne se limite pas qu'à celle liée aux consoles. La terminologie employée peut également varier d'un jeu à l'autre.

Lors de la localisation d'*Undertale*, une difficulté de traduction s'est rapidement imposée comme un des éléments intéressants à étudier dans ce mémoire : la terminologie vidéoludique employée pour décrire le contenu de l'inventaire. Lors de la traduction, plusieurs solutions nous venaient à l'esprit, mais nous ne parvenions pas à prendre de décision. Nous avons alors décidé de consulter les occurrences présentes dans plusieurs jeux vidéo et de déterminer laquelle était la

plus fréquente. Les différents jeux analysés ont été *Dragon Quest - l'Odyssée du roi maudit*, *Kingdom Hearts* et *Pokemon*. Nous avons choisi ces jeux en particulier pour plusieurs raisons :

- **Des éditeurs différents** : nous souhaitions voir si les différences terminologiques étaient flagrantes entre les éditeurs. Le lecteur notera cependant que deux des jeux analysés, *Dragon Quest - l'Odyssée du roi maudit* et *Kingdom Hearts*, ont été édités par la même entreprise. Nous souhaitions également déterminer si la terminologie pouvait varier d'un jeu à l'autre chez le même éditeur ;
- **Les trois jeux sont des RPG** : nous voulions voir si la terminologie employée était récurrente dans ce type de jeux.

Avant de nous lancer dans l'analyse des collocations, il convient de décrire plusieurs notions localisées dans la partie « Traduction » :

English	Français	Description
ITEM	OBJET	Elément composant l'inventaire. Dans <i>Undertale</i> , il peut par exemple s'agir d'une arme, d'une armure, d'un objet de quête ou encore d'un objet consommable.
STAT	STAT	Ensemble des informations relatives au joueur (son niveau, ses points de vie ou encore l'expérience accumulée tout au long de la partie).
CELL	TÉL	Téléphone mobile utilisé par le joueur pour contacter certains personnages du jeu.
LV (LOVE)	BT (BONTE)	Points de BONTE, à savoir « Bonus de Terreur ». Augmentent l'EXP, mais également les PV, la DÉF et l'ATT du joueur.
HP	PV	Points de vie.
G	OR	Argent accumulé par le joueur lorsqu'il gagne un combat.
USE	UTILISER	Option apparaissant dans l'interface « OBJET » (ITEM). Elle permet d'équiper ou de consommer un des objets

		présents dans l'inventaire.
INFO	INFO	Option apparaissant dans l'interface « OBJET » (ITEM). Elle fournit des informations sur l'objet sélectionné dans l'inventaire.
DROP	LÂCHER	Option apparaissant dans l'interface « OBJET » (ITEM). Elle permet au joueur de se délester d'un objet et de faire de la place dans son inventaire.
AT	ATT	Le numéro affiché donne des informations sur la puissance des attaques assénées par le joueur. L'ATT peut notamment varier en fonction de l'arme équipée par le joueur. Augmente notamment grâce aux points de BONTE accumulés.
DF	DÉF	Le numéro affiché donne des informations sur le niveau de la défense du joueur. La DÉF peut notamment varier en fonction de l'armure équipée. Augmente notamment grâce aux points de BONTE accumulés.
EXP	EXP	Expérience accumulée par le joueur. L'EXP (Extermination progressive) augmente en même temps que les points de BT (Bonus de Terreur).
NEXT	SUIVANT	Le numéro s'affichant à côté de « SUIVANT » (NEXT) est le nombre de points d'EXP que le joueur doit accumuler pour monter d'un niveau de BONTE (Bonus de Terreur).
WEAPON	ARME	Objet permettant au joueur d'asséner des coups aux ennemis durant les phases de combat.
ARMOR	ARMURE	Objet permettant au joueur d'augmenter sa DÉF. Une armure doit permettre au joueur de subir moins de dégâts lors des phases de combat.
GOLD	OR	Voir description de « OR » (G).
AT	ATT	Détermine la puissance de l'attaque assénée par le joueur à ses ennemis.
DF	DÉF	Réduit le nombre de PV perdus en combat par le joueur.

INV	INV	L'invulnérabilité détermine le nombre d'images pendant lesquelles le joueur ou les ennemis ne peuvent pas subir de dégâts après avoir déjà été attaqués. Cela doit leur permettre de riposter.
SPEED	VITESSE (ou VIT)	Correspond à la vitesse de l'avatar en combat et à sa capacité à se déplacer plus rapidement dans l'interface de combat.

Lors de ce travail de recherche, nous avons constaté que la terminologie était très variée, même dans des jeux provenant du même éditeur. Nous avons analysé quels étaient les verbes et/ou expressions utilisés avec les termes relatifs aux caractéristiques « vie », « magie »⁵¹, « attaque » et « défense », qui se quantifient en points dans les jeux vidéo. Ne sachant pas quels termes employer, nous avons analysé la terminologie et les collocations employées par des éditeurs concurrents afin de déterminer s'ils utilisent une terminologie différente dans la description des objets présents dans l'inventaire ou dans l'interface utilisateur.

⁵¹ Cette caractéristique n'est pas présente dans *Undertale*, mais nous avons jugé intéressant de l'étudier dans l'analyse qui suit.

		Jeux vidéo analysés (Éditeur)		
		<i>Dragon Quest – l’Odyssée du roi maudit</i> ⁵² (Square Enix)	<i>Kingdom Hearts</i> (Square Enix)	<i>Pokemon</i> (Nintendo)
Collocations utilisées en fonction de l’attribut	Vie	Rétablir Rendre	Redonner Restaurer Augmenter Diminuer Donner Garder	Restaurer Récupérer Accélérer la récupération
	Magie	Rendre Régénérer Rétablir	Restituer Restaurer Diminuer Regagner Dépenser	

⁵² Dragon Quest - L'Odyssée du roi maudit - Guide Officiel.

⁵³ Dans *Kingdom Hearts*, les localisateurs francophones ont conservé HP et MP, les acronymes anglais de « Health Point » et « Magic Point ».

		<i>Dragon Quest – l'Odyssée du roi maudit</i> (Square Enix)	<i>Kingdom Hearts</i> (Square Enix)	<i>Pokemon</i> (Nintendo)
Collocations utilisées en fonction de l'attribut	Attaque	Attribut ⁵⁴ permanent ⁵⁵	Augmenter } Attaque	Augmenter Monter } ATT
	Défense	Augmenter } Défense	Augmenter } Défense	Augmenter Monter } DEF

⁵⁴ *Attribut* et *caractéristique* sont synonymes (voir *Glossaire*).

