

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO
SUL INSTITUTO DE LETRAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LETRAS**

VINÍCIUS DE MORAES

**REMIDIAÇÃO DE LENDAS PARA MÍDIAS
VIDEOINTERATIVAS: *HADES* E SUA RECONSTRUÇÃO DA
MITOLOGIA GREGA EM NARRATIVA VIDEOINTERATIVA**

Porto
Alegre
2023

VINÍCIUS DE MORAES

**REMIDIAÇÃO DE LENDAS PARA MÍDIAS
VIDEOINTERATIVAS: *HADES* E SUA RECONSTRUÇÃO DA
MITOLOGIA GREGA EM UMA NARRATIVA
VIDEOINTERATIVA**

Dissertação de Mestrado apresentado ao Programa de Pós-Graduação em Letras, do Instituto de Letras da Universidade Federal do Rio Grande do Sul como requisito parcial e obrigatório para a obtenção do título de Mestre em Letras.

Orientadora:
Prof.^a Dr.^a Lucia Sá Rebello

Linha de Pesquisa: Teoria, Crítica e Comparatismo

Porto Alegre
2023

CIP - Catalogação na Publicação

Moraes, Vinicius

Remediação de lendas para mídias videointerativas:
Hades e sua reconstrução da mitologia grega em uma
narrativa videointerativa / Vinicius Moraes. -- 2023.
90 f.
Orientadora: Lucia Sá Rebello.

Dissertação (Mestrado) -- Universidade Federal do
Rio Grande do Sul, Instituto de Letras, Programa de
Pós-Graduação em Letras, Porto Alegre, BR-RS, 2023.

1. Literatura comparada. 2. Estudos de mídia. 3.
Remediação. 4. Videogames. 5. Literatura clássica. I.
Sá Rebello, Lucia, orient. II. Título.

Vinícius de Moraes

REMIDIAÇÃO DE LENDAS PARA MÍDIAS VIDEOINTERATIVAS: *HADES* E
SUA RECONSTRUÇÃO DA MITOLOGIA GREGA EM UMA NARRATIVA
VIDEOINTERATIVA

Dissertação de Mestrado apresentado ao Programa de Pós-Graduação em Letras, do Instituto de Letras da Universidade Federal do Rio Grande do Sul como requisito parcial e obrigatório para a obtenção do título de Mestre em Letras.

Porto Alegre, 5 de junho de 2023.

Resultado: Aprovado.

BANCA EXAMINADORA:

Lucia Sá Rebello
Instituto de Letras
Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS)

Carlos Leonardo Bonturim Antunes
Instituto de Letras
Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS)

Claudiberto Fagundes
Instituto de Letras
Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS)

Bruna Farias Machado
Sem Vínculo

AGRADECIMENTOS

Começo a seção de agradecimentos com aqueles que foram a base para que eu pudesse elaborar o projeto desta pesquisa, meus pais Vera e Neri, que desde cedo desenvolveram em mim o amor pela leitura e pelas histórias, a começar pelas histórias de heróis gregos.

Agradeço à minha orientadora, Professora Dra. Lucia Sá Rebello, por ter acolhido o projeto de pesquisa e pela sua ajuda e paciência que permitiram que esta dissertação chegasse ao seu estado completo.

À banca, que se dispôs a ler este trabalho e trazer suas perspectivas e saberes, pois é através da troca de ideias que é possível progredir o conhecimento, e fazer com que esta pesquisa se aprimore além do seu potencial inicial.

Também agradeço, em memória, ao professor Leonardo Poggia Vidal, que acompanhou minha jornada acadêmica desde meus primeiros passos, e cujas contribuições adicionaram novas perspectivas e teorias para esta dissertação.

Por fim, um agradecimento para todos os meus amigos que me acompanharam ao longo destes dois anos, que continuaram próximos apesar da distância de uma pandemia e me ajudaram a seguir em frente durante tempos tão nebulosos.

*“Musa, as causas me aponta, o ofenso nune,
Ou por que mágoa a soberana deia
Compeliu na piedade o herói famoso
A lances tais passar, volver tais casos”*

Virgílio (tradução de Manuel Odorico Mendes)

RESUMO

Esta dissertação visa abordar através do jogo *Hades* (2020) o processo de recontagem de histórias mitológicas, partindo de seu processo de retrabalhar o mito de Deméter e Perséfone para mídia e audiência modernas. A proposta do estudo é explorar o diálogo midiático presente no jogo tanto como uma remediação das lendas gregas (ao trazê-las para uma nova mídia e ao remediar pontos das mesmas), quanto demonstrar a forma como as mídias videointerativas podem adicionar a um conjunto de obras sobre o qual tanto já foi construído. Para entender como o jogo explora o seu material de referência, portanto, estabelece-se estudo comparativo entre as obras homéricas (os épicos e os hinos aos deuses) e a crítica sobre essas obras e o objeto de estudo – o jogo, explorado tanto pelo aspecto narrativo quanto pelo seu aspecto lúdico, entendendo a combinação dos dois como o que compõe a totalidade da obra. A história vai um passo além de tentar contar um épico grego, uma vez que traz, também, o roteireiro para dar vivacidade própria para o cosmos grego, o que sinergiza com as propriedades que vieram a definir jogos como mídia.

Palavras-chave: Literatura comparada, Estudos de mídia, Remediação, Videogames, Literatura clássica

ABSTRACT

This thesis approaches through the videogame *Hades* (2020) the process of retelling myths, based on its process of recreating the story of Demeter and Persephone to modern media and audience. This study's purpose is to explore the relation between media that is present in the game both as a remediation of Greek myth (bringing them to new media and remediating them), as well as demonstrating how videointeractive media can add to a group of stories upon which much has already been built. In order to understand how the game explores its source material, it is used the comparative study between the Homeric texts (the epics and hymns) and the theory around those texts, and the focus of study – the game, explored both through the narrative and gameplay aspects, as it is understood that it is through the combination of both that the game establishes itself. This story goes a step further than to tell a Greek epic, as it brings also the cotidian to give life to Greek cosmos, synergizing with the properties that define games as a media.

Keywords: Comparative literature, Media studies, Remediation, Videogames, Classical literature

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	10
1 GEOGRAFIA DE UM SUBMUNDO EXPLORÁVEL.....	13
2 O MUNDO CTÔNICO, INTERATIVO.....	34
3 OS DEUSES DO OLIMPO.....	50
4 OS RESIDENTES DO HADES.....	70
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	83
REFERÊNCIAS.....	91

INTRODUÇÃO

Desde seus primeiros vestígios, mitos têm-se mostrado como narrativas incapazes de se conter em uma única mídia. Desde fragmentos de textos, murais, artes visuais e outras manifestações, essas histórias sobre o mundo de povos antigos está presente em grande parte de manifestações culturais. Porém, essas obras continuam pervasivas até mesmo milênios após a morte das religiões que as embasaram. Jay David Bolter e Richard Grusin (1999), ao cunharem o termo “remídiação”, que guiará este trabalho, entenderam que mídias constantemente se estabelecem dialogando com as outras mídias já existentes. Cada nova forma de contar histórias começa recontando as histórias já presentes em uma cultura, ainda que não necessariamente parem depois de qualquer ponto. E a cada nova recontagem, mais elementos se alteram para se encaixarem nas mídias presentes e na cultura que as está contando.

Esta dissertação aborda um destes casos, na forma do jogo de videogame *Hades*, um jogo eletrônico de ação e aventura com elementos de *roguelike*, desenvolvido e publicado pela Supergiant Games. Ele foi lançado em setembro de 2020, primeiramente para PC e Nintendo Switch, e, posteriormente, para outras plataformas. Ao longo do ano seguinte, o jogo recebeu inúmeras premiações, inclusive entre os principais prêmios da indústria de jogos (*The Game Awards*, *British Academy Game Awards*, etc.) e, em particular, o Prêmio Hugo, sendo o primeiro (e até o momento, único) jogo a ganhar destaque nesta premiação de literatura e cinema. Em *Hades*, o jogador assume o papel de Zagreus, filho de Hades, enquanto ele tenta escapar do submundo e alcançar o Monte Olimpo. O jogo é conhecido por sua performance desafiadora e envolvente, possuindo gráficos bem elaborados e trilha sonora considerada espetacular.

Hades reconta o mito de Deméter e Perséfone, responsável pelo ciclo das estações, na forma de um jogo *roguelike*, definido por um contínuo ciclo de combates de dificuldade crescentes, com o personagem se fortalecendo e crescendo até vencer ou morrer, quando ele retorna ao começo para dar um novo início ao ciclo. O ciclo, entretanto, não ocorre através de nenhuma das duas deusas e, sim, através do filho de Hades, Zagreus, que precisa superar o pai e escapar do mundo dos mortos, aprendendo, junto com o jogador, sobre esta Grécia clássica e sua versão dos mitos, assim como sobre diversos deuses e heróis, entendendo que, mesmo para as entidades mais poderosas, esse mundo era repleto de riscos e ameaças.

Para entender como o jogo opera, portanto, a primeira etapa será entender como funciona este ciclo sob o qual o jogador vai operar e quais oportunidades lhe serão dadas para interagir com a visão dos desenvolvedores da sua Grécia. Para isso, o Capítulo 1 dedica-se a explicar como funciona o submundo em que acontece a história de *Hades* e quais são as influências que o

construíram. Além disso, estabelece-se uma discussão sobre quais Grécias estão presentes neste jogo, dentre as diversas interpretações que já existiram ao longo do tempo. Portanto, colocam-se aqui não somente o terreno em que se construirá a história, mas também as raízes da narrativa do jogo. Discute-se também, obviamente, como entender o conceito de “espaço” dentro de um jogo, ou seja, até que ponto se pode dividir o mundo ficcional e tudo aquilo que o habita.

Com a base do jogo definida e o leitor introduzido sobre o cenário do jogo, cabe discutir o enredo principal. O Capítulo 2 desta dissertação devota-se a analisar as narrativas por trás da história principal de *Hades*, focando como o mito de Perséfone e Deméter é reimaginado no jogo. Para isso, explora-se essa história pela perspectiva de cada um dos quatro personagens principais desse arco da história: Zagreus, Perséfone, Hades e a deusa da noite, Nix. Cada uma dessas perspectivas indica uma camada da história principal que pode ser mais facilmente acessada dessa forma, além de oferecer uma visão melhor sobre como o jogo interpreta a relação entre seu enredo e seus personagens. Adicionalmente, cada uma dessas camadas permite entender certos temas, entre os clássicos e os modernos, que será explorado dentro do jogo, de forma que, ao final do capítulo, será possível ter uma ideia sobre os temas centrais da obra e como eles são trabalhados, além da forma como *Hades* consegue trançar tropos da literatura helênica com tópicos modernos que permeiam sua audiência.

Uma vez que o jogador esteja mais familiarizado com a ambientação do jogo e com o enredo, abre-se o espaço para uma discussão aprofundada sobre mitos. O Capítulo 3 desta dissertação aborda os deuses dentro e fora do jogo, centrando-se, especialmente, em entender a caracterização deles nessa mídia e traçar os diálogos que estão sendo estabelecidos com as obras que se firmaram no cânone, especialmente as de origem helênica. Portanto, esse capítulo permite explorar os deuses do Olimpo, figuras de grande relevância dentro da história do jogo, e entender como suas representações refletem para o jogador as tradições que precedem a obra. Explora-se, assim, cada um dos deuses olímpicos presentes e como eles são moldados em sua representação pelos diversos mitos, seus traços recorrentes no jogo, explorando as diversas esferas que reproduzem um personagem em uma obra videointerativa.

Por fim, o Capítulo 4 aborda a relação entre narrativa e personagem, observando as histórias secundárias que emergem de certos núcleos de coadjuvantes. Através dessas histórias, que são, assim como a principal, também releituras de outros mitos, discute-se com mais aprofundamento a noção de remediação e como o processo de adaptação é moldado por estes conceitos. Em especial, coloca-se ênfase na ideia de adaptações que não recontam a história, mas a complementam, assim como o enredo principal executa, e que, em uma escala micro, também se repete. O diálogo entre mídias, como esse capítulo argumenta, pode ser através da construção de histórias completamente

novas, mas que, ao mesmo tempo, ainda podem ser entendidas como releituras das já contadas.

Através destes quatro capítulos, são abordados os diálogos intermediários, especialmente através de espaço, enredo e personagens, além de tudo o mais que se encontra nas intersecções entre estes pontos. Dentro de cada um deles, vê-se não somente como remidiar histórias, mas também como contar novas histórias. O processo de recontar uma história, explorando uma nova linguagem, é, naturalmente, um processo criativo, com os mesmos méritos da história original. Respondem-se a diferentes demandas, mas também se abrem novas possibilidades criativas. Novos entendimentos podem ser construídos a respeito do que já se tem estabelecido, e novas formas são encontradas para representar as leituras que surgiram através do tempo. O processo de remediação de mitos é, de forma pouco surpreendente, duplamente complicado, abordando linguagem e cultura como duas vertentes diferentes para serem adaptadas. Ainda assim, oferece uma dupla oportunidade para ressignificações, tanto da obra sendo criada como da já conhecida pelo seu público. Uma adaptação precisa sustentar-se como adaptação e como obra própria, e, para tanto, precisa ser convincente para novos e antigos consumidores. *Hades*, dessa forma, coloca-se na posição de satisfazer tanto os amantes da literatura clássica, quanto os que pouco conhecem dessas histórias. Esta dissertação, por sua vez, insere-se na posição de explorar os fios que os autores teceram para unir os diversos pontos da tradição homérica, órfica e tantas outras em uma história coesa sobre os mortos e como histórias continuam após seus fins.

Passemos, então ao capítulo 1, onde se aborda a geografia de um submundo explorável.

1 GEOGRAFIA DE UM SUBMUNDO EXPLORÁVEL

“Poucas histórias são contadas sobre o reino dos mortos.” Com estas palavras iniciais, é iniciada a história de *Hades*. Apesar de ser verdade que, comparativamente, pouco se fala sobre o pós-vida nos mitos gregos, ainda há um grande conjunto de histórias que o abordam. A jornada para lá é um aspecto tão frequente da mitologia (não só da grega, mas no geral), que influenciou o popular Monomito de Joseph Campbell, também conhecido como A Jornada do Herói, que descreve a ida para o “outro mundo” como uma etapa central de qualquer história. Esse outro mundo pode tomar muitas formas, mas, entre os gregos, o principal era a morada de Hades. Seja por conhecimento, como Odisseu, ou em busca dos que partiram, como Orfeu, existem histórias suficientes sobre o reino dos mortos para render uma análise dedicada. Nesse capítulo, será possível discutir a estrutura e a função do submundo para a obra de *Hades*, os personagens que são instrumentais na sua construção e a forma como ela dialoga com os mitos gregos sobre o mundo dos mortos.

Como ponto de partida, é interessante definir como se estrutura esse mundo dos mortos. No jogo, pode-se dividi-lo em cinco grandes áreas: a Mansão do Hades, o Tártaro, os Campos de Asfodelo, os Campos Elísios e o Templo do Estige. Como um leitor mais acostumado aos mitos pode reconhecer, há um variado grau de fidelidade nas representações do submundo dentro do jogo; cabe então discutir as motivações por trás das dissonâncias e os efeitos que elas podem trazer na experiência de quem consome a obra. Entre essas cinco áreas, a mansão é a única onde não ocorre combate, servindo como ponto de descanso para os personagens (e o jogador) entre as tentativas de fuga, o que também implica certas diferenças na forma como ela opera em contraste com o resto. Por sua vez, o templo é também excepcional, tendo em vista que não se trata do submundo propriamente dito, mas da entrada dele (ou saída, para Zagreus). Ainda que esse seja um espaço de confronto, também será necessário dedicar um espaço para especificar suas particularidades ao discutir tal área. Enquanto isso, as outras três áreas possuem uma estrutura relativamente similar, envolvendo uma área de entrada, inúmeras câmaras em que há lutas, lojas do Caronte, fontes e o espaço de algum personagem amigável a Zagreus, que oferece alguma forma de auxílio. O jogador não possui controle sobre a rota a seguir, exceto por escolher entre duas ou três alternativas de caminho que lhe são oferecidas. Portanto, independente de quantas vezes o jogador realize este trajeto, cada tentativa de fuga vai trazer desafios e recompensas imprevisíveis, exigindo que ele se adapte ao que aparecer.

