

The background features a vibrant, pixelated landscape of rolling green hills under a bright blue sky with white, fluffy clouds and several twinkling stars. The title 'STARDEW VALLEY' is rendered in a large, stylized font where each letter is constructed from wooden planks and beams, with small green leaves sprouting from the top of the letters. The word 'STARDEW' is on the top line, and 'VALLEY' is on the bottom line.

# STARDEW VALLEY

LE JEU VIDÉO  
STARDEW VALLEY  
EN OCCITAN







## LE JEU STARDEW VALLEY

*Stardew Valley* est un **jeu vidéo américain indépendant** sorti initialement en **2016**. Il s'agit à la fois d'un **RPG** (jeu de rôle) et d'une **simulation agricole** aboutie, très inspirée par la série de jeux japonais *Harvest Moon*, dont elle reprend un certain nombre d'éléments, tout en en apportant de nouveaux. Développé et désormais édité par une seule personne, **Eric Barone** (*alias ConcernedApe*), *Stardew Valley* a été très favorablement accueilli par la critique – il a obtenu en moyenne la note de **9/10** – et a rencontré un **succès colossal** dans le monde entier, s'écoulant, selon certaines estimations, à plus de **5 millions** de copies, toutes plate-formes confondues. Le jeu est disponible sur PC Windows/Mac/Linux, PlayStation 4, Xbox One, Nintendo Switch, PlayStation Vita, iOS, Android. Eric Barone continue de développer son jeu et propose régulièrement du nouveau contenu pour celui-ci, tel qu'un **mode multijoueur** à 4, arrivé en 2018. *Vau Serena* est une traduction-adaptation **en occitan** de *Stardew Valley* réalisée par **Danís Chapduèlh**. Elle est distribuée gratuitement aux possesseurs du jeu original.

Pour installer *Vau Serena*, rendez-vous dès à présent sur <https://vauserena.chaduei.com> puis suivez les instructions !





Nom

Nom de la bòria

Chause mai aimat




Animau mai aimat




← Pèu 1 →

← Piaus 1 →

← Chamisa 1 →

← Access. 1 →

Color d'uèlhs :

Color de piaus :


Color de brajas :

Sautar l'intrò

3  
57  
47

4  
74  
75

61  
74  
71





TORNAR





## L'HISTOIRE

Vous incarnez un personnage dont vous définissez le **genre**, l'**apparence** et certaines **spécificités** en début de partie. À la mort de votre grand-père, celui-ci vous laisse une lettre, vous recommandant de ne l'ouvrir que lorsque le fardeau de la vie moderne vous pèsera. Quelques années plus tard, alors que votre travail dans la méga-corporation Joja vous écrase et que vous frisez le *burn-out*, vous retrouvez la lettre dans un tiroir de votre bureau. Votre grand-père vous y parle de son dernier présent, un terrain et une maison situés dans un endroit du nom de « Stardew Valley », soit en français la « Vallée de la rosée d'étoile », une localité bordée par la mer, des montagnes et des forêts, assez nature et sauvage malgré la petite ville de Pelican Town qui se tient en son centre.

Vous décidez de profiter de ce legs familial et de changer radicalement de vie, en quittant la grisaille de la grande ville pour la nature sauvage et le grand air, et adviennent que pourra. Vous voilà donc devenu·e ce que l'on appelle un·e néo-rural·e !

Saurez-vous honorer la mémoire de votre grand-père et vous occuper de sa ferme mais aussi, et surtout, prendre le temps de vivre ?







Un jorn vendrà que sentiràs lo fais de la vita modèrna t'aclopar...





## PRINCIPES DE BASE

À partir du moment où vous arrivez à Stardew Valley, et après un accueil en modeste pompe par le maire de Pelican Town, **votre travail commence**. Celui-ci s'avèrera avec le temps bien plus sensé et gratifiant que votre ancien job mais il vous faudra apprendre toutes les **bases de l'agriculture** – le cœur du jeu – ainsi que la **cueillette**, la **pêche**, le **minage**, le **bricolage**, l'**élevage**, la **cuisine**... Il vous faudra surveiller votre niveau d'épuisement, votre santé, l'état des sols, la météo, mais aussi **respecter le cycle des saisons** : non, vous ne ferez pas pousser de tomates en hiver !

Entre deux tâches agricoles, vous pourrez vous rendre au village, **faire des emplettes** à l'épicerie ou à la supérette, **vous instruire** à la bibliothèque, écluser au bar, ou tout simplement **socialiser avec les habitants**. Chacun a son caractère, son histoire et des choses à vous dire, aussi, si vous savez écouter, vous pourriez bien devenir une personnalité appréciée dans Stardew Valley, voire même trouver à vous marier !

Et ma foi les plus impatient·e·s pourront toujours **explorer les grottes** voisines et se défouler sur les monstres...







Dim. 14  
08:10

1251

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

Tools and items: 1. Pickaxe, 2. Shovel, 3. Hammer, 4. Pickaxe, 5. Axe, 6. Pot, 7. Stone, 8. Fruit, 9. Envelope, 10. Flower, 11. Plant, 12. Plant





## DE STARDEW VALLEY À VAU SERENA


Après seulement quelques heures dans *Stardew Valley*, j'ai acquis la conviction qu'**il fallait une traduction**. Je lisais les textes du jeu en anglais – seule langue disponible alors – et je les entendais résonner dans ma tête en occitan. Le lien le plus évident entre *Stardew Valley* et la langue occitane c'est... l'agriculture. Et c'en est presque un cliché ! Cette langue est **riche de termes agropastoraux**, et pour chaque coup de houe ou de faux c'est ma grand-mère que j'entends parler de « tranche » ou de « daille » dans un français *boirat* (mêlé) !