⁵⁵ Dans ce jeu, le paramètre « Attaque » n'est pas utilisé avec des verbes tels que « augmenter » ou « diminuer ». On ne le rencontre que sous la forme « Attaque » dans les statistiques du personnage ou sous la forme « Attaque + nombre », une formule qui désigne une caractéristique acquise de manière permanente et augmentant les statistiques du personnage lorsque celui-ci monte de niveau et devient plus puissant.

Dans le cadre de ce mémoire, voici les traductions que nous avons employées en fonction des expressions choisies par le développeur dans le texte source en anglais :

English	English	Français	Français
Heal	HP	Restaurer	les PV
Recover	HP	Regagner	des PV
Hurt	HP	Consommer	des PV
Increase	AT DF INV SPEED	Augmenter	l'ATT la DÉF l'INV la VITESSE

Si nous avons opté pour certaines des occurrences les plus fréquemment rencontrées, force est de constater que, au vu de l'analyse réalisée, nous aurions pu opter pour un tout autre vocabulaire. Selon les spécialistes, plusieurs éléments pourraient expliquer ces variations terminologiques dans les jeux vidéo :

- **L'intervention de traducteurs différents dans la localisation de licences** (e.g : *Final Fantasy*, *Kingdom Hearts*, *Castlevania*, *Pokemon...*) : en général, les localisateurs disposent d'un glossaire qui doit leur permettre de respecter la terminologie utilisée dans les différents jeux d'une même licence. Les termes les plus importants (noms des personnages, dénomination des objets et attaques,...) doivent être constants, mais il arrive que certaines traductions varient d'un jeu à l'autre, notamment en raison de l'évolution de l'interface utilisateur. Par exemple, si, dans le jeu « A » de la licence, le terme « regagner des points de vie » était employé parce que l'espace disponible dans l'interface le permettait, il se peut que le localisateur soit contraint de raccourcir la traduction dans le jeu « B » et par exemple employer « regagner PV ». Ce genre de pratique n'est généralement pas un choix délibéré du localisateur,

dont le rôle consiste avant tout à assurer une certaine harmonie terminologique et à préserver le style de l'entreprise pour laquelle il travaille.

Dans certaines licences comme *Pokemon*, il arrive que le localisateur ne dispose d'aucune marge de manœuvre. Le cahier des charges est parfois si contraignant que les localisateurs n'ont pas le droit de corriger les erreurs commises dans la localisation des jeux précédents de la série.

La terminologie doit, dans la mesure du possible, rester identique pour qu'elle soit « digeste » pour les joueurs. En respectant la phraséologie et la terminologie, les localisateurs s'assurent que le joueur ne devra pas trop se concentrer sur l'assimilation de nouveaux concepts ou de formulations alambiquées relatifs à des options devant être exprimées simplement. L'essentiel, au-delà de cet aspect, est que la traduction doit donner une idée précise du concept qu'elle décrit : si on se retrouve par exemple face à une compétence nommée « light », s'agit-il d'une compétence permettant au personnage d'être plus léger ? D'éclairer son chemin ? Ou de lancer un éclair (*lightning* [*bolt*] en anglais) ?

- **L'apparition et la systématisation tardive des outils de TAO dans la localisation de jeux vidéo :** le progrès technologique et l'apport des outils de TAO contribuent à faciliter la vie des traducteurs et à améliorer la qualité des localisations grâce à l'apport de glossaires et de guides stylistiques. Ces aides de traduction doivent permettre aux localisateurs de déterminer la terminologie à employer ou à éviter en fonction des précisions apportées par le client. L'harmonie terminologique est un aspect important dans le processus de localisation et l'utilisation de ce genre d'outils facilite le travail des localisateurs. Elle assure également la qualité de la localisation et le respect des exigences des éditeurs. Par exemple, lorsque plusieurs entreprises conçoivent un jeu ensemble et intègrent chacune leurs personnages dans le jeu (comme ce fut le cas lors de la création de *Kingdom Hearts*, un RPG né d'une collaboration entre Disney et Square Enix), les localisateurs doivent tenir compte des exigences de chacun des éditeurs et respecter leur terminologie.

- **Le même éditeur mais pas le même développeur** : si les développeurs emploient une terminologie qui n'est pas adaptée à la philosophie et à l'image de marque de l'éditeur avec lequel ils travaillent, les localisateurs devront en tenir compte pour adapter le contenu linguistique et extralinguistique du jeu.

Ici, nous avons surtout parlé d'éditeurs importants de l'industrie du jeu vidéo. Pour ce qui est des jeux indépendants, le traducteur a plus de liberté de choix. Si le développeur n'a pas formulé de souhait particulier quant à l'emploi de la terminologie, le localisateur peut utiliser la variante qui lui convient. Le seul conseil qu'il puisse suivre est celui d'éviter le jargon des joueurs qui ne se retrouverait pas dans la majeure partie des jeux vidéo distribués (e.g : en russe, si les joueurs parlent de l'expérience acquise en employant le terme « экспа » [ekspa], le localisateur doit privilégier la formule la plus courante, à savoir « опыт » [opyt]).

Glossaire

Action RPG

Catégorie de RPG dans lesquels les combats s'effectuent en temps réel (MS, 2017).

Attribut

Valeur chiffrée qui détermine les capacités innées d'un personnage de jeu vidéo. Ils symbolisent les aptitudes générales d'un personnage (de RPG le plus souvent). (cf. *caractéristique* dans l'ouvrage de Perron, 2012)

Avatar

Sorte de « double virtuel », l'avatar est le personnage – créé ou non par le joueur – incarné dans un jeu. Il peut également représenter l'identité d'un internaute sur les espaces communautaires. (MS, 2017).

Bêta test

En développement logiciel, un bêta test constitue la deuxième phase des tests logiciels (le premier étant la phase de tests alpha), au cours de laquelle un échantillon du public visé essaie le produit (Rouse, s.d.).