Começando pelo primeiro ponto da trajetória de Zagreus, há a Mansão do Hades. Da perspectiva do jogador, essa será, possivelmente, a segunda região que ele verá (com sorte a

terceira), após a primeira tentativa de fuga acabar com a sua morte no Tártaro ou, caso o jogador seja excepcionalmente habilidoso, nos Campos de Asfódelo. O jogador depara-se com o lugar assim que Zagreus sai de um lago ou de um poço onde desemboca o rio Estige, um dos três rios do submundo, representado aqui como um rio de sangue. A única opção, neste ponto, é seguir um corredor, em que poderá ver uma fila de fantasmas sendo organizados por Hipnos, encarnação do sonho, para suas audiências com Hades, logo a frente. Na maioria das vezes, também será possível ver Cérbero deitado ao lado de seu dono. Essa região é a transição do jogador, vindo de combate contínuo, para os momentos de diálogo e de interação. O deus do sono o cumprimentará indicando que o nome de Zagreus está na sua lista de mortos e fazendo algum comentário sobre a forma como o jogador foi derrotado na última tentativa de fuga. Os comentários do deus, ainda que potencialmente úteis para um jogador que não entendeu as dinâmicas das lutas e dos personagens, mais facilmente serão entendidos como alívio cômico para a maioria dos jogadores. Sugestões como “não pisar em armadilhas”, “não ficar na frente de um inimigo durante o ataque” ou “ficar parado para morrer mais rápido” podem ser entendidas pelo jogador tanto como esfregar sal na ferida de uma derrota recente quanto como uma forma bem-humorada de lembrá-lo de aprender com os próprios erros e de se aprimorar com os próprios fracassos. Em contrapartida, Hades não tem a mesma diversidade de comentários que Hipnos para cada forma de morte no jogo, nem a possibilidade de ser visto como bem-intencionado, uma vez que ele somente ridiculariza Zagreus por ainda tentar fugir, apesar de falhar. Enquanto os comentários de Hipnos são pensados para o jogador tanto quanto para o personagem, os de Hades são centrados especificamente no personagem. Dessa forma, há o lembrete constante do que se está enfrentando e um certo incentivo para vencer e contrariar as críticas do personagem. Não somente isso, mas Hades é o inimigo final a ser enfrentado após sair do Templo da Estige, o antagonista máximo do jogo. Vê-lo na sua escrivaninha, administrando o submundo, contribui para tornar o ambiente mais orgânico, lembrando que mesmo o “vilão” do jogo tem vida e ocupação, quando não está enfrentando o protagonista. Mais ainda, ajuda a lembrar ao jogador que ele não é só uma figura de antagonismo, construindo a visão que será elaborada no Capítulo 2, em que suas falhas mudam de vilão detestado para um indivíduo falho, mas compreensível.

Considerando que o jogador padrão pode necessitar de inúmeras tentativas de fuga até chegar no Templo da Estige, toda a construção de Hades seria vastamente enfraquecida sem a sua presença (quase) constante aqui na mansão. Além disso, toda vez que Zagreus é derrotado por Hades, o rei não estará presente na mansão, uma vez que ainda está retornando de barco para lá. Nessas circunstâncias, Hipnos também mencionará que a causa de morte de Zagreus consta como redigida, deixando-o ainda mais confuso do que o seu estado padrão. Caso Zagreus vença, por

outro lado, o deus dos mortos voltará para a mansão da mesma forma que uma alma comum, fazendo com que tudo ocorra como padrão.

Ainda na área central, logo após o jogador retornar à mansão, é possível localizar a loja principal do jogo, onde se encontram várias melhorias que podem ser realizadas na mansão, customizando-a, ou adicionando várias mecânicas ao jogo. Para comprar tais melhorias, é necessário usar gemas coletadas nas tentativas de fuga, referenciando também o papel facilmente ignorado de Hades como um deus das profundezas e, portanto, das pedras preciosas. Junto ao contratante fica Orfeu, que pode estar em silêncio ou cantando alguma de suas músicas, que são desbloqueadas à medida que o jogador avança na história principal ou na paralela dele com Eurídice. Junto dele, há também a “caixa de som”, local em que é possível mudar a música na mansão para qualquer trilha sonora do jogo que tenha sido comprada pelo jogador, usando os diamantes obtidos enfrentando o guardião do Asfódelo. Ainda que a loja seja usada algumas vezes dentro da história, seu principal papel é puramente estético, permitindo customizar a mansão e representar de forma mais visual o progresso permanente que o jogador está fazendo, em conjunto ao progresso nas tentativas de fuga.

Uma vez que o jogador saia da ala central, é possível encontrar diversos personagens dentro da mansão, permitindo interações sem a pressão das tentativas de fuga. É aqui que é permitido dar presentes de néctar e ambrosia para os habitantes da mansão, incluindo Megaera (tendo em vista que normalmente o jogador interage com ela somente como inimiga, na saída do Tártaro) ou Tânato (outro que também aparece majoritariamente no submundo, mas em contribuições rápidas). Assim, a mansão também contribui para dar oportunidade plausível para o desenvolvimento de alguns personagens das próximas áreas do submundo, nas quais o jogador não teria condições de interagir suficientemente, devido à forma como eles operam dentro das regras do jogo.

Após sair da área “social” da mansão, é possível visitar o quarto de Zagreus e a sacada, que representam a parte “estratégica” da mansão. Nesses locais, pode-se investir recursos para fortalecer a si mesmo, ganhando várias vantagens permanentes, checar as profecias, um conjunto de conquistas que geram recompensas ao serem concluídas, e administrar armas e recordações, que são os principais equipamentos que o jogador usará nas tentativas de fuga. As recordações são itens representando os vínculos de Zagreus com os outros personagens, cada um dando bônus apropriados de acordo com o personagem que deu a recordação. Por sua vez, as armas oferecem um estilo de luta para o personagem, possibilitando ao jogador escolher como ele prefere combater.

As armas empunhadas por Zagreus, importante aspecto da jogabilidade, também são usadas como oportunidade de construção do mundo da narrativa. O jogador começa tendo acesso a somente uma das armas, a espada, que é usada como referência para Zagreus em qualquer arte do

jogo. A medida que o jogador progride, ele pode desbloquear a lança, o escudo, o arco, o par de manoplas e finalmente um canhão. Além disso, adiciona-se uma segunda camada de customização, quando o jogador desbloqueia os aspectos das armas. Cada arma possui quatro aspectos, representando portadores dessa arma na mitologia do jogo. Portanto, cada arma possui um “Aspecto de Zagreus”, um aspecto ligado a um dos seis filhos de Cronos (relacionando as armas à Titanomaquia), um aspecto ligado a uma outra figura mitológica e, por fim, um aspecto oculto, uma versão da arma empunhada por um indivíduo de outra mitologia (adicionando uma camada de sincretismo a este mundo). Obviamente, como é o padrão do jogo, inúmeros personagens comentam sobre os aspectos das armas, seja ao serem desbloqueados ou, no caso dos deuses, ao ver Zagreus os usando durante as tentativas de fuga. Além disso, para desbloquear cada uma das formas secretas das armas, é necessário realizar uma missão paralela, envolvendo aprimorar a arma até um certo ponto no qual algum personagem explique para Zagreus como desbloqueá-la. Considerando que tais conversas não têm uma prioridade maior que as normais, um jogador que não pesquise *online* como desbloqueá-las provavelmente terá uma ideia vaga dos requisitos, mas as terá como um mistério a ser desvendado. Na história, estes aspectos são um presente das Moiras para Zagreus, que enviam em sonhos para diversas pessoas (Nix, Aquiles, Caos, Ártemis, Minotauro e Zeus). Nessa única mecânica, é possível analisar algumas ideias diferentes que os desenvolvedores exploram: o poder das Moiras, perante os quais deuses e mortais são igualmente expostos, a recorrência de temas dentro dos mitos, representados aqui através de objetos e, até mesmo, um pouco de religião comparada através dos paralelos de algumas figuras. Os paralelos mais explícitos são entre Teseu e Asterios e o confronto entre Gilgamesh e Enkidu (representado no Aspecto de Gilgamesh dos punhos), ou entre Zagreus e Hades e Lúcifer e Deus (representados pelo Aspecto de Lúcifer do canhão). Ainda que não haja nenhum esforço para contextualizar todos esses mitos dentro de um mesmo universo, além de mencionar suas existências, nota-se aqui um convite ao jogador para analisar essas histórias por um ângulo não tão comum em jogos. De certa forma, também é possível ver paralelos entre Aquiles (que é apresentado como um dos portadores da lança) e Guan Yu, o herói chinês que origina o aspecto secreto dessa mesma lança, especialmente considerando que são ambos heróis tidos como virtualmente invencíveis no campo de batalha. Já os outros aspectos (Arthur para a espada, Rama para o arco e Beowulf para o escudo) não parecem ter nenhum grande tema além da recorrência de armas empunhadas por heróis em lendas. Não se estabelecem grandes paralelos entre as figuras em questão e os personagens do jogo, infelizmente, tornando a abordagem desses aspectos mais inconsistente.

Após terminar de selecionar a arma e qual recordação e companheiro serão usados, o jogador começa a sua tentativa de fuga. Para isso, ele precisará passar pelas outras quatro áreas na

ordem especificada. Como já mencionado, o Templo da Estige possui uma estrutura própria, então ele será abordado de forma separada, mas antes de seguir a trajetória de Zagreus, vale mencionar algumas características comuns às três regiões principais do submundo. Primeiramente, todas elas são compostas por um conjunto de salas (12 no Tártaro, 10 em Asfódelo e 14 nos Elísios) de natureza aleatória; quase sempre haverá combates, mas existem eventuais salas (indicadas ou não) onde o jogador pode descansar. Cada sala pode ser normal ou possuir um “*miniboss*”, uma luta mais difícil que o padrão, em troca de recompensas dobradas (no caso de a recompensa ser uma bênção divina, aumentam as chances de aparecerem bênçãos com efeitos mais fortes). Antes de avançar para a próxima sala, o jogador pode escolher de uma a três opções de salas para prosseguir, tendo como informação somente o tipo de recompensa e se será uma luta normal ou contra um *miniboss*. Além das câmaras comuns, há também, em cada região, uma câmara destinada a um personagem da região (Sísifo, Eurídice ou Pátroclo), na qual não há combates, e o personagem oferecerá um benefício entre três de sua lista pessoal. Por fim, também há as lojas de Caronte, local em que o barqueiro troca as moedas obtidas na tentativa de fuga por bênçãos divinas ou outros aprimoramentos.

Ainda sobre essas características, é importante mencionar três variáveis que podem estar presentes nas câmaras. A primeira é para a loja do Caronte, onde há chance de, além de três itens à venda, haver também um saco de ouro atrás do barqueiro. O jogador tem a opção de roubar o saco, o que fará Caronte levar Zagreus para as profundezas do submundo, e, lá, o jogador deverá enfrentá-lo (uma luta de dificuldade equiparável a enfrentar Hades) Caso o jogador vença, receberá o saco de ouro e um desconto em todos os próximos itens da loja. Trata-se, portanto, de uma aposta arriscada: o jogador pode facilmente morrer nesse confronto, botando a perder sua tentativa de fuga, ou até sobreviver, mas sem condições de vencer o guardião da região em que se encontra. Zagreus insinua, assim como Aquiles e os irmãos de Caronte, Tânato e Hipnos, que Caronte não necessariamente se ofende com as tentativas de roubo (apesar da ganância por moedas ser sua única característica discernível); os combates contra Zagreus ocorrem unicamente para entretenimento do barqueiro, motivo pelo qual ele oferece recompensas pela tentativa de roubo.

A segunda variável das câmaras, de forma parecida, envolve opções extras de câmaras que Zagreus pode visitar, sendo elas portais para a morada do Caos Primordial ou de Érebo, nas profundezas do Hades. Caso o jogador visite o Caos, ele deverá pagar uma quantia de pontos de vida, o que o deixa mais vulnerável, mas receberá uma bênção extra da entidade. Estas bênçãos sempre se dão na forma de penalidades que, se vencidas, transformam-se em bênçãos, adicionando uma dificuldade extra que o jogador se autoimpõe em troca de bônus poderosos. No Érebo, o jogador enfrentará uma série de inimigos, e deverá escapar sem ser atingido uma única vez. A

vitória será recompensada da mesma forma que um *miniboss*, enquanto o fracasso lhe dará uma cebola como recompensa (recuperando um ponto de vida, além das risadas de escárnio de Hades). Em ambos os casos, as câmaras não contam para a quantidade da região, significando desvios na rota para garantir mais recompensas. Ou seja, ganhar mais benefícios que o padrão, correndo riscos maiores ao longo do trajeto, em um ciclo recorrente de punições autoinfligidas pelas ajudas divinas que o permitirão vencer.

A terceira variável são as fontes que o jogador pode encontrar ao longo do jogo. Uma vez que elas forem desbloqueadas na mansão (através da loja do jogo), é possível que uma câmara não possua combate nenhum. Em vez disso, o jogador terá a sua recompensa disponível assim que entrar, e a sala possuirá uma fonte de água que pode restaurar parte da saúde de Zagreus. Não há nenhuma forma de antecipar os locais em que as fontes estarão, o que faz desses espaços surpresas positivas que ajudam o jogador a recuperar o fôlego tanto dentro quanto fora do jogo. No caso, trata-se menos de uma função narrativa ou de construção de mundo e mais de uma necessidade do gênero, evitando que a experiência se torne desnecessariamente exaustiva, ajudando a dar contraste para a dificuldade usual. É por meio desses momentos de descanso que o rigor das lutas pode soar como algo complicado, em vez do estado padrão do jogo.

Além dos aspectos citados, também existem algumas adições menores que são comuns às regiões do submundo, como os tesouros infernais, os pontos de pesca, os desafios dos deuses e as intervenções de Tânato. Os dois primeiros são recompensas extras que uma câmara pode oferecer: o primeiro através de uma luta adicional (um sistema de segurança protegendo o tesouro sob o comando de Hades); o segundo é um momento de descanso do jogo, similar às fontes e logo após o confronto. Os dois últimos são interferências de divindades (olimpianos ou Tânato) que vêm junto de lutas difíceis. Tânato ajudará o personagem a enfrentar os inimigos na sala e oferecerá uma recompensa, se o jogador for capaz de matar mais inimigos que ele (estabelecendo a rivalidade amistosa entre os dois personagens). Por sua vez, os deuses do Olimpo forçarão Zagreus a tomar lado entre duas divindades, com a divindade rejeitada ajudando os inimigos na câmara a matar Zagreus até ficar satisfeita (quando então dará a sua benção normalmente) ou até o protagonista morrer (quando então ela o alertará para não a irritar novamente).

Em todos os casos de variáveis no submundo, o tema geral é a dificuldade do desafio. Na maioria das vezes, as novidades surgem para dificultar ainda mais as tentativas de fuga, e as que não dificultam exacerbam a necessidade de ajuda do personagem para ter sucesso em sua empreitada, nem que seja gastar alguns segundos pescando, para relaxar depois de uma luta. Naturalmente, isso se constrói para o tema geral da história e para o lema do rei dos mortos de que “não há escapatória” do submundo. Zagreus dificilmente conseguiria sair de lá sem que os deuses

interferissem com suas bênçãos (ainda que o jogo reconheça que um jogador habilidoso o suficiente pode chegar até o fim sem recorrer a nenhum olimpiano). E mesmo a ajuda recebida costuma ser condicional: Tânato o ajuda de forma inconsistente, e os outros deuses podem igualmente salvar ou condenar Zagreus, de acordo com os próprios caprichos; até mesmo Caronte impõe exigências, visto que suas contribuições dão-se sob a condição de dinheiro. Os personagens que ajudam de forma mais ativa e completa são os mortais, sejam eles os que moram na mansão ou que são encontrados nas áreas do submundo. Quanto mais poderosas as entidades desse mundo, mais incerta mostra-se a sua ajuda, de forma que toda a ajuda divina recebida pelo príncipe acaba por arriscar piorar a sua situação de alguma forma.

Começando a abordar as regiões das tentativas de fuga, há o Tártaro. Pelos mitos gregos, é possivelmente a região mais famosa do submundo e a que geralmente é pensada quando se trata desse reino. É o local para onde vão os criminosos em vida; trata-se, portanto, um espaço de punição. Mesmo que não seja o destino da maioria das almas da cosmologia grega, é esta a imagem que um “submundo” traz em uma sociedade cristã. No jogo, isso é representado especialmente pelos inimigos enfrentados: bandidos, hedonistas, bruxas, entre outros indivíduos associados aos vícios e à maldade. A principal diferença, no caso, é que, em Hades, eles são conscritos para servirem de força de defesa do reino, barrando o caminho de Zagreus em suas tentativas de fuga. Representado como o abismo onde os titãs foram jogados, no mapa do jogo ele é mostrado como a parte mais funda do submundo, ainda que pouco abaixo do Asfódelo, ligado por uma passagem de terra, em contraste com os Campos Elísios, diretamente acima do mesmo território.

Em termos estéticos, a região é marcada por ser saturada por uma iluminação esverdeada, trazendo tons mais pútridos (em contraste com o azul-esverdeado dos Campos Elísios, que oferecem uma atmosfera etérea), e o vermelho do rio Estige, sempre correndo através das câmaras. O mundo dos mortos dos gregos era atravessado por uma série de rios, em sua maioria representações de etapas do processo da morte. O Estige deriva da palavra de ódio, e é o rio que separa a fronteira entre os vivos e os mortos. No decorrer do jogo, Zagreus segue seu rumo somente durante a etapa mais profunda da sua fuga, seguindo outros rios nas outras áreas. Somente ao chegar na superfície, o Estige reaparece, no templo que serve de entrada (ou saída) para o reino. Da mesma forma, toda vez que Zagreus morre, o Estige aparece sob seus pés, levando-o de volta para a Mansão, local em que desemboca. Ainda que a nascente dele devesse estar dentro do Hades, aqui estabelece-se a inversão, dado que a premissa do jogo também é inversa à maioria das vezes que aparece em mitos.