8 *Stardew Valley* offre un certain nombre de **réflexions sur notre société**, sur notre rapport au territoire, à la nature, au temps, à l'argent, aux autres, et donne lui-même à voir une communauté néo-paysanne équilibrée, où chacun peut parvenir à trouver sa place. Chaque habitant permet d'aborder des **thèmes variés** tels que la guerre et ses traumatismes, la xénophobie, la dépression, l'écologie, la religion... Ainsi *Stardew Valley* questionne ce qui fait société, et montre à la fois un microcosme socialement progressiste mais bien plus réservé quant à la dés-humanisation, la dérégulation libérale, la mondialisation galopante... Or beaucoup de ces thèmes se retrouvent dans la **littérature occitane contemporaine**, et principalement limousine !







Los jòunes de uèi aïman mièlhs  
se sietar davant la tele  
puslèu que de s'engatjar per  
la comunautat.



Loís





## TRADUCTION... ET ADAPTATION

Eric Barone a voulu proposer un univers extrêmement proche du nôtre, bien que flirtant avec la *fantasy*, présentant une micro-société humaine qui pourrait être, par sa culture, ses routines, ses croyances, de n'importe où sur Terre. Cependant Eric Barone est américain, et cela se ressent parfois. Il paraissait nécessaire de travailler là-dessus. Les personnages ont donc ici des **prénoms occitans** (Pèire, Eulàlia, Alícia...), les lieux suivent cette adaptation (Pelican Town devient Pampalí, soit « Trifouillis ») et **les fêtes calendaires ressemblent à des fêtes de chez nous** : le Luau (fête traditionnelle hawaïenne) devient la *vòta* (fête votive)...

Les monstres et créatures proviennent du **bestiaire mythologique périgourdin** : *tòrnas* (fantômes), *monas* (croquemitaines), géants, dracs, *colòbre* (serpent mythique), *beranas* (créatures à petite tête et gros yeux).

Le nom même du jeu a été changé : **La Vau Serena c'est « La Vallée Sereine » avec un double sens** ; *lo seren* (en français « le serein ») désigne la rosée du soir, du crépuscule, des premières étoiles... Revoilà notre « *Stardew* » !

 Je n'ai pas pu résister à l'envie de glisser quelques **petites références amusantes** de-ci de-là, je laisse la surprise de leur découverte aux joueur·se·s les plus curieux·ses !







BOTICA



BOTICA







## DU POINT DE VUE TECHNIQUE

Il n'était pas possible, à la sortie du jeu, d'en réaliser simplement une traduction. ConcernedApe a pu, suite au succès immédiat, intégrer d'autres langues. Le jeu en propose désormais **12** de manière officielle : anglais, allemand, espagnol, portugais (Brésil), russe, japonais, chinois (simplifié), italien, français, coréen, turc, et hongrois. En parallèle de ces ajouts s'est développée autour du jeu une importante communauté de « *modding* », c'est à dire des bricoleur·se·s créant des fichiers modificateurs d'un ou plusieurs éléments de jeu. *Stardew Valley*, plutôt simple dans sa structure, est assez facile à bidouiller. Et les traductions circulent depuis longtemps !

**Cette traduction occitane est donc un « *mod* »**, en cela qu'elle remplace les fichiers d'une langue du jeu (ici l'espagnol) par des fichiers en occitan.

Ce sont **159 fichiers de texte** qui ont dû être recréés pour produire une version complète du jeu en occitan, soit **8400 lignes** de dialogue. **L'équivalent d'un livre de 300 pages !** Sans compter une **trentaine** de fichiers images, de sorte que l'immersion dans *Vau Serena l'occitana* soit totale.







Dma. 2

09:30

601



1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	-	=

E





## LA LANGUE

Les lectrices et lecteurs attentifs auront remarqué dans les pages précédentes des références régulières au Périgord et au Limousin. *Vau Serena* est effectivement une traduction de *Stardew Valley* dans un **occitan de variante limousine**, plus exactement en **parler périgourdin**. Il s'agit d'un choix personnel, puisque c'est cette variante, paternelle, que j'attache aux travaux de la ferme. Un certain nombre d'aménagements ont été effectués de manière à ce que tous les occitanophones quel que soit leur niveau puissent comprendre ce qui est dit (ou écrit en l'occurrence, il n'y a pas de voix). **Un soin, une harmonie et une rigueur particulières ont été apportées à la langue employée**, un périgourdin « standard » dans la graphie dite « classique », qui ne devrait aucunement dépayser, tout en restant riche de son vocabulaire.

Pour le cas où certains mots vous échapperaient, une grande majorité d'entre eux figurent dans le **lexique limousin du Dicod'Òc**, dictionnaire occitan accessible gratuitement en ligne et sur les téléphones mobiles, édité par le **Congrès Permanent de la Langue Occitane**. Vous pouvez à tout moment faire une pause dans un dialogue et aller le consulter, le jeu vous attendra, et vous pourriez même apprendre des choses !











BON  
JUEC!