Boss

Le boss est un personnage qui amène la conclusion d'un chapitre d'un jeu vidéo. Il est différent des adversaires lambdas, En parvenant à le vaincre, le joueur satisfait reçoit, outre diverses récompenses, la faculté de passer à un autre niveau où un autre boss l'attend et ainsi de suite jusqu'au boss final qui conclura le jeu à la manière du bouquet final d'un feu d'artifice (Balises, s.d.).

Gameplay

Ensemble des éléments ludiques (visuels, sonores, rythme et intensité du jeu, etc.) qui créent l'expérience que ressent le joueur pendant qu'il joue. La qualité du gameplay est critique pour déterminer si un joueur souhaitera rejouer régulièrement ou non à un jeu (Alliance numérique, s.d.).

Hack

De l'activité hacking, qui désigne dans le monde de l'informatique l'activité qui consiste à modifier l'un des éléments d'un logiciel et/ou d'un matériel afin que celui-ci puisse avoir un comportement (une utilité) autre que celui (celle) pour lequel il a été conçu. Traduit par « bidouillage » en français, le terme se rapproche sensiblement du piratage informatique. (JDN, 2018)

Interface

Désigne l'ensemble de l'habillage visuel d'un jeu (menu, jauge, indicateurs) destiné à apporter des informations ou accéder à des fonctions (Nimes, s.d.).

Jeu « AAA » (prononcé « Triple A »)

Jeux produits par des studios majeurs qui requièrent minimalement des budgets de développement de 10 millions de dollars américains, et nécessitent le travail d'une centaine de personnes. Certains jeux AAA coûtent aujourd'hui plus de 100 millions de dollars à développer. Les budgets marketing viennent s'ajouter à cette somme et sont typiquement encore plus importants que pour le développement. (Alliance numérique, s.d.).

Jeu au tour par tour

Jeu vidéo dans lequel les joueurs peuvent jouer l'un après l'autre, permettant ainsi à chaque joueur de prendre un temps de réflexion sur les actions envisagées (oqlf, s.d.).

Jeu indépendant (indie)

Comme son nom l'indique, ce type de jeu est développé par des petits studios indépendants. Il n'en coûte typiquement que quelques centaines de milliers de US\$ pour les produire, voire 2-3 millions US\$ tout au plus. De même, les équipes de production typiques pour produire de tels jeux peuvent osciller entre 5 et 12 personnes. (Alliance numérique, s.d.).

Joystick

Désigne une manette de jeu équipée d'un manche (utilisé notamment dans les jeux de combat et les simulations de vol.) (Nimes, s.d.).

MMORPG (*Massive multiplayer online role playing game* – jeu de rôle massivement multijoueur) Jeu en ligne et en temps réel auquel des milliers de joueurs du monde entier peuvent participer simultanément et dans lequel le monde virtuel évolue en permanence avec les joueurs connectés au serveur de jeu. (Perron, 2012)

Niveau

Désigne soit les (sous)chapitres d'un jeu, soit l'expérience chiffrée acquise au sein d'un jeu. (Nimes, s.d.).

PNJ

« Personnage non-joueur ». Désigne un personnage qui est dirigé par la machine (et accompagne souvent le joueur). Ou **NPC** (non playing character) (MS, 2017).

Rogue-like

Genre de jeux vidéo dont le *gameplay* est inspiré de *Rogue*, sorti sur Berkeley Unix en 1980. Traditionnellement, le joueur y explore au tour par tour un ou plusieurs souterrains générés aléatoirement, dans un univers bi-dimensionnel décrit par des caractères ASCII. Parmi les jeux les plus représentatifs figurent *Angband*, *NetHack*, *Ancient Domains of Mystery*, *DoomRL* et *Dwarf Fortress* (Wikipedia, s.d.).

RPG

Reposant sur l'univers des jeux de société traditionnels, les jeux de rôle permettent aux joueurs de jouer le rôle d'un personnage à l'intérieur du jeu. Le joueur doit ainsi évoluer selon les paramètres attribués à son personnage, qui peuvent notamment inclure des pouvoirs spéciaux, des interdictions ou encore des traits de caractère. L'expérience de jeu peut donc varier d'une partie à l'autre selon le rôle qui est attribué (Alliance numérique, s.d.).

Sauvegarde

Enregistrement, sous forme de fichier, contenant les données sur le jeu en cours, qui permet au joueur de reprendre plus tard une partie là où il l'a laissée, sans avoir à recommencer tout le jeu. (Perron, 2012)

Sprite

Élément graphique qui peut se déplacer sur l'écran. Le sprite s'anime à la manière d'un dessin animé en affichant ses différents aspects les uns après les autres. (Balises, s.d.)

Steam

Plus important site indépendant de vente en-ligne de jeux vidéo pour la plateforme PC, occupant presque 75% de part de marché (...) (Alliance numérique, s.d.).

Vue à la première personne

Jeu présenté à travers les yeux du personnage [ou subjective] (Nimes, s.d.).

Vue à la troisième personne

Jeu présenté de façon à ce que l'on voit le personnage au premier plan (Nimes, s.d.).

Bibliographie

Articles, monographies et sites officiels

- Antigoomba. (2015). *Undertale, à la recherche de la confiance perdue*. le-serpent-Retrogamer.org, 18 décembre. (En ligne : <http://www.le-serpent-retrogamer.org/undertale-a-recherche-de-confiance-perdue/>, consulté le 15 avril 2018).
- Audureau, W. (2015). "Undertale", élu "meilleur jeu vidéo de l'histoire" à la surprise générale. *Le Monde*, 17 décembre. (En ligne : http://www.lemonde.fr/pixels/article/2015/12/17/undertale-elu-meilleur-jeu-video-de-l-histoire-a-la-surprise-generale_4833951_4408996.html, consulté le 10 juillet 2018).
- Bédard, A. (2015). *Susciter l'empathie dans le jeu vidéo* (Mémoire). Université du Québec à Montréal, Québec.
- Bernal-Merino M. A. (2013). *The Localisation of Video Games* (Thèse de doctorat). Imperial College, London.
- Bogos, S. (2013). *Undertale Dev: "Every Monster Should Feel Like an Individual"*. *Escapistmagazine.com*, 25 juin. (En ligne : http://www.escapistmagazine.com/news/view/125361-Undertale-Dev-Every-Monster-Should-Feel-Like-an-Individual#&gid=gallery_1532&pid=1, consulté le 3 mai 2018).
- Chandler, H. M., & Deming, S. O. (2012). *The game localization handbook* (2nd ed.). Sudbury: Jones & Bartlett Learning.
- ChewbieFR. (2018). *Undertale : 100.000 unités PS4 et PS Vita vendues au Japon*. *jeuxvideo.com*, 15 février. (En ligne : <http://www.jeuxvideo.com/news/796355/undertale-100-000-unites-ps4-et-ps-vita-vendues-au-japon.htm>, consulté le 10 juillet 2018).