Além dos inimigos que são enfrentados, também há outros habitantes do Tártaro para Zagreus interagir, seja de forma positiva ou nem tanto. O principal deles é possivelmente um dos

moradores mais icônicos desta região, o traiçoeiro Sísifo. Famoso pelo seu relato na Odisseia, em que é forçado a carregar uma pedra até o topo de uma colina para tê-la rolando para o outro lado, ele representa os habitantes lendários da região. A principal menção a seu mito, fora da Odisseia, ocorre no poeta lírico Alceu de Lesbos que, em seu fragmento 38a, descreve em linhas gerais o motivo de sua punição:

[...] pois até mesmo o rei Sísifo Eólida,
 dos homens o mais entendido, [pensou ser senhor da morte]
 mas mesmo muito esperto, por obra do Destino [duas vezes]
 cruzou a voragem do rio Aqueronte e o [Rei] Cronida então
 tramou para ele um castigo [nas profundezas]
 da terra negra. Vamos, não tenhas essas grandes esperanças, [...]
 (Tradução de Rafael Brunhara)

O rei Sísifo, notório pela sua sagacidade, desenvolveu um plano para escapar da morte, conseguindo cruzar o rio dos mortos e escapar para o reino dos vivos. Porém, como o poeta relembra, mesmo ele foi incapaz de fugir eternamente e, pela segunda vez que cruzou o rio, recebeu o seu castigo no Tártaro. A versão que se popularizou envolve Sísifo enganar Tânato que, após ser ordenado a acorrentar o rei e arrastá-lo para o Tártaro, acabou ele próprio acorrentado e preso. Ares ajuda a libertar a entidade da Morte para que as guerras pudessem voltar a acontecer, e o trapaceiro é levado para a Mansão do Hades. Como um último truque, ele engana o rei e a rainha dos mortos para deixá-lo voltar a superfície e para assombrar sua esposa, uma vez que ela, a seu pedido, não fez os ritos funerários, e assim ele viveu até eventualmente morrer e, sem ter como fugir de novo, acaba com sua punição (Morford & Lenardon, 1999).

Ainda que sua punição seja uma das mais exemplares da literatura clássica, em *Hades*, o prisioneiro pouco aparenta estar arrependido de seus atos. Em vez disso, ele apresenta uma atitude leve e despreocupada, disposto a contrabandear bens para ajudar Zagreus em suas tentativas de fuga e fazendo pouco caso dos castigos que as Erínias infligem a ele. Sua punição, como pode ser percebido em sua aparência, teve um impacto em sua pessoa, tendo em vista que é representado como um homem de ombros largos e físico musculoso, ainda que sempre argumente que mal é capaz de empurrar a pedra ladeira acima. Devido à sua condição de isolamento, visitado somente pelas carcereiras, Sísifo marcou um rosto na gigante pedra e apelidou-a de Pedro (ou Bouldy, em inglês), uma piada referenciando o filme *Náufrago*. Mesmo nessas condições adversas, ele não se abala, explicitamente contrariando Megaera em todas as suas interações, nem perde sua tendência traiçoeira, convencendo Zagreus de que Pedro tem vida e consciência e, portanto, também pode receber Néctar para aumentar o vínculo com o príncipe (com Zagreus recebendo somente efeito dúbios). Ainda assim, em contraste com seu período em vida, o rei trapaceiro mostra-se muito mais

tranquilo e inofensivo após seu castigo, tendo perdido a sua tendência para esquemas tão grandiosos quanto o que o colocou ali. Pode-se dizer que ele é a representação mais moderna possível de Sísifo, através do olhar do filósofo Albert Camus sobre este indivíduo (Camus, 1941). Este é um Sísifo que olha para a sua condição com humor, e com isso ganha alguma forma de controle sobre o seu destino. O Sísifo de *Hades* é, no fim, um que consegue olhar para si mesmo (e para o jogador) e se entreter com a tarefa de carregar uma pedra (ou herói grego) até o topo da colina para ver tudo rolar para baixo.

Comparado com os outros habitantes das próximas áreas, esse prisioneiro não parece ter mudado muito do seu estilo de vida. Sua principal mudança, em decorrência de seu cárcere, foi ter perdido a capacidade de causar o impacto que causou em vida. Mesmo seu arco, no do jogo, em que Zagreus convence o pai a aliviar a pena de Sísifo, não envolve ele ter se tornado uma pessoa melhor, mas, sim, já ter sofrido além do necessário. Esse acaba por ser o mais estático dos personagens do jogo, contribuindo mais para apresentar melhor aqueles ao seu redor, a saber, Zagreus, Megaera e Tânato. Zagreus consegue demonstrar como interage com seus súditos, além de aprender sobre a natureza dos pactos de Hades (e como modificá-los); Megaera passa a ter um alvo para o seu chicote além do personagem do jogador. Tânato só apresenta uma breve interação com esse indivíduo, mas fica claro o impacto das ações de Sísifo sobre a encarnação da morte, que continua o temendo mesmo após sua punição, um trauma capaz de marcar mesmo o poderoso ser.

Já que a proposta do jogo é imaginar o pós-vida destas figuras, torna-se interessante a escolha de representar Sísifo como sendo tão imutável; não há nenhuma redenção para ele, ainda que exista uma conscientização que permita que ele atenuar suas tendências. Assim, sua punição não é alterada, sendo ela um castigo eterno no Tártaro, nem há mudança sobre o peso do de suas atitudes. Em uma história que tanto envolve as mudanças de personagem, Sísifo lembra que nem todos conseguem se tornar boas pessoas, mesmo que consigam virar pessoas melhores, e os piores criminosos do período clássico acabam por entrar neste grupo.

Além de Sísifo, também habitam no Tártaro as suas carcereiras, as Erínias. Nos mitos gregos, existem diversas entidades divinas que operam como grupos homogêneos, tendo a sua identidade nascido do coletivo, com os indivíduos se perdendo no meio. Mesmo que obras como a Teogonia tentem estabelecer a identidade individual de cada membro desses coletivos, é mais comum que isso não se reflita nas práticas religiosas e, portanto, nas histórias que se contaram no período clássico. Nesse paradigma, *Hades* rompe prontamente com essa tradição: até a primeira luta contra o deus homônimo, o jogador só encontra uma das Erínias, Megaera. Como guardiã do Tártaro, ela é a primeira barreira no progresso do jogador, uma inimiga muito mais poderosa que os prisioneiros da região, dotada de um amplo arsenal de ataques com os quais o jogador precisa se

habituar antes de esperar superá-la. Megaera também é excepcional por ser a única das guardiãs do submundo que também visita a Mansão do Hades, aparecendo ocasionalmente no refeitório, conversando com a górgona Dusa. Mesmo as outras duas Fúrias não compartilham da mesma presença na história, sob a justificativa de que elas não conseguiriam obedecer a regra de não-agressão dentro da mansão. Com isso, já se pode mencionar que Megaera possui um papel muito maior dentro da história do que suas outras irmãs, mas o desenvolvimento dela como personagem será discutido em outra seção, já que o aspecto dela que melhor explora a questão do submundo é justamente o fato de ela fazer parte do coletivo e não o seu individual.

Como conjunto de indivíduos, as Erínias, ou Fúrias, atuam duplamente como carcereiras e guardiãs do Tártaro. Seu papel é não só de dar cabo das punições dos criminosos, mas também impedir qualquer tentativa de fuga do local, inclusive as de Zagreus. As três são apresentadas como não estando em bons termos umas com as outras, motivo pelo qual costumam atuar de forma isolada, mas são igualmente capazes de trabalhar com sincronia assustadora caso a necessidade demande. No sistema do jogo, cada vez que o jogador chegar na câmara final do Tártaro, a câmara estará guardada por uma Erínia aleatória (Zagreus frequentemente tentará adivinhar qual delas estará lá antes de entrar, raramente obtendo sucesso). Ainda que, em Hesíodo, não esteja presente uma divisão dos nomes das Erínias, o jogo segue a tradição posterior, estipulando que se tratam de Alecto, Megaera e Tisífone.

Como cada uma delas é uma entidade independente, elas também possuem suas próprias particularidades. No caso, a referência que o jogo utilizou claramente foi a etimologia de seus nomes, representando Alecto como uma entidade raivosa e sanguinária (seu nome significando incessante fúria), Tisífone como obcecada com assassinos e assassinato (seu nome é “vingança dos assassinos”), Megaera como a única fria e racional do trio (seu nome aludindo a rancor e inveja). Esses traços se manifestam tanto nas personalidades quanto nos estilos de luta, fazendo com que o jogador tenha novamente o trabalho de se habituar a enfrentar as fúrias para que o Tártaro se torne muito fácil. Enquanto Megaera é focada em uma diversidade de técnicas, que se expandem à medida que ela vai acumulando ferimentos, as lutas contra Tisífone envolvem séries de ataques brutais e de vasto alcance, ao mesmo tempo que ela vai gradativamente reduzindo o tamanho do campo de batalha, encurralando Zagreus até ser quase impossível escapar ileso de seus ataques. Alecto, por sua vez, vai acumulando raiva durante a luta e, caso o jogador não lide com isso, ela pode se tornar excepcionalmente forte durante um certo período. Por outro lado, também fica mais fácil de fazê-la cair nas armadilhas da sua própria câmara.

Além de seus traços individuais, elas também atuam como grupo, especialmente se o jogador aumenta a dificuldade das tentativas de fuga, habilitando as “Medidas Extremas”, versões

mais difíceis dos guardiões. Nesse caso, Zagreus será forçado a enfrentar duas ou três das irmãs ao mesmo tempo, tendo uma delas como a líder (aleatoriamente), que será a oponente de fato, enquanto as outras usam suas habilidades regularmente para dar suporte à guardiã principal. Estes momentos também servem para entender a dinâmica das três dentro do universo de *Hades*, com os breves diálogos pré-luta.

Apesar de elas serem distantes e manterem suas relações puramente no nível profissional, também é possível ver uma pequena medida de carinho entre elas, especialmente das duas irmãs mais velhas com Tisífone. A irmã mais nova, tendo sido encarregada de lidar com os piores criminosos da humanidade, acabou enlouquecendo, sendo incapaz de se comunicar, exceto pelas palavras “assassino” e “assassinato” (*murder* e *murderer*, no original). Zagreus, por sua vez, decide ensinar Tisífone através de inúmeras conversas pré-luta a pronunciar o nome “Zagreus”, visando, assim, ajudá-la a se expressar melhor. As outras fúrias, entretanto, ficam irritadas ao ver o resultado, entendendo que a condição de Tisífone foi a forma que a Erinia encontrou para lidar com o estresse de sua posição. Dessa forma, o comportamento de Zagreus é visto como um “complexo de salvador”, tentando “consertar” a irmã delas de uma condição que a ajuda a se proteger mentalmente da insalubridade de seu encargo. Ainda que a forma como cada lado entenda Tisífone seja um tópico para debate de um ponto de vista de saúde mental, esta micro-história acaba com Zagreus aceitando que as outras Fúrias não interferem por considerar que a mais nova está numa situação de conforto, no seu próprio sentido, e decide por fazer o mesmo. Elas acabam contrastando com Zagreus justamente por diferirem tanto na forma como o príncipe tende a entender a noção de família e de ajudar os outros: nem todos os parentes precisam ser próximos, nem todas as pessoas divergentes precisam ser normalizadas. Isso ressoa especialmente bem com o tema de Zagreus como um “deus do sangue” no seu aspecto de vínculos sanguíneos, ou família. Ainda que o foco dele seja reatar os laços de uma família que se afastou com o tempo, elas são um exemplo de como a distância funciona a favor de facilitar a interação entre elas (e contra os fugitivos).

Após Zagreus superar as Erinias, ele obtém uma dose do sangue dos titãs (tendo em vista que elas nasceram do sangue derramado pela castração de Urano por Cronos), e o caminho abre-se para os Campos de Asfódelo. Para os gregos, esse era o destino final da maioria das almas. Trata-se de um campo vasto e sem grandes características notáveis onde as almas residiam após o julgamento na mansão do Hades. Justamente devido a sua falta de relevância nos mitos gregos que, por sua natureza, tratavam de criaturas grandiosas, como deuses e heróis, tal espaço, em particular, não é representado normalmente na poesia, ou menos épicos gregos, que o precedem como conceito. Portanto, também não é de se espantar que essa tenha sido a área do submundo que mais foi ajustada para os propósitos do jogo.

Em *Hades*, em vez de encontrarmos um campo vasto e indistinto, os Campos de Asfódelo mostram grandes rios de lava com alguns trechos de terra, onde o grande desafio está em enfrentar diversos inimigos enquanto se evita queimar na lava. A referência para esta característica geológica baseia-se em um dos diversos rios que são descritos através dos autores clássicos, o rio Flegetonte, um composto de lava. Nesse caso, portanto, pode-se pensar que a segunda área do mundo é menos uma adaptação do dos Campos de Asfódelo e mais uma adaptação do Rio Flegetonte. A motivação por trás da mudança também é simples: por se tratar de uma história mais próxima de um épico grego do que necessariamente uma descrição geológica do submundo, coube aos desenvolvedores encontrar uma forma de ajustar a região voltada para as almas comum que deveriam ter um descanso no pós-vida, sem ser marcado por castigos, batalhas e outras violências.

Como a premissa local pouco tem a ver com a proposta do jogo, portanto, estabelece-se, após a primeira visita à área, que ela foi vastamente modificada no período em que a história se passa, adicionando variabilidade para o cenário. Por esse ângulo, os Campos acabam sendo bem-sucedidos: a região, especialmente em sua paleta de cores, coberta de vermelho e amarelo, é polarmente oposta ao pestilento Tártaro ou à serenidade dos Campos Elísios. Em termos de *gameplay*, observa-se o contraste, uma vez que o rio passa a ser uma parte integral do campo de batalha, e a mobilidade do príncipe passa a ser uma faca de dois gumes, em que o jogador pode estar constantemente escapando de um ataque somente para se ver no meio da lava. Obviamente, os inimigos também capitalizam em cima deste *design*, forçando o jogador a enfrentar versões mais poderosas de certos inimigos do Tártaro, especialmente bruxas e demônios com bombas, forçando um estilo de combate focado em desviar de explosões, ao mesmo tempo no cuidado para não cair em áreas de lava.

Além das versões mais fortes de criaturas do Tártaro, essa região também é marcada pela presença de monstros notórios. Os dois minibosses da área são um Círculo de Bruxas (*Witch Covenant*, originalmente) e uma grande Górgona, uma cabeça flutuante com serpentes por cabelo e ataques petrificantes. E, após chegar ao final da região, o guardião é o monstro que acaba por se tornar o inimigo promocional do jogo, o esqueleto da Hidra de Lerna, a serpente de várias cabeças enfrentada por Hércules. Se por um lado o Tártaro representava um "inferno" caracterizado pelos criminosos e punição, os Campos de Asfódelo se tornam um inferno caracterizado por monstros e sofrimento. Em ambos os casos, não deixa de ser um inferno próximo das leituras modernas, mais cristianizadas, e que só vai ser realmente desafiado pelos Campos Elísios, mais a frente. Ainda que de um ponto de vista narrativo se reconheça que esta versão dos Campos seja uma anomalia (justificada por um fenômeno natural transbordando o rio), os autores não se restringem quanto a reimaginar o submundo grego para encaixá-lo em uma visão hibridizada entre a sua referência e o

imaginário popular moderno.

Ainda assim, entre todas as modificações na morada dos mortos "comuns", foi mantido um resquício da leitura tradicional da região, na forma de sua única habitante mortal conhecida, a ninfa¹ Eurídice. Conhecida especialmente como a amante de Orfeu, sua morte é impactante o suficiente para que o filho de Apolo faça a jornada aos mortos e consiga tocar o coração dos deuses com seu sofrimento, permitindo que ela volte à vida. Porém, após Orfeu falhar no cumprimento das condições estipuladas por Hades, a permissão é revogada, e a sua noiva volta para o submundo após ter conseguido chegar perto da entrada. É depois desse triste evento que a história começa, e uma das histórias secundárias gira em torno de ajudar a reparar o dano que o evento traumático causou na relação dos dois.

Assim como a região que habita, Eurídice possui uma certa quantidade de referências nos períodos clássico e posteriores. Porém, da mesma forma, falta qualidade na sua representatividade, já que, comumente, está restrita a um papel passivo na sua própria morte e quase-renascimento, com sua possível partida do inferno e eventual retorno ocorrendo somente através dos atos de Orfeu. A ninfa, que também atuou como a musa que inspirou Orfeu, acabou sendo retratada continuamente apenas como isso: um meio através do qual o músico foi capaz de se motivar a realizar os atos que realizou. Não há menções notórias a seus feitos individuais ou às suas capacidades além de ser uma musa para o músico.