- Consalvo, M. (2016). *Atari to Zelda: Japan's Videogames in Global Contexts*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Decety, J. (2004). *L'empathie est-elle une simulation mentale de la subjectivité d'autrui?*. sous la dir. d'Alain Berthoz et de Gérard Jorland. *L'empathie*, p.53-88. Paris: Odile Jacob.
- Delisle, J., et al. (1999) *Terminologie De La Traduction*. Amsterdam and Philadelphia: John Benjamins.
- Dickey, M. R. (2014). *Why The Maker Of Angry Birds Isn't Making A Fortune Like The Rest Of Its Competitors*. *businessinsider.fr*, 28 avril. (En ligne : <http://www.businessinsider.fr/us/rovios-angry-birds-profits-2014-4>, consulté le 22 juin 2018).
- Dietz, F. (2006). *Issues in Localizing Computer Games*. In *Perspectives in Localization*, Keiran J. Dunne (ed.), 126. Amsterdam and Philadelphia: John Benjamins.
- ExServ. (2015). *Test: Undertale*. *Archive.wikiwix.com*. (En ligne : <http://archive.wikiwix.com/cache/?url=http%3A%2F%2Fwww.gamekult.com%2Fjeux%2Ftest-Undertale-SU3050588185t.html%23pc>, consulté le 10 juillet 2018).
- Feeld, J. (2015). *Interview: Toby Fox of Undertale*. *Outermode.com*, 9 octobre. (En ligne : <http://outermode.com/interview-toby-fox-undertale>, consulté le 10 juillet 2018).
- Fernandez Costales, A., (2011). *Adapting humor in videogames localization*. *ResearchGate.net*. (En ligne : https://www.bing.com/cr?IG=2C99A7EFB7F047F0AFF7460047193F0D&CID=3A0DAECCBCCA69B024C6A4B8BD5A68E9&rd=1&h=qNzMhM15V9bOS6yihVW35LBSZWIEljGE7NtiCGI8phl&v=1&r=https%3a%2f%2fwww.researchgate.net%2fpublication%2f244993185_Adapting_humor_in_videogames_localization&p=DevEx,5097.1, consulté le 10 juillet 2018).
- Fox, T. (2016a). *Official Undertale blog – Retrospective on UNDERTALE's Popularity*. *Undertale.tumblr.com*, 14 septembre. (En ligne :

- <http://Undertale.tumblr.com/post/150397346860/retrospective-on-Undertales-popularity>, consulté le 10 juillet 2018).
- Fox, T. (2016b). *Undertale* Art book. Tucson, Arizona: Fangamer.
- Fox, T. (2017). *Toby Fox*. *Twitter.com*. 17 novembre. (En ligne : <https://twitter.com/tobyfox/status/931655092264108032>, consulté le 8 mai 2018).
- GameFAQS. (2015). *Poll of the Day - 12/15/2015*. *GameFAQS.com*, 15 décembre. (En ligne : <https://gamefaqs.gamespot.com/poll/6177-best-game-ever-final-undertale-vs-zelda-ocarina-of-time>, consulté le 10 juillet 2018).
- Gee, P. J. (2014). *GAMES & EMBODIED COGNITION WHAT IS IT LIKE TO BE A CAT-PERSON? - (Discussant's Reply)*. *Firstpersonscholar.com*, 5 mars. (En ligne : <http://www.firstpersonscholar.com/games-and-embodied-cognition/>, consulté le 10 juillet 2018).
- GoogleTrends. (s. d.). *Comparaison du volume de recherches entre Undertale, Assassin's Creed et The Witcher III – Wild Hunt*. *Googletrends.fr* (En ligne : <https://trends.google.fr/trends/explore?date=today%203-m&q=undertale,assassins%20creed,the%20witcher%203>, consulté le 12 avril 2018).
- Grine, E. (2016). *Ces jeux qui nous apprennent à ne plus avoir peur de l'autre*. *leschroniquesvideoludiques.com*, 16 juillet 2016. (En ligne: <https://www.chroniquesvideoludiques.com/ces-jeux-qui-nous-apprennent-a-ne-pas-avoir-peur-de-lautre/>, consulté le 10 juillet 2018).
- Grine, E. (2017). *Pour Undertale, l'humain est bon, pas le joueur*. *leschroniquesvideoludiques.com*, 10 octobre 2017 (En ligne : <http://www.chroniquesvideoludiques.com/undertale-humain-bon-mauvais/>, consulté le 10 juillet 2018).
- Isaac, C. (2015). *Interview: Undertale Game Creator Toby Fox*. *Themarysue.com*, 10 décembre. (En ligne : <https://www.themarysue.com/interview-undertale-game-creator-toby-fox/>, consulté le 10 juillet 2018).

- Ladouceur, M. (2011). *Voyage au(x) bout(s) du paradoxe. Métafiction, écriture de soi et traumatisme dans a heartbreaking work of Staggerling Senius de Dave Eggers*. (Mémoire présenté comme exigence partielle de la maîtrise en études littéraires). Montréal. Université du Québec à Montréal. (En ligne : <https://archipel.uqam.ca/4249/1/M12162.pdf>, consulté le 10 juillet 2018).
- Laplanche, J. et Pontalis J.-B. (1967) *Vocabulaire de la psychanalyse*. Paris. PUF. pp. 187-190.
- Lucas, R. (2014). *L'Histoire du RPG : Passés, présents et futurs*. Pix'n Love
- Mandelin, C., (2015). *Legends of localization Book 1: Legend of Zelda* (1st ed.). Tucson, Arizona: Fangamer.
- Mandelin, C., (2016). *Legends of localization Book 2: Earthbound* (1st ed.). Tucson, Arizona: Fangamer.
- Munday, J. (2016). *Introducing translation studies: theories and applications* (4th ed.). Milton Park, Abingdon, Oxon: Routledge.
- Nida, E. A. (1975). *Language structure and Translation*, Stanford University Press.
- Nunneley, S. (2015). *The Game Awards 2015 – Game of the Year goes to The Witcher 3*. Vg247.com, 4 décembre. (En ligne : <https://www.vg247.com/2015/12/04/the-game-awards-2015-winners/>, consulté le 10 juillet 2018).
- O'Hagan, M., & Mangiron, C. (2006). *Game localisation: Unleashing Imagination with 'restricted' translation*. Jostrans.org. (En ligne : http://www.jostrans.org/issue06/art_ohagan.pdf, consulté le 18 avril 2017).
- O'Hagan, M., & Mangiron, C. (2013). *Game localization: Translating for the global digital entertainment industry*. Amsterdam: John Benjamins Publishing Company.
- Oxforddictionaries. (s. d.). *Definition of they in English*. Oxforddictionaries.com (En ligne: [theyhttps://en.oxforddictionaries.com/definition/they](https://en.oxforddictionaries.com/definition/they), consulté le 25 mai 2018).
- Oxford, N. (2016). *Note Block Beat Box: Listening to Hopes and Dreams from Undertale - The score for Undertale's final encounter is perfectly engineered to stuff you full of DETERMINATION*. Usgamer.net, 21 avril. (En ligne :

- <https://www.usgamer.net/articles/note-block-beat-box-listening-to-hopes-and-dreams-from-Undertale>, consulté le 25 mai 2018).
- Panthaa. (2015). *Test - Undertale : Une des claques de la sphère indépendante ?* [archive], *Jeuxvideo.com*, 24 novembre 2015. (En ligne : <http://www.jeuxvideo.com/test/450900/undertale-une-des-claques-de-la-sphere-independante.htm>, consulté le 13 juillet).
- Perron, Y. (2012). *Vocabulaire du jeu vidéo*. Montréal, Office québécois de la langue française. (En ligne : https://www.oqlf.gouv.qc.ca/ressources/bibliotheque/dictionnaires/20120701_jeu_video.pdf, consulté le 10 juillet 2018).
- Phil, L. (2015). *Le jeu vidéo indépendant - portrait d'un monde aux contours incertains*. (Mémoire dans le domaine du jeu vidéo). sous la dir. d'Eric Jolivet. Toulouse. Institut d'Études Politiques de Toulouse.
- Plagge, K. (2017). *Undertale review*. *IGN*, 15 août. (En ligne : <http://archive.wikiwix.com/cache/?url=http%3A%2F%2Fwww.ign.com%2Farticles%2F2016%2F01%2F13%2FUndertale-review>, consulté le 10 juillet 2018).
- Reddit. (s. d.). *reddit.com* (En ligne : www.reddit.com, consulté le 10 juillet 2018).
- Riyadh, A. F., (2016). *Saudi Arabia revives ban on 'un-Islamic' Pokemon in response to app*. *The Guardian*, 20 juillet. (En ligne : <https://www.theguardian.com/world/2016/jul/20/saudi-arabia-Pokemon-go-ban>, consulté le 16 avril 2017).
- Salen, K. et Zimmerman, E. (2005). *Rules of Play: Game Design Fundamentals* (Cambridge, MA: MIT Press, 2004). Jesper Juul, *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds* (Cambridge, MA: MIT Press, 2005).
- Sheff, D. (1999). *Game Over – Press start to continue*. Cyberactive Media Group
- Steamspy. (s.d.). *Undertale*. *Steamspy.com*. (En ligne : <http://steamspy.com/app/391540>, consulté le 10 juillet 2018).
- Suszek, M. (2013). *Crowdfund Bookie, July 21-27: Terminator 2, UnderTale, Last Dream*. *Engadget.com*. AOL Tech, 27 juillet. (En ligne :

- <https://www.engadget.com/2013/07/29/crowdfund-bookie-july-21-27-terminator-2-undertale-last-dr/>, consulté le 10 juillet 2018).
- TheLastBeast. (2017). *New Interview With Toby Fox On Famitsu*. *Reddit.com*, 13 juillet. (En ligne : https://www.reddit.com/r/Undertale/comments/6mub1y/new_interview_with_toby_fox_on_famitsu/?st=jc56nd94&sh=aa2ee6fd, consulté le 10 juillet 2018).
- Toriyama, A., Hori, Y., Hartwig, K.-D., & Schrader, N. (2006) *Dragon Quest - L'Odyssée du roi maudit - Guide Officiel*. *Googlebooks.be*. (En ligne : <https://books.google.be/books?id=9tkulyG5f0QC&printsec=frontcover&hl=fr#v=onepage&q=r%C3%A9tabl&f=false>, consulté le 4 juillet 2018).
- Transifex. (s. d.). *A Quick Guide to Localizing Games for Global Markets – Learn how to adapt your game for gamers worldwide*. *Transifex.com*. (En ligne : <https://www.transifex.com/wp-content/uploads/2015/08/Game-Localization.pdf>, consulté le 10 juillet 2018).
- Turi, T. (2015). *GI Show – Yoshi's Woolly World, Star Wars: Battlefront, Undertale's Toby Fox*. *Gameinformer.com*, 15 octobre (En ligne : <https://www.gameinformer.com/b/podcasts/archive/2015/10/15/gi-show-%E2%80%93-yoshis-woolly-world%2C-star-wars%3A-battlefront%2C-undertale-toby-fox.aspx>, consulté le 7 juillet 2018).
- Wijman, T. (2018). *Mobile Revenues Account for More Than 50% of the Global Games Market as It Reaches \$137.9 Billion in 2018*. *Newzoo.com*. 30 avril. (En ligne : <https://newzoo.com/insights/articles/global-games-market-reaches-137-9-billion-in-2018-mobile-games-take-half/>, consulté le 20 juin 2018).
- Wikia. (s. d.). *Undertale wiki – Main page*. *Undertale.wikia.com*. (En ligne : http://undertale.wikia.com/wiki/Main_Page, consulté le 10 juillet 2018).