Em *Hades*, a personagem é visivelmente marcada por isso, e é encontrada, inicialmente, em um estado de profundo remorso com relação a seu antigo amante, derivado em igual parte da forma como a desconfiança dele a condenou ao mundo dos mortos, mas também a como ela nunca foi reconhecida pelas músicas que concebeu, sendo todas elas atribuídas ao cantor. E é através de ter a sua identidade melhor reconhecida, que Orfeu consegue reconquistar o amor dela e, com a ajuda de Zagreus, poder se reunir com ele, após o pacto de Orfeu proibi-los de se verem. A jornada de Eurídice no jogo é uma jornada de conseguir o reconhecimento que lhe faltava, mais do que necessariamente uma autonomia; a Eurídice de *Hades* já é uma mulher independente o bastante, mas que sempre foi vista na sombra do marido. É difícil ignorar aqui a perspectiva metatextual da abordagem dos desenvolvedores, que leem a personagem mitológica como passível de ser interpretada como uma mulher independente, mesmo que entre as linhas de uma tradição centrada no masculino. O príncipe dos mortos ajuda-a a ganhar reconhecimento, enquanto os autores ajudam-na a ganhar maior visibilidade, já que aqui é ela quem age diretamente na história,

1 Em *Hades*, Eurídice é marcadamente representada como uma ninfa, mais particularmente uma dríade, ninfas da floresta. Porém, este não se trata de um elemento presente no período clássico. Pode ser que a premissa seja de referenciar seu papel como uma νύμφη (*númphe*, noiva) para Orfeu, ou uma referência a uma tradição posterior que não foi claramente identificada nesta pesquisa.

enquanto Orfeu contribui somente com sua música e sentimentalidade, significando um motivador muito mais passivo para os acontecimentos.

Mantendo a veia artística que ela e Orfeu imortalizaram, Eurídice ajuda Zagreus nas tentativas de fuga de forma similar a Sísifo, ainda que, dessa vez, com a arte da culinária. Combinando tanto a relação com a natureza de uma ninfa e a criatividade de uma musa, Eurídice oferece algumas receitas feitas com as romãs do submundo, fazendo versões mais fortes do que as romãs originalmente oferecem (um fortalecimento direto nos efeitos de algum poder divino). Além do suporte puramente através de *gameplay*, ela também ajuda Zagreus a aprender como cozinhar cebolas, caso ele passe por ela após falhar em um desafio do Érebo, e, frequentemente, é encontrada cantando (sozinha ou com Orfeu) alguma música relaxante, significando, também, um suporte para o jogador relaxar no meio das tentativas de fuga.

Após atravessar todo o trajeto do Flegetonte, o jogador enfrenta o segundo guardião, uma versão esquelética da Hidra de Lerna. Como um animal irracional, demonstrando ainda menos consciência ou personalidade que o Cérbero, obviamente este não será um espaço para fazer uma análise aprofundada na psique do guardião. Ainda assim, a presença da Hidra, nesse local, parece indicar alguns aspectos das influências dos desenvolvedores na criação do jogo. Entre os autores que abordaram o submundo, o que mais pintou uma imagem bestial do reino foi Virgílio, em *Eneida*. Como citado:

[...]Monstros mil aos portais, biformes Cilas,
Os Centauros, as Górgonas se alojam,
Mais o animal de Lerna horri-stridente,
E o fantasma tricórpore e as Harpias.
Eis de pavor o gume saca Enéias, [...]"
(*Eneida*, Canto VI, versos 295-299)

Esse submundo selvagem parece ser a ideia que os desenvolvedores de *Hades* buscaram na hora de apresentar os Campos de Asfódelos. Consideradas as limitações do gênero para mostrar o que normalmente seria tido como a visão religiosa dessa área, assim como a vontade dos autores de representar mesmo assim a região, abriu-se o espaço para colocar ali um espaço de monstruosidades, do tipo que não se encaixaria em consonância com os humanos e heróis que marcam as outras regiões.

Assim, após vencer o seu oponente hercúleo, Zagreus chega na última área “oficial” do mundo dos mortos, os Campos Elíseos. Como a morada dos heróis, há um contraste imediato com as áreas anteriores, é um espaço etéreo, radiante e elegante, com arquitetura rica e bem decorada. Não somente isso, mas inúmeras das câmaras apresentam arquibancadas nas quais fantasmas assistem os heróis sem nome ou rosto, tentando parar o príncipe dos mortos em sua tentativa de fuga. Cortando a região, o nebuloso rio Leto, o rio do esquecimento, adiciona um elemento extra

para aparentar ainda mais a um paraíso. Assim também termina a tríade de áreas do submundo, não somente em um esquema de cores primários (o Tártaro verde, seguido pelo Asfódelos vermelho), mas também em uma espécie de alusão à trajetória da Divina Comédia, que inicia pelo espaço dos pecadores até alcançar uma região paradisíaca (no caso de Dante, literalmente o paraíso).

Se, por um lado, o Tártaro teve como tema principal os criminosos, e os Campos de Asfódelo, os monstros, os Campos Elíseos focam nos heróis e na eternidade. Uma parte importante da dinâmica das lutas dessa região gira em torno da “imortalidade” dos heróis que, após derrotados, se tornam pequenas almas, vagando pelo campo de batalha em busca de uma nova arma para voltarem à luta, caso não sejam derrotados nesse estado. O Elísio é um grande palco de arena, com arquibancadas para os “jogos”, e os heróis mortos servindo como perpétuas estrelas do show. Ainda que possa ser debatido se tal arranjo não seria uma forma de inferno por si só (e um dos habitantes convida essa leitura), os seus habitantes (majoritariamente inimigos) não mostram sinais de desconforto com o arranjo, uma vez que foi esse o destino que buscaram em vida.

Em termos de desafios de combate, os guerreiros da região lembram muito o estilo de luta do próprio Zagreus, variando somente com relação às escolhas de armas de cada um (entre espadas, lanças, arcos ou escudos). A partir desse ponto, torna-se mais usual ver inimigos capazes de usar técnicas similares às do príncipe e, considerando que a principal figura de mentoria dele foi Aquiles, é condizente que haja uma semelhança na forma como ele e outros heróis lutam. Além dos heróis, há carruagens de guerra de Nemeia, aludindo a uma das ferramentas de guerra mais populares da Era de Bronze, especialmente no período retratado na *Ilíada*. Ainda como uma piada com a associação com Nemeia, as carruagens também se comportam como leões, rugindo em seus ataques e possuindo versões menores que se manifestam através de miados. A relação entre as carruagens e Nemeia pode ser tanto pela relevância como instrumento de guerra na Grécia Micênica, ou pela importância da cidade como um espaço esportivo (inclusive corrida de carruagens). Finalmente, também há alguns monstros compostos de cristais, podendo ser vistos como reforço para a ideia de “brilho” e “perpetuidade” que a região trabalha e como o mundo ctônico é um submundo físico (de onde se originam pedras preciosas). Um dos *minibosses* da região é, inclusive, um gigante cristal, protegido por um fluxo contínuo de heróis, colocando o jogador em situação de enfrentar uma horda potencialmente infinita de inimigos.

Além deste *miniboss*, também há o segundo e mais notável obstáculo intermediário, o Minotauro. Apresentado pelo nome de Astério, o touro de Minos ocupa um espaço de destaque na região, e sua função principal é testar a capacidade de Zagreus para quando ele chegar na câmara do guardião, local em que enfrentará o monstro junto do seu inesperado parceiro, Teseu. Outrora inimigos mortais, após a morte ambos acabaram por se tornar amigos inseparáveis, o que é, talvez,

um dos maiores vínculos observados no jogo.

Na história de *Hades*, Astério teria, após a sua morte, o mesmo destino que caberia a outros monstros (sendo indefinido se ele ficaria no Asfódelo, Tártaro ou mesmo abaixo, no Érebo). Porém, após Teseu morrer, o rei de Atenas buscou rever o rival que o imortalizou como herói e lhe estendeu uma mão em amizade, convencendo Hades a trazer Astério para os Campos Elísios, onde poderia ficar ao seu lado. Em troca, o touro correspondeu como uma lealdade absoluta com o seu antigo flagelo, ambos atuando no papel de bloquear a passagem daqueles que tentam atravessar os Elísios para a superfície. Encarnando todo o ar de espetáculo, Teseu apresenta-se de forma similar a um super-herói, com sorriso radiante e pose diretamente inspirada no Super-Homem. Sua teatralidade também reflete nos seus diálogos, chamando Zagreus constantemente de “cria infernal”, “algoz” ou outros termos derogatórios, enquanto faz discursos grandiloquentes sobre como derrotará o príncipe e o mandará para as profundezas da terra. Para o protagonista, que era um grande fã de Teseu, o rei-herói revela-se um homem arrogante e exagerado, com o qual rapidamente desenvolve um antagonismo. Em contraste, Astério é uma figura calma e silenciosa, deixando que seus atos falem mais que suas palavras. Mesmo que ambos sejam opostos em personalidades, e foram inimigos mortais em suas vidas, uma vez no submundo acabaram estabelecendo a dupla mais poderosa dos Campos Elísios, atuando como campeões sob a autoridade de Hades.

Enquanto Megaera também tem um papel inicialmente antagonístico para com Zagreus, mas tem o espaço na Mansão do Hades para se aproximar dele, os guardiões do Elísio nunca visitam a morada do rei, o que também implica em eles não terem muitas oportunidades para momentos amistosos ou pelo menos pacíficos com o protagonista. Ainda assim, ele também consegue ajudá-los com os seus problemas em uma pequena história paralela. Ao longo dos confrontos com Zagreus, Teseu entra em um momento de crise, começando a temer que o seu inimigo jurado roube sua amizade com Astério. Eventualmente, Zagreus consegue fazer os dois campeões conversarem frente-a-frente, e Astério consegue convencer o rei de sua lealdade e amizade incondicional, após o qual seu vínculo não somente é restabelecido, mas fortalecido através de um novo golpe que eles desenvolvem juntos contra Zagreus.

É possível interpretar o gesto tanto como uma demonstração de agradecimento, tendo em vista o ambiente gladiatorial e espetacularizado, ou como falta de gratidão esperada do herói que abandonou Ariadne em uma ilha após receber sua ajuda. Este detalhe pode ser trazido à tona pelo jogador, caso ele compre na loja um fio de Ariadne (item que facilita obter bênçãos poderosas), gesto que Teseu tratará como uma ofensa. De forma parecida, alguns deuses vão mencionar os dois guardiões, especialmente Dionísio e Poseidon. O deus do vinho irá fazer referência ao já citado

incidente, uma vez que foi ele quem encontrou Ariadne na ilha e posteriormente a desposou. O deus dos mares, por sua vez, menciona seu envolvimento com o nascimento do Minotauro, sua vingança contra o rei Minos por ter se recusado a sacrificar um belo boi que o deus lhe ofereceu. Ainda assim, ambos mencionam em passagem os ocorridos, deixando sempre vago o suficiente para instigar o jogador a buscar uma versão completa da história.

Além dos comentários dos deuses, porém, sua relação com eles é mais profunda. Não é raro que os heróis dependam dos caprichos dos deuses, a seu favor e contra eles, e Teseu não é uma exceção. Além da sua lança e escudo, o campeão também tem acesso às bênçãos dos deuses da mesma forma que Zagreus. Durante a luta, ele irá inevitavelmente convocar um dos deuses do Olimpo para ajudá-lo, sendo sempre alguém que não esteja do lado do príncipe, e este dará as suas bênçãos da mesma forma que o protagonista. Curiosamente, nenhum dos deuses manifesta empolgação com a ideia de apoiar Teseu, mas sendo ele um herói, se veem na obrigação de contribuir quando convocados. Isso também coloca em perspectiva como os deuses de *Hades* interpretam a sua relação com os heróis: uma relação normalmente nascida de dever, na qual facilmente vira de lado, caso as circunstâncias exijam, explorando a duplicidade comum às divindades gregas, como será melhor discutido no capítulo dedicado a elas.

E ainda, além dos campeões, há um terceiro habitante dos Campos Elíseos que merece destaque: o herói Pátroclo, que contrapõe o ar de glória e guerra da região com a sua postura distante e apática. De forma um tanto apropriada para um dos personagens principais da *Ilíada*, ele apresenta aqui uma contraposição à glória heroica, um questionamento ao ar de perfeição que a morte heroica pode trazer. Através das interações com ele e Aquiles (as quais vão ser discutidas em mais detalhe em seção à parte), descobre-se que, em princípio, o guerreiro seria delegado aos Campos de Asfódelo e Aquiles ao Elísio. Este, entretanto, realiza um pacto com Hades, trazendo seu companheiro para o campo dos heróis, enquanto ele se muda para a Mansão para atuar como tutor de Zagreus. Ambos continuam separados através da morte, em grande parte por causa das ações de Aquiles antes e depois de morrer. Enquanto isso, Pátroclo não tem nenhuma afinidade em particular com a vida heroica, limitando-se a ficar em seu canto, longe do resto dos acontecimentos.

Exatamente por não se envolver com as atividades gladiatoriais da região, a principal ajuda de Pátroclo é oferecendo alguns dos alimentos que são ofertados aos habitantes, garantindo a Zagreus fortes benefícios temporários, o mais notável de todos a capacidade de restaurar o Desafio à Morte, a habilidade de seguir lutando mesmo que sua vida seja reduzida a zero. Dessa forma, ele dá a um Zagreus derrotado uma segunda chance para que possa superar os seus oponente, assim como em vida ele deu a Aquiles uma “segunda chance” de Heitor ser derrotado, após ele próprio morrer se passando pelo parceiro. É condizente que a sua postura racional e sua tendência a auxiliar

os heróis impulsivos ao seu redor sejam a sua forma de contribuir com a causa do príncipe, tendo sido assim que ele viveu sua vida.

Após vencer a dupla de campeões, com ou sem a ajuda dos itens de Pátroclo, recebe-se como recompensa a maior honra da mitologia grega, a ambrosia, e abre-se o caminho para a superfície. Ainda assim, não há nenhuma recontagem da jornada ao submundo que não inclua o temido guardião dos portões dos mortos: Cérbero, o feroz cão de três cabeças. Após chegar no Templo da Estige, um complexo que conecta o submundo à superfície, Zagreus encontra o animal de estimação da família na frente dos portões, bloqueando sua passagem. Por motivos óbvios, o desafio, dessa vez, não se resolve (diretamente) através de violência e, sim, de convencer o guardião dos portões a deixá-lo passar. A solução é procurar através de seis túneis por um lanche para o cão, que se retira após aceitar o “suborno”. O narrador do jogo menciona que a lealdade do animal para com o príncipe só pode ser equiparada pela lealdade ao próprio Hades (que é comprovada com Cérbero ajudando a enfrentar Zagreus na versão extrema da luta final). Além disso, no local, pode-se encontrar a loja principal do Caronte de onde ele, teoricamente, leva as almas para a mansão, além de vender diversas bênçãos e itens raros (por um valor igualmente raro de se obter). Na região, Zagreus enfrenta, na maior parte do tempo, ratos de variados tamanhos (incluindo uma versão diminuta como o *miniboss* mais forte da região) e cultistas sátiros, considerados a principal infestação do templo. A escolha dos sátiros possivelmente tem a ver com a sua relação com Dionísio e, mais especificamente, com o seu lado mais selvagem e primitivo (portanto, mais associado com a morte e Zagreus), ainda que também sejam relacionados a outros deuses, especialmente Pan. Sendo monstros já associados com o selvagem e misterioso, e com um pé no ctônico, eles estão entre os melhores monstros mitológicos para habitar no espaço liminal entre os vivos e mortos.

Depois de encontrar o saco de sátiros, o lanche de Cérbero, e se suprir com as últimas bênçãos divinas que terá acesso, o jogador pode enfim rumar para a superfície, atravessando os portões do submundo. Ao sair, encontra-se um campo, que poderia até lembrar um jardim se não estivesse coberto de neve. A neve contínua denuncia a presença de Deméter, deusa que só aparece após Zagreus chegar ao local pela primeira vez e, igualmente, prenuncia o seu papel nos acontecimentos a partir desse ponto, em que sua presença passa a ser contínua e poderosa. Considerando a relevância do local para Hades e ela, é possível imaginar que o local traz parte do papel do campo onde Perséfone foi sequestrada, de onde o deus dos mortos saiu abrindo uma fenda na terra.

Além da neve da deusa das estações, obviamente o espaço também é onde se encontra o próprio responsável pelo submundo. Após todas as linhas de defesa terem sido superadas, cabe ao

rei assumir a dianteira e ele próprio mandar o seu filho de volta para a mansão. Após inúmeras passagens pela mansão vendo Hades sentado em uma mesa com pilhas de papéis fazendo comentários cínicos ao filho, nesse espaço ele se mostra imponente, preparado para o combate. Para um jogador “mediano”, isso pode envolver dezenas de conversas hostis entre pai e filho, finalmente culminando no combate, exacerbando o caráter trágico da relação entre ambos.