Définitions

- Alliance numérique. (s.d.) *Lexique du jeu vidéo*. *alliancenumerique.com*. (En ligne : http://alliancenumerique.com/wp-content/uploads/2016/04/Lexique-jeu-vid%C3%A9o_vFinale.pdf, consulté le 13 juillet 2018).
- Balises. (s.d.). *Lexique du jeu vidéo*. *Balises.bpi.fr*. (En ligne : <http://balises.bpi.fr/culture-numerique/lexique-du-jeu-video>, consulté le 13 juillet 2018).
- CNRTL. (s.d.). « *Acronyme* ». *Portail lexical : lexicographie*. *CNRTL.fr*. Nancy, France : Centre National de ressources textuelles et lexicales (CNRTL) (En ligne : <http://www.cnrtl.fr/definition/acronyme>, consulté le 10 juillet 2018).
- CNRTL. (s.d.). « *Interrupteur* ». *Portail lexical : lexicographie*. *CNRTL.fr*. Nancy, France : Centre National de ressources textuelles et lexicales (CNRTL) (En ligne : <http://www.cnrtl.fr/definition/interrupteur>, consulté le 10 juillet 2018).
- CNRTL. (s.d.). « *Leitmotiv* ». *Portail lexical : lexicographie*. *CNRTL.fr*. Nancy, France : Centre National de ressources textuelles et lexicales (CNRTL) (En ligne : <http://www.cnrtl.fr/definition/leitmotiv>, consulté le 25 mai 2018).
- CNRTL. (s.d.). « *Levier* ». *Portail lexical : lexicographie*. *CNRTL.fr*. Nancy, France : Centre National de ressources textuelles et lexicales (CNRTL) (En ligne : <http://www.cnrtl.fr/definition/levier>, consulté le 9 juin 2018).
- CNRTL. (s.d.). « *Paronyme* ». *Portail lexical : lexicographie*. *CNRTL.fr*. Nancy, France : Centre National de ressources textuelles et lexicales (CNRTL) (En ligne : <http://www.cnrtl.fr/definition/paronyme>, consulté le 10 juillet 2018).
- JDN. (2018). *Hacking : définition, traduction*. *Journaldunet.fr*, 12 juillet. (En ligne : <https://www.journaldunet.fr/web-tech/dictionnaire-du-webmastering/1203453-hacking-definition-traduction/>, consulté le 13 juillet 2018).
- MS. (2017). *Petit glossaire des jeux vidéo*. *Linflux.com*, 18 mai. (En ligne : <http://www.linflux.com/societe/petit-glossaire-jeux-video/>, consulté le 13 juillet 2018).

- Nimes. (s.d.). *Vocabulaire du jeu vidéo*. *Nimes.fr*. (En ligne : www.nimes.fr/fileadmin/directions/.../VOCABULAIRE_DU_JEU_VIDEO.doc, consulté le 13 juillet 2018).
- Oqlf. (s.d.). *Clic sur le jeu vidéo – jeu au tout par tour*. *Oqlf.gouv.qc.ca*. (En ligne : https://www.oqlf.gouv.qc.ca/ressources/bibliotheque/dictionnaires/terminologie_jeuxvideo/jeu_tourpartour.html, consulté le 13 juillet 2018).
- Perron, Y. (2012). *Vocabulaire du jeu vidéo*. *Oqlf.gouv.qc.ca*. Montréal, Office québécois de la langue française. (En ligne : https://www.oqlf.gouv.qc.ca/ressources/bibliotheque/dictionnaires/20120701_jeu_video.pdf, consulté le 10 juillet 2018).
- Rouse, M. (s.d.). *Bêta test*. *Lemagit.fr*. (En ligne : <https://www.lemagit.fr/definition/Beta-test>, consulté le 13 juillet 2018).
- Wikipedia. (s.d.) *Rogue-like*. *Wikipedia.org*. (En ligne : <https://fr.wikipedia.org/wiki/Rogue-like>, consulté le 13 juillet 2018).

Vidéos

- AfraidGear. (2013). *Ninja Ryukenden (Ninja Gaiden JP NES)*. *Youtube.com*, 12 mars. (En ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=gXwlqWqKBFU&t=407s>, consulté le 13 juillet 2018).
- Censored gaming. (2015). *Beyond Two Souls – Censored Gaming*. *Youtube.com*, 25 avril. (En ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=XJIMkwCmO3k&t=135s>, consulté le 8 avril 2017).
- Censored gaming. (2016a). *Ace Attorney (Series) Censorship – Censored Gaming Ft. The BlackList*. *Youtube.com*, (En ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=Y6iAXLyfEQk>, consulté le 8 avril 2017).
- Censored gaming. (2016b). *Blade And Soul Censorship - Censored Gaming Ft. Avalanche Reviews*. *Youtube.com*, 30 mars (En ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=bF6Mk-YsRYI>, consulté le 8 avril 2017).

- Censored gaming. (2016c). *The Legend of Zelda: A link to the past Censorship – Censored Gaming*. Youtube.com, 23 juin (En ligne : https://www.youtube.com/watch?v=_5eCMJXad58, consulté le 8 avril 2017).
- Censored gaming. (2017). *5 Confusing Video Game Censorship*. Youtube.com, 6 février (En ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=k1PTOuBxLBc>, consulté le 15 avril 2017).
- EugeneSagaz. (2016). *БОЙ ВСЕЛЕНСКОГО МАШТАБА - Undertale #18*. Youtube.com, 8 septembre. (En ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=gM8IFAwKBds>, consulté le 13 juillet 2018).
- OriginalFilms. (2013). *Castlevania Lord of Shadow le Film The Movie FR*. Youtube.com, 20 juin. (En ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=pwKKOAW8mJk&t=1424s>, consulté le 5 mai 2018).
- Sensei Ultimate. (2015). *Undertale The Musical*. Youtube.com, 27 septembre. (En ligne : <https://youtu.be/Lpj0wJeS3hg?t=27>, consulté le 27 juillet 2018).
- UNDERTALE Official. (2017). *UNDERTALE Playstation 4, PS Vita E3 2017 Announce Trailer*. Youtube.com, 18 juillet 2017. (En ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=YN49Rm7j4G4>, consulté le 6 mai 2018).
- 実況局いだら. (2017). **【PS4】普通じゃないRPG『UNDERTALE』を実況プレイ part1 【アンダーテイル】** Youtube.com, 8 septembre. (En ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=xRPgTbr6Bw0&list=PLOZOho2RXG3yWMauZPwV6itUOu2NMpCy8&index=1>, consulté le 13 juillet 2018).
- 実況局いだら. (2017). **【PS4】常識が通用しないRPG『UNDERTALE』を実況プレイ part3 【アンダーテイル】**. Youtube.com, 10 septembre. (En ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=VRf3C7x2pjM&index=3&list=PLOZOho2RXG3yWMauZPwV6itUOu2NMpCy8>, consulté le 17 juillet 2018).
- 実況局いだら. (2017). **誰も死なない平和なエンディング『UNDERTALE』を実況プレイ part6 【アンダーテイル】**. Youtube.com, 13 septembre. (En ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=-6P7G-qg11E&list=PLOZOho2RXG3yWMauZPwV6itUOu2NMpCy8&index=6>, consulté le 13 juillet 2018).