Uma vez que a luta comece, Hades mostra-se não somente o maior desafio do jogo, mas o mais importante, um reflexo do próprio Zagreus: seus ataques são referências diretas aos ataques da lança do protagonista (a qual inclusive possui uma forma denominada de Aspecto de Hades), seu ataque de longo alcance tem efeito idêntico às pedras de sangue que o jogador tem acesso. Até mesmo a habilidade especial do rei, a sua invisibilidade (aludindo ao seu nome ser “o invisível”), também pode ser obtida na forma do Chamado de Hades, a única bênção que o deus dos mortos oferece ao filho, seguindo a mesma regra das que os olímpianos oferecem. Não somente isso, mas mesmo o Desafio à Morte, a “vida extra” de Zagreus também está presente no arsenal de Hades, que precisa ser derrotado duas vezes até finalmente ser levado pelo Estige, o que tende a ser no mínimo uma surpresa para o jogador. Trata-se aqui de o jogador enfrentar um oponente em condições de igualdade a ele, espelhando os recursos do jogador contra ele próprio. Sem um bom domínio do combate no jogo e/ou um planejamento cuidadoso dos poderes divinos recebidos ao longo da tentativa de fuga, é difícil de se obter as duas vitórias necessárias para vencer o deus.

Além do papel direto de combate físico, esses também são ótimos momentos para os dois personagens interagirem de forma “natural” e honesta, o que significa coisas diferentes em momentos distintos da história. Durante a história principal, isso significa uma troca de farpas ou diretamente de ofensas. Após a história principal se cumprir e ambos começarem a entender um ao outro, nota-se uma transição gradual para serem mais amistosos, usando a troca de golpes como uma forma própria de interagirem entre si, não tão diferente da forma como Tisífone também acaba por chamar Zagreus pelo nome, em vez de “assassino”. Eventualmente, mesmo que os dois lutem “até a morte”, há um respeito mútuo e camaradagem nos embates, especialmente considerando que essa passa a ser a principal recompensa por chegar ao fim da tentativa de fuga.

Após superar Hades e obter mais sangue dos titãs (assim como as Erínias, ele também traça suas origens a eles), Zagreus consegue finalmente escapar, ainda que temporariamente. Hades estará novamente na mansão, e o príncipe tem acesso à Grécia, em um lugar que parece ser uma enseada com vista para o nascer do sol, uma imagem apropriada para alguém que sai para a superfície para experienciar pela primeira vez a “vida”. Uma vez que Zagreus contempla pela primeira vez o nascer do sol (e possivelmente pesque um pouco na superfície), ele pode rumar para uma área florida no meio da Grécia coberta de neve, um pequeno reduto onde as estações não

parecem ter influência. É ali que Perséfone se encontra escondida, vivendo como uma mortal, isolada em sua cabana. Durante a história principal, essa é a recompensa máxima por vencer o chefe final, a chance de ter contato com a rainha dos mortos e enfim progredir, entendendo melhor as circunstâncias da história.

Cabe aqui discutir também o papel do confronto entre Hades e Zagreus, que gira em torno deste poder encontrar Perséfone e conhecer sua própria história. Ainda que para o jogador, ao menos no começo, não haja uma motivação clara para o rei dos mortos impedir o filho de fazer essa jornada, além da manutenção do *status quo*, eventualmente é revelado que ela só conseguiu se estabelecer em paz ali por estar escondida dos olímpianos, e qualquer visita seria um risco à sua segurança. Dessa forma, Hades é menos um guardião do submundo e mais um guardião de Perséfone; afinal, ele só age diretamente após Zagreus já ter fugido com sucesso, então impedi-lo já não faz mais sentido. Ao mesmo tempo, nenhum dos dois tem a capacidade de dialogar de forma calma e racional para alcançar uma solução que ambos concordem para o problema. Assim, seria possível argumentar que há um certo traço de tragédia aristotélica, onde as falhas do herói levam a um destino de ruína inevitável.

Porém, se a estrutura geral da tragédia ideal, definida por Aristóteles, está presente em *Hades*, a figura do herói trágico é mais nebulosa. Zagreus parece ser o arquetípico herói, especialmente por sua *húbris* o levar a enfrentar o submundo inteiro para alcançar os seus fins. Ainda assim, é da natureza deste herói trágico ser derrotado ao fim para que a estabilidade ao reino seja trazida. Por esse ângulo, Hades acaba se mostrando mais apto para o papel: a estabilidade é trazida junto de Perséfone, e isso só acontece após Hades ser derrotado tanto física quanto mentalmente, até que ele concorde com a ideia de Zagreus, replicando a trajetória de Édipo, o modelo que Aristóteles propõe em sua *Poética* para uma tragédia ideal. Sua principal falha de caráter, nesse caso, é o orgulho que o impede de demonstrar emoções para o próprio filho, que eventualmente os afasta e os coloca para cruzar armas um contra o outro. Ao mesmo tempo, sua resignação é justamente o oposto da *húbris* trágica, pois sua falha não se dá ao ver-se igual aos deuses (ele é um, afinal), mas por se ver impotente demais para mexer nos problemas que se construíram ao seu redor. Seu caminho é autodestrutivo justamente porque ele não consegue desafiar o destino em que se encontrou. E, contra todo o melhor julgamento, a história obtém um final feliz justamente quando a *húbris* de Zagreus o convence, e ele consegue usar sua autoridade real para dialogar como um igual com Zeus. Aqui também pode-se pensar em *Hades* não como uma tragédia, mas como um épico. De um ponto de vista aristotélico, suas maiores distinções são métricas, e uma discussão sobre o equivalente videointerativo à esse aspecto métrico seria uma discussão muito além do escopo desta dissertação.

Por fim, o caráter cíclico do jogo se faz presente e, após conversar com Perséfone, Zagreus definha até morrer, fruto da sua natureza como divindade dos mortos, que o proíbe de sair do seu reino. Após Perséfone voltar para a mansão, em vez disso, Zagreus passa a morrer para acontecimentos aleatórios, enquanto explora a superfície, conforme definidos pelo narrador. E com isso, Zagreus tem a oportunidade de se preparar melhor, interagir mais com os membros da mansão e definir sua estratégia para uma nova tentativa de fuga. Para completar a história principal, são necessárias dez tentativas de fuga bem-sucedidas, sendo que na décima Hades o deixa ir sem resistência. Para completar o epílogo, não há um requisito de fugas bem-sucedidas, somente de interagir com todos os deuses do Olimpo, o que também é impossível de fazer em uma única vez. Assim, mesmo um jogador extremamente habilidoso precisaria passar por mais de uma dezena das tentativas de fuga até terminar de experienciar a história principal (e mais quantas outras para completar as inúmeras histórias paralelas, discutidas em maior detalhe em outras partes da dissertação). Além disso, cada tentativa se molda por fatores aleatórios, que podem facilitar ou dificultar a tentativa, além de preencher os acontecimentos maiores com uma combinação única de eventos ao redor, cumprindo o papel dos jogos de se propor a ser uma experiência única, ainda que somente sob o controle parcial do jogador.

Em suma, pode-se pensar que as áreas são divididas entre três aspectos gerais de análise: sua estética e topografia, personagens e inimigos. Nenhum dos aspectos opera isoladamente, e isso é natural: os inimigos complementam o ambiente, os personagens contrastam com os inimigos, e assim por diante. É através dessa junção que ficam explícitos os temas que cada área aborda, uma vez que cada parte individual é um espaço para entender os vínculos e as fontes que motivaram o processo de criação do conjunto. Da mesma forma, a questão de “fidelidade” não necessariamente se mostra de forma binária: as áreas menos fiéis ao cânone tendem também a serem fiéis no seu próprio mérito. Esses dois pontos reafirmam a importância de entender o processo de adaptação como sendo um de “escolhas”, ainda mais ao se tratar de uma obra se colocando como um novo elo numa corrente de contações de histórias com milênios de existência, mais um a escrever por cima do pergaminho raspado, usando a teoria do palimpsesto, mas ainda vendo as camadas que se encontram abaixo.

Uma vez que esteja definido as características principais deste cenário principal do jogo, que atua como palco onde os personagens dão origem à narrativa, é possível começar uma análise mais aprofundada dos mesmos. Para isso, segue o capítulo 2, onde será explorada a história principal do jogo, e os personagens que a movem.

2 O MUNDO CTÔNICO, INTERATIVO

Como uma recontagem de um mito grego, esta história começa no meio da ação. E, por meio da ação, é interessante considerar que, aos moldes da *Iliada*, implica não mencionar, ainda que temporariamente, um vasto período de tempo prévio que levou até o momento da ação propriamente dita. Neste caso, em vez de narrar a fúria de um herói, ou as desventuras de outro, a história apresenta, em seu começo, uma fuga de casa, um conflito familiar. A abertura do jogo já ambienta a história no mundo dos mortos e adianta o jogador sobre a falta de conhecimento sobre o que acontece por lá. Com uma breve frase de Zagreus e uma descrição resumida de Atena, o jogador descobre, no primeiro minuto, que o protagonista está abandonando seu lar e indo para o Monte Olimpo, junto do resto de sua família.

Esta é a versão que o jogador iniciante recebe, até descobrir as mentiras e as omissões envolvidas nessa primeira versão do ocorrido. Similar a *Édipo Rei*, muito do conflito consiste em entender as origens do problema, mas, aqui, isso ocorre através de algumas camadas de informações nas quais o jogador precisa navegar. A primeira, já mencionada, é a versão de Atena: Zagreus está fugindo de casa para viver com os deuses do Olimpo e, por isso, quer a ajuda do resto de sua família. Logo no começo, entretanto, a deusa Nix alerta Zagreus de não dar mais informações aos seus parentes do que eles já têm, o que significa, no mínimo, um grau de omissão de informações relevantes. Essa incerteza se confirma quando, em um *flashback*, Zagreus relembra a motivação de sua fuga de casa: após conflitos com Hades, ele acaba por descobrir (através de um misto de investigação e interferência do narrador) que, apesar de ter crescido conhecendo Nix como sua mãe, ele foi gerado por Perséfone, figura de quem ele nunca ouviu falar. Portanto, sua motivação revela-se como sendo a busca por Perséfone e não o Olimpo. Apesar de parecer uma diferença simples, as consequências dessa informação geram repercussões em todos os principais conflitos do jogo.

Tendo em mente o papel central de Perséfone para a narrativa principal do jogo, é interessante analisar através deste ponto o desenrolar da trama para os quatro personagens centrais da história: a própria Perséfone, Hades, Nix e Zagreus. O conjunto de deuses ctônicos oferece um bom referencial para entender como o submundo é afetado, a partir do seu estado padrão, quando o conflito da narrativa emerge. Tendo uma noção de como o submundo é afetado, também é possível entender como os desenvolvedores percebem o submundo grego e usar essa percepção como base para uma reflexão mais aprofundada do objeto de análise.

A começar, a primeira perspectiva da história é naturalmente a de Zagreus, o protagonista. Nesse sentido, apesar de não ser um narrador, a falibilidade acaba sendo o principal fator de sua

perspectiva, moldando a forma como o jogador vai interagir com a narrativa durante muito da história. Mesmo que o jogo possua um narrador próprio e independente de Zagreus (com quem o príncipe muitas vezes briga), a presença constante dele acaba por configurar a maneira como o jogador vai ver os acontecimentos que encontra. Para isso, acredito que dois pontos são fundamentais para esse efeito de controle de narrativa: a posição de Zagreus como protagonista e avatar do jogador e a natureza *in media res* da narrativa.

Ao ter Zagreus como protagonista, o jogador encontra nele, por padrão, uma âncora para nortear a sua experiência. Naturalmente, o jogador só vai conectar-se de fato com o personagem, caso ele tenha carisma suficiente, mas, nesse sentido, ele foi bem desenvolvido. Fluindo com naturalidade entre um rebelde de língua afiada, com tiradas sarcásticas sempre prontas, e um gentil príncipe sempre a postos para colaborar com os habitantes de seu reino, Zagreus pode confortavelmente abarcar um grande número de jogadores. Da mesma forma, a proposta já mencionada de um adolescente que tenta fugir de casa ajuda aqueles que não se identifiquem diretamente, ao menos, a entender a perspectiva de Zagreus, independente de simpatizar ou não com o personagem.

Pela perspectiva de Zagreus, a história começa relativamente simples: esmagado pelas expectativas do pai, o personagem começa a encontrar alguma forma de escapar da sua situação opressiva, o que o leva a suspeitar que havia alguma coisa que ele precisava saber sobre Hades. Com a ajuda de Hipnos, ele consegue vasculhar os documentos do pai e tem conhecimento de uma carta de Perséfone, descobrindo, também, a existência da antiga rainha do submundo e o fato de ela ser sua mãe, em vez de Nix, como acreditava até aquele momento. Com base nessa informação, ele decide iniciar a sua fuga do reino do pai para encontrar e conhecer sua mãe biológica. Por outro lado, a impulsividade e inaptidão política de Zagreus é o empecilho mais óbvio nessa empreitada, de forma que a deusa da noite concede inúmeros recursos para ajudá-lo nas tentativas, o principal sendo a interferência junto aos deuses do Olimpo, convencidos pela falsa premissa de que seu filho queria se reunir com eles, e, também, pelas bênçãos e influência das Moiras, também suas filhas. A sutileza que o príncipe demonstra ao lidar com os deuses também é fruto da orientação de sua mãe de criação, que diz a ele: “não deve dizer ao Olimpo nada que eles já não saibam”. A natureza sincera e confrontativa de Zagreus prontamente se mostra em conflito com um palco político do qual pouco nos é revelado, não por falta de relevância, mas por falta de presença do protagonista da história nele. Desde esse ponto, é ofertado indícios de que Zagreus, ainda que protagonista da história principal, é um personagem secundário em outros arcos acontecendo em paralelo, e a tarefa titânica que tomou para si não é tão complicada apenas pelas limitações físicas de escapar do mundo dos mortos.

Para um jogador experienciando a obra pela primeira vez, essa etapa narrativa,

provavelmente, será a mais longa, tendo em vista que a condição para a história principal progredir de forma significativa e os mistérios se desvelarem é ser capaz de escapar de Hades. Consequentemente, é seguro assumir que, em uma experiência padrão, os jogadores já tenham interagido e descoberto muito mais a respeito de qualquer habitante do submundo (e até dos deuses do Olimpo) do que de fato sobre Hades ou o que realmente aconteceu com Perséfone. Da mesma forma, significa também que o jogador já teve tempo suficiente para ouvir as falas condescendentes do pai para o próprio filho, ou a constante resistência dele de ser claro a respeito de qualquer coisa sobre as dúvidas do protagonista. O teatro de sombras que o jogador acompanha só começa a ganhar substância quando, após o príncipe matar o pai pela primeira vez, encontra a mãe e consegue conversar com ela. Nesse ponto ele descobre a maldição que prende pai e filho ao mundo dos mortos, arrastando-os de volta para a morada do Hades após certo tempo na superfície. Também é neste momento em que se descobrem as circunstâncias incomuns do nascimento de Zagreus e como Perséfone estava igualmente alheia ao que acontecia no submundo. Ainda assim, mesmo que ela não soubesse de começo o que acontece, após algumas visitas de Zagreus, ela consegue rapidamente juntar as peças, assumindo uma postura semelhante à do ex-marido quanto ao desenrolar dos acontecimentos. Dessa forma, a única ajuda incondicional que o protagonista de fato recebe é através da deusa Nix, ainda que esta esconda muita informação para que ele possa entender ou tirar conclusões a respeito das ações dela. Perséfone, por outro lado, gradativamente, opõe-se ao rumo da situação, mas, ao contrário de Hades, tenta parar o filho através de argumentos, sendo quem de fato explica o perigo que o Olimpo representa na história. Também é por estar aberta ao diálogo que, eventualmente, é convencida a voltar para a mansão, ajudando a trazer ordem para o submundo como a sua rainha.

Acaba havendo um contraste interessante pela perspectiva do jogador sobre os papéis maternos que Nix e Perséfone ocupam, uma vez que uma oferece todo o carinho e proteção que ele quer, mas sem o conhecimento que ele precisa, enquanto a outra oferece o que ele precisa mas sem ceder às vontades dele. Em virtude dos segredos que a deusa da noite apresenta e do papel que suas omissões tiveram na partida de Perséfone, é fácil relegar Nix ao papel da madrasta maligna, pensando em arquétipos. Ainda assim, de forma similar à figura de Hades, como será discutido mais à frente, a história trabalha para mostrar que a versão simplificada que o jogador percebe num primeiro momento é somente uma camada dessas figuras. Mais uma vez, a trajetória do jogo reforça a jornada de Zagreus de conseguir ver as figuras paternas e maternas como indivíduos multifacetados, além dos meros arquétipos que os identificam.

Por esse ângulo, fica clara a noção de que a jornada de Zagreus pelo jogo é a de um adolescente entrando num mundo de adultos sem realmente entender as suas regras, tateando em busca de sentidos. É constante, nas falas de Hades, na fúria Megaera e, posteriormente, na da

própria Perséfone, a ideia de que ele não sabe o que está fazendo, menos ainda os riscos que estão envolvidos em suas ações. Dessa forma, Nix, como figura materna de Zagreus, acaba assumindo um curioso protagonismo em que, apesar de se manter no plano de fundo, deixando o filho trilhar o seu próprio caminho, é por meio dela que os desejos dele se viabilizam. Ainda assim, como uma deusa associada com a escuridão e com a ocultação, seus mistérios acabam provocando problemas para a morada de Hades mesmo quando os resolve. Em parte, isso também tem relação com o seu principal papel no submundo do jogo: sendo filha do Caos primordial, ela é uma das entidades mais antigas ali presentes, e foi através dela que Hades recebeu a autoridade sobre o reino. Assim, ela é a portadora de conhecimento além de qualquer outro indivíduo (excetuando talvez as suas filhas Moiras, que somente são mencionadas). Essa característica manifesta-se de duas formas: sua tendência para ocultar informações e seu caráter protetor para com o submundo. As duas interagem juntas quando se consideram as interações da deusa com Perséfone: seu principal papel durante todo o tempo foi esconder a recém-chegada dos deuses do Olimpo, sabendo que a presença dela no submundo poderia provocar um grande conflito, tanto durante a estadia dela no submundo quanto, posteriormente, quando incapaz de suportar a morte do filho, ela abandonou o mundo dos mortos. Foi graças à intervenção de Nix que Perséfone conseguiu se manter distante dos olhares do Olimpo, Ainda assim, quando Nix usa os seus poderes para reviver o filho da antiga rainha, ela nunca a informa sobre isso. Apesar das motivações por trás desse segredo nunca serem abordados, não seria estranho que fosse novamente a vontade de proteger o submundo: com Perséfone fora de lá e em segurança, a manutenção do *status quo* garantia ao menos uma certa medida de estabilidade. Nesse sentido, suas motivações são extremamente similares às de Hades, justificando, como é dito, que os dois sempre foram capazes de cooperar pela estabilidade do reino, apesar de seus métodos claramente não serem iguais. Ao menos durante o jogo, ambos operam sob a premissa de proteger o submundo, mas um o faz através de impedir o filho de reencontrar Perséfone, enquanto outro tenta ajudá-lo a reencontrá-la da forma mais direta possível.

Como parte do elenco, Nix representa as entidades mais primais da cosmologia grega. Junto do Caos Primordial, eles são os únicos resquícios da era antes do Olimpo e do domínio de Zeus. Ainda que muitos de seus filhos possam ser considerados mais antigos nos textos clássicos, no jogo eles aparentam uma faixa de idade próxima de Zagreus (ao menos Tânato e Hipnos, os dois que participam ativamente). Curiosamente, os dois deuses antigos são justamente os principais vetores de mudança contra a estabilidade que Hades defende e representa. Por seu lado, o Caos é um tanto contido, afetando somente as tentativas de fuga, e agindo somente baseado em entretenimento próprio, pouco entendendo ou se importando com o escopo dos acontecimentos. Nix, por sua vez, opera em escala maior, sendo a responsável, em maior ou menor grau, por quase todas as alianças que se oferecem para Zagreus. A principal exceção a essa regra são Megaera que,

ainda que não se alie completamente a ele, consegue equilibrar suas lealdades entre Hades e o príncipe através da ajuda da Mãe Noite, a quem respeita como sua própria mãe. Essa mudança não é provocada pela deusa e, sim, pelo próprio príncipe (especialmente se o jogador escolher seguir a rota romântica entre os dois personagens). A outra exceção seria o personagem secundário Zé Caveira, que serve como boneco de treino para Zagreus e, apesar de todos os segredos que mantém sobre a quem serve, eventualmente revela ter sido contratado pelo Caronte para ajudar Zagreus, por motivações desconhecidas. Ainda assim, dada a pouca (para não dizer nula) participação dele na história, pode-se limitar as exceções a Megaera. Os outros membros da Mansão do Hades, aparentemente, só agem após Nix se manifestar e com o aval dela. Similarmente, Nix apela para a intervenção do Olimpo a favor do príncipe, de forma a traçar semelhanças com o Canto I da *Ilíada*, com a deusa Tétis também pedindo interferência olimpiana pelos interesses do filho.

Apesar de não serem especificados os motivos pelos quais a visão de Nix diverge tanto de como Hades interpreta a situação, fica claro, pela história, que ela age motivada não somente pela preservação do submundo, mas também pelo amor maternal que sente pelo protagonista. Ela é plenamente ciente de que a presença dos deuses do Olimpo no submundo arrisca revelar segredos perigosos, mas, ainda assim, arrisca tudo por julgar ser o necessário para que Zagreus consiga escapar. Mesmo com as suas precauções, ocultando Zagreus para os habitantes do Olimpo, os deuses ainda conseguem informações importantes (mesmo que incompletas) sobre os acontecimentos. Não somente isso, mas Hades aponta que o plano dela envolve Zagreus viajar até Perséfone carregando as bençãos dos deuses, o que implicaria um risco ainda maior de ela ser descoberta. Dessa forma, ainda que sua motivação, em tese, seja a estabilidade do reino (que em grande parte favorecia Zagreus), seus métodos são surpreendentemente arriscados, apostando tudo na chance de cumprir o desejo dele de reencontrar a mãe. Ao mesmo tempo, ainda que ela soubesse que o príncipe, estando preso ao mundo dos mortos, voltaria, mesmo que contra a sua vontade, ela não demonstra ter agido com a intenção de trazer Perséfone de volta, ação que é tomada de forma espontânea.

É nesse paradoxo que reside o seu papel no jogo, motivo pelo qual é fácil confundi-la com uma antagonista durante as primeiras fugas bem-sucedidas. Mesmo Perséfone, amiga próxima de Nix, tem dificuldade de entender a linha de raciocínio da deusa da noite, e Megaera, sua seguidora mais fiel, age somente por lealdade e confiança na deusa, mas não em suas ações. Essa natureza paradoxal, como será discutido mais a fundo com os deuses do Olimpo, acaba sendo uma das características mais famosas dos deuses através da literatura clássica. Sendo seres movidos por paixões, suas ações facilmente contradizem as suas intenções originais, de forma que suas intervenções, mesmo quando bem-intencionadas, frequentemente causam grandes impactos negativos.

De um ponto de vista prático, Nix teve quatro grandes ações na história: acolher Perséfone, ajudá-la a fugir do submundo, ressuscitar o Zagreus natimorto e, por fim, ajudá-lo a reencontrar a mãe. O que torna as ações dela interessantes é considerar que, apesar de todas elas implicarem riscos para o reino que protege (sendo, nesse sentido, contraditórias com as suas metas), todas acabam sendo escolhas razoáveis dentro do curto prazo em que são tomadas. Independente de ser a mais antiga entre os residentes da mansão, suas ações acabam sendo imediatas, em grande parte por serem motivadas por um fator emocional. Pode-se dizer, portanto, que a noção de Nix de “defender o reino” envolve muito mais defender os seus habitantes do que necessariamente a estrutura e o *status quo*, em oposição à visão de Hades. O conflito entre os dois, em última análise, acaba por ser um conflito entre o racional e o emocional.

Esse aspecto emocional (e, de certa forma, impulsivo) também se faz presente na história paralela envolvendo a empregada Dusa. Ao longo do jogo, a personagem mostra-se uma trabalhadora árdua, indo além dos seus limites para ajudar a mansão, temendo constantemente irritar Hades, caso falhe com seus deveres. Após algumas tentativas de fazer a empregada não se sobrecarregar, Nix decide demiti-la, assumindo que isso seria a melhor saída para preservá-la. Zagreus, enfurecido, acaba por conseguir reverter a decisão e Dusa é aceita novamente na mansão, sob a condição de não se sobrecarregar mais. A ideia de Nix, apesar de ser bem-intencionada, mostra o quão facilmente ela, por meio de medidas extremas, age sem realmente medir consequências. As ações de Nix foram exatamente o que Dusa temia que pudesse acontecer e, através disso, a deusa tirou tudo o que a empregada mais valorizava. Neste arco, fica mais claro (e numa escala mais compreensível) o comportamento dela através da história, em que a tentativa de ajudar acaba por causar grandes estragos através da tendência da deusa a comportamentos extremos e imediatos, em vez de atitudes mais delicadas que se esperaria de uma articuladora política.

Também é interessante mencionar a questão da ressurreição de Zagreus. No jogo, esse ponto é deixado como um grande mistério, especialmente sobre como Nix foi capaz de realizar esse feito. Apesar de os eventos serem levemente diferentes, o aspecto geral parece ser uma alusão ao mito do nascimento do deus grego Zagreu, ou, mais corretamente, Dioniso Zagreu. Usando como referência a versão de Eurípedes e a leitura de Burkert sobre a peça, a gestação de Dioniso, filho de Zeus e da mortal Semele, teria sido incompleta, uma vez que a mortal teria morrido por um trovão do deus. Thomas Bulfinch complementa com outra versão que especifica que a morte de Semele foi tramada por Hera, que a enganou para que ela forçasse Zeus a mostrar sua forma divina e morresse no processo. Em sequência, Burkert continua explicando a segunda gestação de Dioniso, realizada na coxa de Zeus, possivelmente pelas conotações homoeróticas associadas à região. No caso de *Hades*, Zeus tem pouco envolvimento nesta parte da história, especialmente na parte da geração do protagonista. Nesse caso, ele é filho legítimo de Hades e Perséfone e, após nascer morto, Nix o

ressuscita através de um processo lento (visto que começou antes de Perséfone abandonar o submundo) e drenante, pelas menções dela. Portanto, fica implícito que coube a ela o papel originalmente de Zeus, realizando a segunda gestação do príncipe do submundo, consolidando ainda mais a relação dele com o submundo. Curiosamente, nessa interpretação, Nix também acaba por ser, de certo ângulo, uma mãe biológica para Zagreus, e, mesmo que ele ainda a trate como mãe no jogo, o fato de ser uma mãe de criação acaba por se tornar um pouco mais ambíguo. Em contrapartida, dada a natureza confusa do processo, talvez seja preferível a abordagem do jogo de evitar entrar em discussões sobre qual (ou quantas) delas contam como mães biológicas.

Em contraponto à deusa Nix, Perséfone atua como a segunda figura materna de Zagreus. Sua trajetória ao longo da narrativa, por sua vez, acaba por ser muito mais marcada pelas suas semelhanças à de Zagreus do que pelos contrastes. Ambos são personagens insatisfeitos com o contexto em que vivem e se sentem limitados por uma figura de poder repressora, ou seja, o pai para Zagreus e a mãe para Perséfone. Nos dois casos, suas versões dentro do jogo assumem um papel de protagonismo em suas próprias vidas, preferindo afastar-se de suas figuras parentais para buscar um espaço no qual se sintam confortáveis. No caso de Zagreus, isso acontece buscando Perséfone, enquanto essa, por sua vez, o fez buscando Hades, ainda que sob o conselho de Zeus. Dessa mesma forma, também se estabelece a ironia em que Hades, uma figura de acolhimento, acaba por se tornar ele próprio uma figura opressiva em circunstâncias distintas. A mesma ironia intensifica-se ao se pensar nos deuses como figuras pouco mutáveis na sua forma de representação de aspectos da natureza. Em *Hades*, o deus dos mortos é uma das figuras mais estáveis em termos de personalidade, uma vez que mesmo suas mudanças de atitude são sutis e lentas. Nesse caso, trata-se menos de uma mudança na natureza dele, que o tornou opressor, e mais uma mudança das circunstâncias, o que provoca tal contraste e que ajuda a entender as contingências da história que se apresenta.

Colocando a narrativa de Perséfone em ordem, é interessante notar algumas distinções nas suas origens. Os desenvolvedores de *Hades* fizeram um esforço para “atenuar” certos aspectos das lendas gregas, especialmente no que se refere ao incesto recorrente em suas histórias. Portanto, ao contrário da versão tradicional, em que a deusa é filha de Deméter e Zeus, nesse caso ela é uma semideusa, filha de Deméter e um fazendeiro mortal sem nome, replicando as relações amorosas comuns aos deuses masculinos. Da mesma forma, Deméter não tem vínculos de sangue com Zeus nem com Hades, é somente irmã de criação, como ela constantemente relembra durante suas primeiras aparições. Dessa forma, corta-se a maior parte das questões problemáticas para uma audiência moderna tanto no que se refere ao casamento de Perséfone com Hades, quanto em esse ser um arranjo orquestrado por Zeus. Em uma vertente parecida, a história também foca em uma maior autonomia dela dentro da relação em que se encontra: vivendo controlada por Deméter, e

sentindo-se presa pela figura materna, incapaz de ser ela mesma, Perséfone foge do Olimpo por iniciativa própria e com o auxílio de Zeus. O rei dos deuses, adicionalmente, a orienta a buscar refúgio na Mansão do Hades, onde conhece o rei dos mortos e, eventualmente, os dois se apaixonam. Deméter, assim como no mito original, desespera-se com o desaparecimento da filha, provocando um inverno devastador para todos os mortais, motivo pelo qual Hades decide manter a presença da sua atual esposa oculta, temendo ser responsabilizado e provocar uma guerra entre olímpianos e ctônicos. Quando Zagreus nasce já morto, entretanto, Perséfone decide abandonar o submundo, sentindo-se incapaz de continuar ali, e foge com a ajuda de Nix para um local escondido dos deuses do Olimpo até ser encontrada pelo filho que ela não sabia ter voltado à vida.

É possível separar as distinções na representação de Perséfone em duas categorias: as remoções de aspectos problemáticos e de pontos mais variáveis das lendas e as adições centradas na sua maior autonomia como personagem. Em ambos os casos, pode-se ver um tema comum em centrar o mito ao redor da mesma, com a maioria das mudanças preocupadas em modernizar a história. Posteriormente, a deusa também possui um papel mais central no epílogo, pacificando o Olimpo e o reunindo com os deuses do submundo. Assim, além dos contrastes com Zagreus, a personagem também age como protagonista de suas próprias ações. Ao contrário de Nix, que costuma ser reativa em suas medidas, e de Zagreus, que age de forma inconsequente, é Perséfone que faz o papel de interpretar os acontecimentos da história e, com a ajuda de Zagreus, trazer um fim para os conflitos internos e externos da Mansão.

A posição de Perséfone na narrativa talvez seja mais claramente visível através do seu contraste com o marido, Hades. Mesmo quando ausente do submundo, Perséfone é vista como a rainha por aqueles que a conheceram. Sua presença, independente do quanto breve possa ter sido, foi o suficiente para colocá-la na posição de uma divindade ctônica, muito mais que uma olímpiana. Após ela retornar, também rapidamente é reconhecida como rainha pelos outros personagens que ainda não a conheciam. Ao mesmo tempo, suas abordagens e preocupações são bem diferentes das de Hades, com a qual o submundo já estava acostumado. Se por um lado Hades é rígido, formal e inflexível, ainda que justo, Perséfone assume o papel carismático da liderança, preenchendo as lacunas que o marido deixava, ainda mais no que se refere a reforços positivos dos servos da mansão. É graças à insistência dela, afinal, que Hades começa a ser mais aberto em seu apreço por Zagreus, inclusive parabenizando-o por seu trabalho, em alguns raros momentos. As exigências e o reconhecimento tácito de Hades, apesar de funcionarem bem para a maioria dos funcionários, falhava em atender a algumas figuras, como Zagreus, e a influência de Perséfone ajuda a solucionar esse problema.

Em termos mitológicos (e psicológicos também), é possível pensar na importância da dicotomia entre o feminino e o masculino na estrutura deste submundo. Afinal, o jogo completa-se

no momento em que o reino passa a possuir uma rainha, que é capaz de trazer um tipo de prosperidade que o seu rei não conseguira. Enquanto Hades até esse momento se apresenta como um antagonista, capaz de interagir com Zagreus somente através da agressividade, é Perséfone que rapidamente o abraça e, ainda que nem sempre concorde com os planos do filho, tenta ajudá-lo através de diálogo e suporte. Na estrutura do reino, ainda que os dois sejam mais moderados, também é possível ver algo similar. Nenhum personagem da Mansão tem qualquer crítica negativa para fazer à rainha, visto o quão positiva é a visão que tem a respeito dela, e ela apresenta uma reciprocidade a esses sentimentos, mais visível com a empregada Dusa e com os interesses românticos de Zagreus. Hades, por outro lado, demonstra sempre o seu lado de governante e administrador, dando ordens e punições, mas raramente tenta estabelecer um vínculo emocional com os outros personagens. Mesmo em suas interações mais positivas, como com Tânato, ainda há um claro distanciamento, e há pouco mais que o aspecto profissional e respeito mútuo para uni-los. Dessa forma, Hades acaba por representar o lado frio e racional do processo de governança, enquanto cabe a Perséfone complementá-lo com o lado emocional que o deus resiste em explorar.