Images

Introduction

Figure 1 : Dan Edwards (left) and Peter Samson (right) playing Spacewar! on the PDP-1 system

Computerhistory. (s.d.). *Dan Edwards and Peter Samson playing Spacewar! on the PDP-1 Type 30 display*. Computerhistory.org. (En ligne : <http://www.computerhistory.org/pdp-1/a87ddd9510aeebf6485c47a35f8a26aa/>, consulté le 2 juillet 2018).

Figure 2 : Space Invaders (1978)

Moregameslike. (2017). *90 games Like Space Invaders*. Moregameslike.com, 4 février. (En ligne : <https://www.moregameslike.com/space-invaders/>, consulté le 13 juillet 2018).

Figure 3 : Galaxians (1979)

Moddb. (s.d.). *Ridder Geel's NHTV Games*. Moddb.com. (En ligne : <https://www.moddb.com/games/rgnhtvgames/downloads/galaxians-v01>, consulté le 13 juillet 2018).

Figure 4 : English translation of the ghosts' names in the game Pac-man

Bernal-Merino M. A. (2013). *The Localisation of Video Games* (Thèse de doctorat). Imperial College, London.

Figure 5 : Narration in the dialogs of the game Ninja Ryukenden in Japanese

AfraidGear. (2013). *Ninja Ryukenden (Ninja Gaiden JP NES)*. Youtube.com, 12 mars. (En ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=gXwlqWqKBFU&t=407s>, consulté le 13 juillet 2018).

Figure 6 : Screenshot of the segment "All your base are belong to us" from Zero Wing (1991)

Hathaway, J. (2016). *We Get signal: 'All Your Base Are Belong To Us' Is 15 Years Old*. *Nymag.com*, 16 février. (En ligne : <http://nymag.com/selectall/2016/02/all-your-base-are-belong-to-us-turns-15.html>, consulté le 13 juillet 2018).

Figure 7 : French localization of the video game Castlevania Lords of Shadow (2010) : « Pardonne-moi, je ne pouvais pas aider sans entendre ce qu'elle t'a dit. »

OriginalFilms. (2013). *Castlevania Lord of Shadow le Film The Movie FR*. *Youtube.com*, 20 juin. (En ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=pwKKOAW8mJk&t=1424s>, consulté le 5 mai 2018).

Figure 8 : Original Japanese version of Kingdom Hearts

CensoredGaming. (2017). *5 Confusing Video Game Censorship*. *Youtube.com*, 6 février. (En ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=k1PTOuBxLBc&t=10s>, consulté le 6 mai 2018).

Figure 9 : Localized Western version of Kingdom Hearts

CensoredGaming. (2017). *5 Confusing Video Game Censorship*. *Youtube.com*, 6 février. (En ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=k1PTOuBxLBc&t=10s>, consulté le 6 mai 2018).

Figures 10 and 11 : The entire new joke added was: "One person requested a 'shampoo and cut.' They must have thought that a 'bad hair day' could be treated at the hospital. Either that or they wanted their medical insurance to cover their grooming."

Mandelin, C. (2016). *Legends of localization Book 2: Earthbound* (1st ed.). Tucson, Arizona: Fangamer.

Présentation du jeu vidéo localisé : *Undertale*

Image 1 : Dessin illustrant plusieurs personnes jouant à un jeu de rôle papier

Musa. (2016). *Jeu de rôle papier : la seule limite, c'est votre imagination*.

Sitegeek.com, 2 septembre. (En ligne : <https://www.sitegeek.fr/jdr/jeu-de-role-papier-liberte-imagination/>, consulté le 13 juillet 2018).

Les sprites des personnages

Wikia. (s. d.). *Undertale wiki – Main page*. [Undertale.wikia.com](http://undertale.wikia.com/wiki/Main_Page). (En ligne : http://undertale.wikia.com/wiki/Main_Page, consulté le 10 juillet 2018).

Image de Toby Fox :

tobyfox @tobyfox. (2016). *If you're going to post pictures of me, just make it this one*. [Twitter.com](http://twitter.com/tobyfox), 31 janvier. (En ligne : <http://twitter.com/tobyfox>, consulté le 14 juillet 2018).

Captures d'écran d'Undertale utilisées dans la partie 3.1 L'histoire du Royaume des Monstres

ProfessorProf. (2015). *Let's Play Undertale - thread secreted by a dog*. [lparchive.org](https://lparchive.org/Undertale/), 16 décembre. (En ligne : <https://lparchive.org/Undertale/>, consulté le 5 juillet 2018).

Images 2 à 25 utilisées dans la partie 3.4 Les trois Routes : Neutre, Pacifiste et Génocide

ProfessorProf. (2015). *Let's Play Undertale - thread secreted by a dog*. [lparchive.org](https://lparchive.org/Undertale/), 16 décembre. (En ligne : <https://lparchive.org/Undertale/>, consulté le 5 juillet 2018).

Image 26 : Écran d'accueil d'Undertale avec toutes les informations relatives à la partie en cours)

Burny, P. (2018).

Image 27 : Fenêtre apparaissant après avoir cliqué sur « Reset ». Elle est prévue pour l'encodage du nom du personnage.

Burny, P. (2018).

Image 28 : Extrait de Stardew Valley (2016) - Fenêtre affichant les différentes parties encodées dans le système et les données propres à chaque sauvegarde comme l'argent accumulé, la durée de jeu ou encore le nom et l'aspect de l'avatar

Burny, P. (2018).

Image 29 : Exemple de gameplay en vue à la troisième personne. Le joueur voit la totalité du personnage qu'il incarne comme s'il se trouvait au dessus de lui

Burny, P. (2018).

Image 30 : Gameplay en vue à la première personne. Le joueur voit à travers les yeux de son personnage

Burny, P. (2018).