O outro contraste que também pode ser estabelecido é entre Perséfone e Nix, ambas como figuras femininas e maternais, quando não como rainhas do submundo, cada uma a seu modo. Como foi estabelecido, Nix é mais notável por ser uma figura protetora e disposta a apoiar Zagreus, mesmo quando ele se coloca contra o submundo. Em contrapartida, suas ações são imediatas e seus modos escusos, colocando-a em uma posição em que pode ser facilmente vista como manipulativa, se não maligna. Mesmo Perséfone, amiga próxima de Nix, tem dificuldade para entender as motivações por trás da encarnação da noite e, no começo, assume que os ocorridos eram parte de uma trama dela. Já a rainha dos mortos possui uma atitude muito mais aberta com relação às suas interações. Sua primeira opção costuma ser sempre a do diálogo, e mesmo quando ela recorre à manipulação, contando uma versão inventada de como virou rainha do submundo, ela ainda o faz somente até o necessário para estabelecer uma narrativa comum com os olímpianos. Ela própria reconhece depois que, provavelmente, os outros deuses não acreditaram na sua história, mas que a história em si era somente uma forma de deixarem os ocorridos no passado e começar de novo. Sob esse ângulo, ainda que as duas sejam diplomáticas à sua própria forma (afinal, foi Nix quem atraiu os deuses do Olimpo para ajudar Zagreus), Perséfone é notadamente mais conciliatória, enquanto Nix é mais pragmática, ainda que, como discutido, excessivamente escusa.

Como figuras maternais, ambas acabam, também, mostrando aspectos distintos, ainda que não necessariamente opostos. Primeiramente, têm o lado maternal fortemente destacado, uma vez que são vistas assim por Zagreus, que guia o jogador pela experiência. Porém, ao ver as perspectivas dos outros filhos de Nix, a deusa da noite revela-se muito mais focada em respeitar a autonomia dos filhos, deixando-os agir por conta própria, mesmo ao ponto de soar negligente para

com Hipnos que, frequentemente, a menciona como uma figura ausente. Em contrapartida, Perséfone parece ser mais balanceada na dicotomia entre autonomia-presença, talvez por influência de outra figura materna, Démeter. A mãe de Zagreus tem como principal figura materna uma deusa que se coloca no extremo oposto de Nix, sempre presente, ao ponto de sua filha considerá-la sufocante e incapaz de perceber o incômodo que causava. Portanto, Perséfone coloca-se no meio do caminho entre as duas deusas mães, ajudando Zagreus e vendo seu progresso, mas sem nunca interferir nas atividades dele. Assim, ainda que pouco produtivo, é possível pensar nela como um exemplo mais “positivo” de maternidade dentro do jogo, uma vez que consegue equilibrar e manter em cheque os aspectos mais negativos das outras duas deusas, destacando os méritos das abordagens trazidas pelas outras duas.

Em oposição direta aos personagens previamente mencionados, há a última das quatro divindades, Hades. Retomando alguns dos pontos já discutidos, muito da caracterização dele se dá pela ausência de informações vindas do próprio personagem, seja em relação ao que ele sabe, mas não quer informar, ou do que ele pensa, mas se recusa a expressar. O traço-chave que o define é a repressão, seja de si mesmo ou dos outros ao redor dele. Isso o coloca especialmente em contraste com os outros dois reis dos deuses, Zeus e Poseidon. Enquanto ambos são hedonistas, o rei do submundo é uma figura muito mais focada no trabalho e na prosperidade. De todos os personagens do submundo, ele é o único que não abandona sua posição na Mansão do Hades aleatoriamente. As únicas circunstâncias em que ele não está em seu trono/escrivania é quando derrota Zagreus, já que ele precisa de tempo para voltar para a mansão, aparentemente com a ajuda de Caronte.

Com base nessa descrição do deus, já é possível estimar que não há muito como saber todos os detalhes da sua relação com a história, mas é possível ligar alguns pontos e entender como ele se encaixa no grande esquema. O papel dele na história inicia muito antes dos outros, ainda na guerra contra Cronos. Como no mito da Teogonia, os três deuses filhos do titã derrotado dividem o domínio do mundo entre si, com Hades recebendo o submundo. No jogo, é mencionado que é neste momento que ele acaba conhecendo Nix, que já era uma entidade presente ali e responsável por moldar o submundo e controlá-lo até o Cronida receber tal autoridade. Um ponto notável nas recontagens de ambos sobre o ocorrido é que nenhum deles parece estar particularmente satisfeito com a situação, ao menos no início. A deusa da noite trata tudo como um acontecimento necessário, ao qual ela se adaptou pelo bem do reino, e Hades não só demonstra insatisfação com sua posição em relação ao Olimpo, mas, após a primeira fuga de Zagreus, admite que ele próprio já tentou fugir do submundo, apenas para descobrir, como o filho, que estava preso ao reino. Não há muito para indicar como Hades era nessa época além desta breve menção, mas ele se comporta como Zagreus indica que, provavelmente, ele era parecido com o filho, ainda que este não perceba a possibilidade, tomado pela hostilidade que sente pelo pai. Esta incapacidade de diálogo entre os dois, apesar de

suas semelhanças, acaba sendo a tônica na relação.

Após o seu período inicial como rei dos mortos, tudo o que se apresenta é o que envolve a chegada de Perséfone ao submundo. Com base nos relatos dela, é possível identificar um Hades reservado, mas justo e acolhedor. Ainda assim, é incerto o quão diferente ele era da sua figura atual, e o quanto é a capacidade dela de ver através das barreiras pessoais que ele impõe por natureza. Considerando que Perséfone era capaz de deduzir o comportamento atual de Hades quando no exílio autoimposto, entretanto, é seguro assumir que não houve nenhuma mudança na sua personalidade. Sendo assim, é possível não somente entender como eles se aproximaram, mas estimar que estes traços de personalidade continuam presentes no Hades que aparece em cena, ainda que quase nada deles seja mostrado diretamente.

O que se sabe dele, durante o jogo, é como ele se faz presente diretamente nos *flashbacks* de Zagreus. Parte da motivação do príncipe de fugir do submundo ocorre pelas constantes exigências de Hades, vindas sempre através de críticas duras, mas sem nenhum indicativo de tentar educar o filho sobre como ele gostaria que agisse. Aqui percebe-se o contraste maior com as representações anteriores. Mesmo considerando que se trata da memória de Zagreus, o que não é confiável, ainda diz respeito a um comportamento pouco justo ou acolhedor vindo do pai. Há uma certa lacuna no que levou a esse ponto, além de Zagreus não corresponder às expectativas (indeterminadas) de Hades, mas pode-se interpretar que a indisposição de Hades em tutorar seu herdeiro possa ser uma tentativa dele de ser justo, não dando atenção extra ao filho, por mais indispensável que fosse, ou de prepará-lo através do estresse para o futuro cargo de regente. O deus menciona em inúmeros momentos que não considera que Zagreus seria capaz de dar conta da pressão do cargo de rei dos mortos e, talvez, esse seja o motivador por trás das críticas. Tendo somente a perspectiva de Zagreus, entretanto, é difícil fazer qualquer juízo sobre o comportamento de Hades, o fato de ser tão diferente, além de poder afirmar que se trate, talvez, de uma particularidade da relação entre pai e filho.

Deste ponto em diante, ao começar as tentativas de fuga, Hades passa a assumir um papel muito mais passivo, sem fazer nenhum esforço para parar o filho, limitando-se a fazer comentários sarcásticos a respeito de cada decisão dele. Aqui, seu comportamento aparenta uma resignação dupla com sua incapacidade de mudar o comportamento do filho (apesar dos esforços) e de saber que ele não conseguirá escapar do submundo, mesmo na eventualidade de derrotá-lo, estando ciente de que Zagreus morreria pouco depois por ficar longe do lar. A essa altura, o comportamento de Hades é menos agressivo e mais conformista. Dá-se a entender, considerando o quanto ele ainda pensa em Perséfone, que parte do conformismo nasce do fato de saber que não existe uma forma simples de resolver os problemas envolvendo a sua família, aceitando o autoexílio da esposa como sendo a melhor solução, ainda que pior para todos os envolvidos. Essa etapa só passa de fato após

ela voltar e os dois começarem a elaborar um plano concreto para resolver todos os segredos e mentiras.

A relação de Zagreus e Hades, apesar de não mudar drasticamente, melhora quando Perséfone começa ativamente a ensinar Hades a expressar mais afeto diante do filho. Eventualmente, ele começa a demonstrar espontaneamente sua satisfação por Zagreus, quando os dois se enfrentam na saída do Hades, após as tentativas de fuga, que agora são oficialmente tratadas como testes de segurança. Ainda assim, nota-se a inépcia do pai com o seu papel. Nesse sentido, Hades parece aludir fortemente ao caráter cíclico do mito grego, especialmente no que se refere aos conflitos parentais. Em uma de suas falas aleatórias durante as fugas, Zeus teoriza que Zagreus eventualmente vai ser capaz de superar o seu pai, “se for que nem ele”. Zeus (e possivelmente Hades também) assume(m) que, assim como eles destronaram Cronos, que por sua vez fez o mesmo com o seu pai, é uma questão de tempo para que também sejam destronados por seus herdeiros. De um ponto de vista mitológico, é uma preocupação frequente de Zeus, visto as histórias do nascimento de Atena e de Aquiles, ambos casos em que Zeus toma medidas excepcionais para evitar o risco de ser superado por um herdeiro (primeiro devorando a esposa, depois, através do autocontrole para não se relacionar com uma mulher). Ainda que difícil de traçar muitos detalhes sobre o mito de Zagreu, a versão mais famosa de seu mito, remontando ao século VI, trata Dionísio/Zagreu como sendo o herdeiro legítimo dos deuses. Como Edmonds (1999) discute, essa versão, apesar de central na figura de Zagreus, mostra-se anacrônica em seus temas, trazendo forte contaminação da visão cristã de pecado primordial. Não seria estranho se a própria noção de Dionísio como príncipe dos deuses não fosse outra marca de sincretismo com a figura de Jesus Cristo. Para os propósitos desta discussão, entretanto, é mais interessante lembrar que há um precedente para que Zagreus eventualmente herde o trono do pai como Zeus imagina.

Ainda assim, o principal fator interferindo na relação de Hades e Zagreus não parece ser motivado pelo medo de ser destronado e, sim, pelas instabilidades desse modelo de sucessão. Ao aludir ao fato de que os filhos de Cronos mataram o pai para se tornarem quem são hoje, Zeus acaba também lembrando que eles cresceram sem nada que se assemelhasse de fato a uma figura positiva de paternidade. Aqui, o jogo usa Hades para mostrar que a consequência natural desse ciclo é que, mesmo que ele não queira combater o filho, lhe falta o conhecimento de outra forma de educá-lo além de ameaças e pressão.

Mesmo Zeus comporta-se mais como um rei para um subordinado do que necessariamente como um pai para a maioria de seus filhos, com uma relação puramente definida pela autoridade sobre eles, ainda que mesmo Poseidon também esteja sujeito ao mesmo tratamento. Nesse caso, pode-se argumentar que a figura do rei é também uma figura paterna no seu aspecto patriarcal, ainda que aqui a proposta seja de interpretar ambos os papéis como sendo distintos em suas

relações. Para tanto, basta retomar as discussões sobre as representações femininas anteriormente neste capítulo. Desta vez, Hades não possui com quem se comparar, já que pouco se vê de Zeus interagindo com seus filhos, além das poucas conversas entre olimpianos, onde tudo o que se vê é ele dando ordens, desinteressado, ou tendo seu filho que anunciar sua presença como um arauto. Em contrapartida, Hades, curiosamente, apresenta-se como o exemplo positivo, embora não seja uma boa influência para o filho, ao menos demonstra esforço visível de mudar seus métodos, quando apresentado com uma alternativa melhor. As sutis mudanças, após a história principal, acabam servindo justamente para exacerbar a extensão da alteração de comportamento, ou, ao menos, o esforço que Hades precisa realizar para mudar de fato.

Também no tópico da relação de pai e filho deste personagem, é interessante pensar no aspecto mais moderno que o jogo traz, que está relacionado com a adolescência de Zagreus. Para teóricos que pensam o conceito de adolescência, este é de fato um fenômeno recente, fruto de como a sociedade tem se organizado desde o último século. Não cabe aqui discutir se as sociedades clássicas possuíam suas próprias formas de juventude ou não, mas sim reconhecer que a adolescência moderna se configura de forma própria em contraste com qualquer outra anterior. E com base em Calligaris (2000), é possível pensar que o conflito geracional entre esta dupla como sendo majoritariamente norteadado pelo conceito de “moratória”, baseado nas crises de identidade de Erikson (1976). Segundo Calligaris, a adolescência é um período em que o adolescente se entende como física e culturalmente preparado para a vida adulta (ao menos de um ponto de vista biológico, partindo da puberdade), mas socialmente ele não tem esta autonomia. É desse choque que acaba surgindo o comportamento rebelde que costuma ser associado à adolescência, ou seja, uma busca por uma autonomia que não lhes é concedida.

Em *Hades*, todo o conflito principal entre o protagonista e o personagem-titular gira em torno das noções de autonomia e de autoridade. Hades vê o filho como incapaz de assumir sua posição como príncipe e o desmerece, chamando-o de “garoto”. O príncipe vê-se oprimido pela figura de autoridade da casa e busca, através da força bruta, superar o pai, replicando em muito o que as gerações anteriores fizeram para conseguir alcançar um status de “maturidade”. Zagreus vive em uma sociedade onde as figuras adultas frequentemente resistem à passagem de geração, fazendo com que os jovens se tornem adultos através da superação da geração anterior via uso da violência, como o próprio Freud depois vai interpretar o desenvolvimento masculino. Nesta recontagem, entretanto, a força física é somente uma das etapas da maturidade: vencer Hades pouco faz para melhorar a situação de Zagreus, pois é somente através da conquista do respeito dele e através do diálogo que passa a realmente a se tornar um adulto, recebendo um cargo na mansão como responsável pela segurança do submundo.

No que se refere à forma como Hades foi reinterpretado com base nos mitos, infelizmente

há pouco para se basear. Não há mitos que foquem no deus em si, ainda que ele apareça em algumas histórias isoladas. Como Zagreus aponta em seus diálogos ao lutar com Hades, inúmeros heróis foram capazes de entrar no submundo e sair vivos. Entre os exemplos mais icônicos, destacam-se Heracles e Orfeu. Em ambos os casos, foram em busca de alguém que se encontrava lá (Cérbero e Eurídice, respectivamente) e receberam a permissão do rei para os levarem, desde que conseguissem seguir as leis impostas. Os dois obtiveram resultados distintos, mas ainda assim a representação de Hades como um rei justo se mantém. Para aqueles que seguem os decretos reais, os seus pedidos são realizados; para os que o desobedecem, a punição é a prevista pela lei. A norma, neste caso, deve ser obedecida a todo custo, independente de qualquer possível sentimento do deus a respeito dela. O seu envolvimento na morte do herói Asclépio ainda se dá seguindo a norma de que mortais não podem sair do mundo dos mortos sem obedecer às devidas regras. A lenda que mais se destaca negativamente para Hades, o sequestro de Perséfone, ainda pode ser interpretada como fazendo parte de uma tradição social maior, considerando a cumplicidade do pai da futura noiva no ato.

Uma vez que a história do jogo é uma adaptação da lenda, centrada nos dois deuses dos mortos, é inevitável que surgirão ajustes para melhor se encaixar no formato do jogo. Porém, também cabe discutir a questão da fidelidade do jogo ao material de referência. O material em questão é o hino homérico 2, dedicado à Deméter, um dos hinos que melhor sobreviveu até os tempos atuais. Como já mencionado previamente, o poema narra a jornada da deusa mãe em busca da filha, sequestrada pelo irmão Hades, enquanto abandona seus deveres como deusa da colheita, criando assim o inverno e, conseqüentemente, as outras estações quando sua filha volta, mas somente por parte do ano. Ainda assim, além dos pontos principais (o desaparecimento, o inverno e o ciclo das estações), pouco dos outros pontos da jornada aparecem no jogo, ou seja, toda a jornada de Deméter buscando a filha. Em vez de contar a história que já está presente em verso, então, o jogo passa a contá-la em outra perspectiva, focada no que aconteceu em paralelo à Deméter durante esse período. Portanto, a *Supergiant Games* escolhe uma estratégia que explora o mito existente não para adaptá-lo, mas para expandi-lo, e, como a história de Perséfone também demonstra, modificá-lo.