Graphique 1 : Évolution des notes attribuées à Undertale par les utilisateurs entre octobre 2015 et janvier 2018. Les évaluations positives sont en bleu et les négatives, en rouge

Steam. (s.d.). *Undertale*. Store.steampowered.com. (En ligne : <https://store.steampowered.com/app/391540/Undertale/?l=french>, consulté le 13 juillet 2018).

Image 31 : Interface de combat dans Undertale. Les encadrés orange sont toutes options principales auxquelles le joueur a accès pour déterminer l'issue du combat

ProfessorProf. (2015). *Let's Play Undertale - thread secreted by a dog*. [lparchive.org](https://lparchive.org/Undertale/), 16 décembre. (En ligne : <https://lparchive.org/Undertale/>, consulté le 5 juillet 2018).

Traduction

Toutes les images (captures d'écran et miniatures)

ProfessorProf. (2015). *Let's Play Undertale - thread secreted by a dog*. [lparchive.org](https://lparchive.org/Undertale/), 16 décembre. (En ligne : <https://lparchive.org/Undertale/>, consulté le 5 juillet 2018).

Commentaires

Image 1 : Chara (gauche) et Frisk (droite)

GriffinOfTrash. (2016) *Undertale Frisk Chara and Asriel*. Pixilart.com, 15 avril. (En ligne : <https://www.pixilart.com/art/undertale-frisk-chara-and-asriel-6742a67bca4a618>, consulté le 13 juillet 2018).

Cadre de dialogue en japonais - anata (Toriel)

実況局いだら. (2017). **【PS4】普通じゃない RPG 『UNDERTALE』を実況プレイ part1 【アンダーテイル】** Youtube.com, 8 septembre. (En

ligne :

<https://www.youtube.com/watch?v=xRPgTbr6Bw0&list=PLOZOho2RXG3yWMauZPwV6itUOu2NMpCy8&index=1>, consulté le 13 juillet 2018).

Image 2 : Localisation russe du jeu Undertale - le combat contre Asriel Dremurr à la fin de la Route Pacifiste

EugeneSagaz. (2016). **БОЙ ВСЕЛЕНСКОГО МАШТАБА - Undertale #18**. Youtube.com, 8 septembre. (En ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=gM8lFAwKBds>, consulté le 13 juillet 2018).

Image 3 : Localisation japonaise du jeu Undertale - début du combat contre Asriel Dreemurr. Le mot qui apparaît dans le cadre est le nom du personnage que le joueur affronte

実況局いだら. (2017). **誰も死なない平和なエンディング 『UNDERTALE』を実況プレイ part6 【アンダーテイル】**. Youtube.com, 13 septembre. (En ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=-6P7G-qq11E&list=PLOZOho2RXG3yWMauZPwV6itUOu2NMpCy8&index=6>, consulté le 13 juillet 2018).

Image 4 : Extrait tiré du jeu Pokemon Lune

Burny, P. (2018).

Image 5 : Translittération de " Execution Point " en japonais

実況局いだら. (2017). **【PS4】常識が通用しない RPG 『UNDERTALE』を実況プレイ part3 【アンダーテイル】**. Youtube.com, 10 septembre. (En

ligne :

<https://www.youtube.com/watch?v=VRf3C7x2pjM&index=3&list=PLOZOho2RXG3yWMauZPwV6itUOu2NMpCy8>, consulté le 17 juillet 2018).

Image 6 : En japonais, "Level of Violence" a été laissé tel quel

実況局いだら. (2017). **【PS4】常識が通用しない RPG 『UNDERTALE』を実況プレイ part3 【アンダーテイル】**. Youtube.com, 10 septembre. (En ligne :

<https://www.youtube.com/watch?v=VRf3C7x2pjM&index=3&list=PLOZOho2RXG3yWMauZPwV6itUOu2NMpCy8>, consulté le 17 juillet 2018).

Image 7 : Interface utilisateur dans Undertale

Burny, P. (2018).

Image 8 : Inventaire dans Undertale

Burny, P. (2018).

Les 4 types de cadres

Burny, P. (2018).

Image 9 : Le personnage incarné par le joueur va vite se cacher derrière la lampe pour que Papyrus ne le voie pas

Burny, P. (2018).

Image 10 : Le joueur doit actionner plusieurs leviers placés sur les murs pour pouvoir progresser

Burny, P. (2018).

Image 11 : Ensemble des symboles Wingdings correspondant à chaque lettre de l'alphabet latin

Burny, P. (2018).

Image 12 : Représentation de face d'une manette de Playstation 2. Le joystick analogique apparaît en double sur la manette. Les deux boutons se situent à chaque extrémité de « ANALOG »

Reklamosgrupe. (s.d.). SONY BLUETOOTH ŽAIDIMŲ PULTAS. Reklamosgrupe.lt. (En ligne : <https://reklamosgrupe.lt/parduotuve/sony-bluetooth-zaidimu-pultas/>, consulté le 13 juillet 2018).

Ludographie

Ace Attorney (2001)
Angry Birds (2009)
Assassin's Creed (2007 -20XX)
Baldur's Gate (1998)
Beyond: Two Souls (2013)
Blade and Soul (2016)
Breath of Fire III (1997)
Castlevania Lords of Shadow (2010)
Computer Space (1971)
Dark Souls (2011)
Detroit: Become Human (2018)
Devil May Cry (2013)
Donkey Kong (1981)
Dragon Quest - l'Odyssée du roi maudit (2004)
Earthbound (1994)
Fallout (1997)
FIFA 12 (2011)
Final Fantasy VII (1997)
Final Fantasy X-2 (2004)
Galaxians (1979)
Kakuto Chojin (2002)
Kingdom Hearts (2002)
Kingdom Hearts 2 (2005)
Mario 64 (1996)
Moon: Remix RPG adventure (1997)
Ninja Ryukenden (1988)
OXO (1952)
Pac-Man (1980)
Pokemon (1996)
Pong (1972)

Space Invaders (1978)

SpaceWar! (1962)

Stardew Valley (2016)

Super Mario Bros 3 (1988)

Tennis for two (1958)

The Elder Scrolls V: Skyrim (2011)

The Legend of Zelda: A Link To The Past (1991)

The Legend of Zelda: Ocarina of Time (1998)

The Witcher 3: Wild Hunt (2015)

Undertale (2015)

Zero Wing (1991)