Talvez tão interessante quanto o passado no jogo, é também o que acontece após se completar a história principal. Como forma de alcançar uma solução permanente para a crise que iniciou, Perséfone elabora uma narrativa que justifique suas ações para os deuses do Olimpo e sua posição como rainha dos mortos. Essa narrativa acaba por ser a versão que o leitor provavelmente já conhece como o mito cantado no hino homérico. Assim, o jogo brinca não somente ao preencher as lacunas, mas reinterpretando os mitos como narrativas montadas para cumprir agendas e servir de ponto unificador para grupos. Esse ponto acaba sendo retomado em outras partes, e a história

secundária de Dionísio é o exemplo mais visível, mas é Perséfone que traz isso para a história principal, na qual os jogadores podem experienciar independente do caminho que seguirem. Dessa forma, mesmo que o jogo remeta constantemente à literatura clássica, não se prende a um contrato de fidelidade, como Martinez (2021) define, com tais narrativas: o jogo toma a liberdade de tratar o material de origem como “falho” ou “enganoso”, quando não se enquadra no mundo que quer construir, ao mesmo tempo em que essa decisão se mantém coerente com o *ethos* do jogo.

Considerando os termos do “contrato” que o jogo estabelece com o jogador, é possível entender também a perspectiva dos desenvolvedores a respeito da recepção prevista dos jogadores. Ao estabelecer uma fundação para se permitirem mudar a história dos mitos, o pressuposto óbvio é a preocupação de que sua audiência seria composta por jogadores ansiosos por relerem a história, com a premissa de ela não ser modificada, portanto, uma recontagem direta e “fiel” no sentido não acadêmico. A fidelidade estabelece-se na construção dos personagens, mantendo o que os definiu em suas representações clássicas, enquanto ajusta a história para se manter coerente com a leitura particular que o jogo realizou dessas figuras. No caso, não é diferente de qualquer recontagem de mitos, tendo em vista a variabilidade dessas histórias, ao ponto de cada autor precisar selecionar qual será a sua versão canônica. A diferença ocorre em se dar a liberdade de ser explícito em suas modificações em um ambiente onde se espera a cristalização de tais mitos, como se deduz nas escolhas do jogo.

Assim, também convém analisar, em paralelo com o conceito de fidelidade, o de tradição. A base para o conceito de tradição pensada aqui parte de Haroldo de Campos (2011), que entende que a tradição pode ser, em si só, uma linguagem a serviço de um autor no processo tradutório. No contexto de tradução em que a discussão se baseia, o tradutor encontra-se, inevitavelmente, fazendo escolhas sobre quais aspectos preservar ao trazer um texto para uma língua estrangeira. Uma vez que é impossível preservar todas as nuances, aspectos se perdem, mas a tradição literária pode ser uma forma adicional de aludir a aspectos que a mera forma da língua não dá conta. Para os fins da presente análise, é possível extrapolar a discussão para uma tradução não entre línguas (também presente, naturalmente), mas entre culturas e, mais importante, entre mídias.

É aqui que se pode discutir como a moratória de Zagreus, ainda que não necessariamente presente na literatura clássica, é inserida como parte de uma tradição cultural de interpretar a adolescência, por exemplo. Ainda que não seja possível expressar as tradições culturais gregas em torno da juventude, especialmente as que têm cunho sexual, existe um outro conjunto de tradições literárias ao redor da juventude que os autores podem referenciar para representar o conflito geracional tão forte da tradição grega. Ou como a devoção de Perséfone para com uma semideusa a coloca em um espaço delicado da mitologia grega, em que a autoridade feminina não era tão aceita quanto atualmente, mas o jogo consegue explorá-la com um olhar mais atual, sem necessariamente

se distanciar de Helena de Troia, Medeia ou várias das outras figuras da tradição clássica que navegaram esses espaços e ajudaram a moldar a figura da mulher até os dias de hoje.

A interação de um autor com uma tradição literária depende de um público versado o suficiente nessa mesma tradição, e, ao mesmo tempo, abre possibilidades para o diálogo intercultural de forma rica. No momento em que uma obra moderna decide conscientemente explorar a literatura clássica, abre-se uma janela para interpretar essa tradição antiga com os olhos atuais e, sendo um conjunto de obras seminal para a tradição ocidental, acaba também trazendo a oportunidade para o diálogo inclusive com a própria literatura moderna. Os tropos antigos passam a ser revisitados e a ocupar o mesmo espaço que os atuais, promovendo ao leitor a chance de interpretá-los com um novo olhar.

Da mesma forma, também ocorre um diálogo entre as tradições dos videogames com as dos poemas épicos. Tal diálogo não é um pioneirismo de *Hades*, pois, mesmo dentro do escopo grego, já havia outras franquias famosas fazendo algo parecido. Por outro lado, aqui há também a quebra da tradição como forma de construir sentido. Enquanto as narrativas gregas se mostraram mais populares nos gêneros mais épicos, como o *hack'n slash* de *God of War*, *Hades* recorre ao *roguelike*, um gênero de nicho, o que contribuiu para a sua popularização. Em vez de focar em combates gloriosos, favoreceu-se uma experiência centrada na incerteza de um mundo inconstante e de galgar a pequenos passos um desafio colossal. Não somente isso, como também a de uma história em constante recontagem, uma vez que cada fim em um *roguelike* é o convite para um novo começo, assim como a tradição oral se constrói na recontagem, que sempre vai produzir uma história diferente a cada vez. Os mesmos mitos, com o passar do tempo, modificam-se até assumir formas próprias, como o jogo argumenta com o gambito de Perséfone para unificar as divindades. O diálogo intermediário, portanto, acaba servindo como porta dupla para reinterpretar as tradições literárias: exatamente por ser um espaço tão diferente do original que o modo de pensar de uma obra pode se traduzir de tantas formas novas, oferecendo um espectro de oportunidades para identificá-las com clareza.

Tendo definido a relação do jogo com a sua mídia, e como a sua história se estabelece dentro deste espaço, agora cabe discutir a segunda parte do elenco principal: os deuses do Olimpo, aos quais normalmente é estabelecido a posição de destaque nas histórias clássicas. Para essa discussão, o terceiro capítulo se dedicará a analisar os deuses olímpicos e como a caracterização de personagens dentro de um jogo pode se dar através de diversos fronts, destacando aqueles que *Hades* explora.

3 OS DEUSES DO OLIMPO

Em *Hades*, de forma similar às próprias lendas gregas em que se inspirou, os deuses do Monte Olimpo são figuras vitais para o rumo da história. O jogo introduz o jogador a sua premissa inicial justamente através de uma breve exposição da deusa Atena, em uma conversa, que é a primeira interação de fato do jogador com o jogo. Através da deusa, recebemos uma explicação do que está acontecendo: o príncipe Zagreus, que o jogador controla, está tentando escapar do submundo para alcançar seus parentes no Olimpo.

Para entender como o jogo trabalha as divindades olímpicas, é necessário analisá-las em duas partes: primeiro como um coletivo, e então individualmente. O papel desse grupo na narrativa do jogo ocorre, primariamente, como um coletivo; poucos deuses têm alguma influência direta nos acontecimentos da história, e os mais notórios são Zeus e Deméter. Ao mesmo tempo, cada uma das divindades possui uma riqueza de detalhes interessantes no que se refere à sua caracterização, tanto em representação visual, falas ou ações ao longo do jogo. Portanto, seria relapso ignorar uma análise mais aprofundada em cada um deles. E, como um tópico intermediário entre as duas análises, também cabe destinar espaço para discutir os deuses ausentes no jogo. Apesar de o Olimpo ser tradicionalmente habitado por doze deuses, somente nove interagem com o príncipe do submundo em *Hades*. No caso, considerar os motivos por tais deuses terem sido cortados da história também ajuda a compreender como o jogo entende e trabalha esse grupo de entidades, especialmente no cenário limitado em que opera.

O primeiro contato que o jogador tem com os deuses do Olimpo é marcado por uma característica notória dos deuses gregos e de seu papel no jogo: a sua falibilidade. Os deuses olímpicos, invocados pela deusa Nix para auxiliar Zagreus, apresentam, prontamente, o que sabem sobre a situação, mas Zagreus não faz o mesmo para eles. Após algum tempo de jogo, descobrimos que a versão que Atena conta dos acontecimentos é uma mentira que os olímpianos receberam, uma versão vastamente distorcida do que realmente acontece. Zagreus está fugindo da morada de seu pai e, para isso, pede a ajuda dos deuses, sim, mas em nenhum momento os seus planos envolviam fugir para o Monte Olimpo. Através disso, Nix dá a Zagreus um alerta: os deuses do Olimpo sabem pouco sobre o que realmente está acontecendo e devem continuar assim para evitar a sua fúria. Os deuses que antes se apresentavam como aliados incondicionais começam a ser representados como entidades perigosas e caprichosas, detentoras de vasto poder que fazem mesmo os deuses do submundo agirem com cautela.

No jogo, o alerta é bem embasado: tanto em termos de mecânicas quanto em termos de narrativas, os deuses são uma ameaça e uma ajuda para Zagreus. Pelo lado narrativo, há o epílogo,

em que Zagreus, Hades e Perséfone trabalham juntos para encontrar uma forma de explicar o que aconteceu durante a narrativa principal, sem provocar uma guerra com os deuses ctônicos. Para agradar esses deuses, a mansão do Hades cria uma elaborada história, justificando a presença de Perséfone na Mansão do Hades após o seu sumiço do Olimpo e o porquê de ela não poder voltar. Do ponto de vista mecânico, o encontro “desafio dos deuses” é possivelmente um dos maiores perigos do submundo. Quando dois deuses oferecem sua bênção para Zagreus, aquele que for deixado em segundo lugar rapidamente se enfurece e colabora com as forças do submundo para matar Zagreus. Somente através do combate a divindade pode ser acalmada e convencida a voltar a colaborar. Mesmo que Zagreus morra durante o combate, a divindade não mostra remorso, em vez disso, é possível ver seu semblante enquanto o deus o alerta sobre o risco de enfurecê-lo novamente. A mensagem é bem clara: deuses são entidades temperamentais e suas bênções prontamente viram maldições, caso assim decidam.

Esta representação dos deuses gregos, temperamentais e irracionais em suas demandas, é amplamente representada através das obras gregas. Como o exemplo mais notável, é possível mencionar a Guerra de Troia, frequentemente conhecida através da *Iliada* de Homero, em que o incidente causador pode ser traçado até o pomo da discórdia. No incidente, o pastor Alexandre, posteriormente conhecido como o príncipe Páris de Troia, encontra-se em uma situação similar ao desafio dos deuses que Zagreus enfrenta: as deusas Hera, Atena e Afrodite disputam a sua atenção, oferecendo suas bênções para o príncipe. Ao escolher Afrodite, Páris acaba por conseguir a hostilidade das outras duas deusas na Guerra de Troia (que, por sua vez, foi causada exatamente pela bênção que Afrodite decidiu por conceder como recompensa ao príncipe).

Outro paralelo que pode ser estabelecido dentro do vasto escopo da mitologia grega é o mito de Hipólito, recontado por Eurípedes na peça homônima. Nela, o “desafio dos deuses” ocorre entre Afrodite e Ártemis, direta e indiretamente, à medida que Hipólito se depara com os incessantes avanços de Fedra. Sua escolha pela castidade (uma das marcas de Ártemis) atrai a ira de Afrodite, que se vinga influenciando Fedra até que ela tire a própria vida, acusando Hipólito injustamente no processo. Naturalmente, o conflito em Eurípedes é um conflito metafórico; Borges (2008), por exemplo, argumenta sobre como as duas deusas se apresentam como extremos ideais entre erotismo e castidade, e ambos os mortais que incorporam ao máximo tais ideais (Fedra e Hipólito) acabam por morrer em consequência disso. Por outro lado, o conflito de Zagreus entre diversos deuses é justamente um em que ele precisa manter o equilíbrio entre diferentes entidades; dessa forma, é compreensível que, mesmo causando a fúria de algum deus, ele consiga satisfazer minimamente as expectativas deles (uma característica que nem mesmo os maiores heróis gregos foram capazes, mas compreensível em um deus). Também devido ao caráter secundário dos deuses

olímpicos no jogo (e a natureza procedural e aleatória destes desafios), seria difícil representar, em um sistema mais simples, direto e dinâmico, os dilemas dos deuses de forma tão elaborada e delicada como Eurípedes fez em sua peça.

Porém, não é apenas os conflitos internos dos olímpianos que são apresentados. Como já mencionado, o Olimpo funciona, através da história, como um conjunto de deuses; deuses esses que, apesar de suas diferenças e desavenças, ainda são uma família e que estão unidos por uma causa comum. É mencionado, algumas vezes através do jogo, que Zagreus e seu desejo de ir para o Olimpo (fictício como possa ser) são o que garante que essa família aja por uma meta comum. Fica implícito, portanto, não somente a desunião que marca o grupo, mas também o caráter excepcional do que é apresentado no jogo.

Em termos históricos, tal afirmação tem uma certa dose de validade. Mesmo em circunstâncias nas quais o Monte Olimpo inteiro está focado em um mesmo conflito, como a *Iliada* novamente exemplifica bem, os deuses raramente agem de forma unificada em suas metas. Quando os deuses descem para lutar junto aos mortais no campo de batalha, no canto V, ainda é possível ver como cada deus se comporta de acordo com suas próprias agendas e paixões, pouco importando a guerra entre mortais acontecendo ao seu redor. Apesar da motivação inicial para eles descerem da sua morada fosse ajudar os mortais, logo eles passam a se preocupar mais com seus dramas individuais, alheios à morte e à destruição que ocorre ao seu redor. Portanto, tentar representar todos os deuses do Olimpo (ou mesmo a maioria deles) ajudando um único indivíduo exige uma certa dose de liberdade criativa. Ao mesmo tempo, ter nove deuses interagindo entre si abre um leque de possibilidades para os escritores expandirem a representação deles.

No que se refere às relações entre os deuses do Olimpo, o jogo coloca uma grande ênfase no caráter familiar do grupo. Relações familiares, especialmente os problemas entre familiares, são um dos principais temas do jogo, então trata-se de uma escolha razoável. Porém, como é recorrente ao longo da narrativa, há um certo grau de “localização” das lendas gregas para um público ocidental moderno. A estrutura familiar em si continua a mesma: Zeus, como patriarca e rei dos deuses, mantém-se no topo, inquestionável e soberano. Em seguida, Poseidon e Deméter, como seus irmãos, detêm um grau maior de autonomia; ela constantemente critica Zeus por seu comportamento irresponsável, e ele ainda mostra alguma ambição de superar Zeus, mas nenhum dos dois sofre grandes consequências pelas suas “desobediências”. Por fim, Afrodite e os filhos de Zeus se encontram na mesma posição: sujeitos aos três deuses anteriores, mas de resto capazes de impor respeito e admiração. Por outro lado, a forma como tal hierarquia ocorre, está mais próxima de uma família moderna: Poseidon tem o comportamento estereotípico de um tio bem-humorado e sem-noção, Deméter atua especialmente no papel de uma avó rígida, mas carinhosa, e muitas das

conversas de Zagreus com outros olímpianos enfatiza o fato de serem primos recém-apresentados, descobrindo suas afinidades através das tentativas de fuga dele. Com a exceção dos três deuses da geração anterior, os deuses do Olimpo tendem a introduzir Zagreus no seu grupo interno com facilidade, e ele tranquilamente se mistura com eles quando esses deuses interagem entre si.

Ainda há outro tópico interessante para discutir sobre os olímpianos como grupo, qual seja, a influência de seus aspectos na narrativa. No jogo, Zagreus pode desenvolver afeto com os demais personagens através de presentes de néctar e ambrosia. Após uma certa quantidade de oferendas de néctar, é necessário cumprir algum objetivo específico, para que o vínculo possa ser fortalecido até o nível final. Isso se aplica para todos os personagens com os quais Zagreus estabelece qualquer tipo de vínculo, mas as tarefas dos olímpianos falam sobre a universalidade da influência dessas divindades. Dionísio e Afrodite, por exemplo, satisfazem-se por ver Zagreus se relacionando com seus amigos, seja romanticamente ou através de bebidas. Ares e Atena, similarmente, observam o progresso do jogador através do submundo e aproximam-se de Zagreus, de acordo com a sua capacidade de matar hordas de inimigos ou de superar o desafio final, respectivamente. Mesmo Zeus e Poseidon, cujos domínios não pertencem ao submundo, ainda conseguem encontrar seus aspectos presentes. Zeus, como rei dos deuses, aproxima-se de Zagreus após ser devidamente mencionado pelos outros olímpianos; Poseidon, por sua vez, ensina Zagreus a pescar através dos rios que os mortos cruzam para chegar no pós-vida. Os outros deuses têm suas tarefas mais ligadas ao seu envolvimento com Zagreus, seja pelo presente de Hermes, o parentesco de Deméter ou as caçadas de Ártemis. Não somente as bençãos dos olímpianos alcançam o submundo, mas mesmo a sua influência, segundo a interpretação que o jogo traz do mundo grego.

Antes de aprofundar a análise da forma como cada um dos deuses contribui para a história, deve-se analisar a ausência de três dos olímpianos: Hera, Hefesto e Apolo. Nesse caso, é possível argumentar que a ausência dessas figuras é tão significativa quanto as suas presenças poderiam ser. A principal causa para as ausências no jogo parecem ser uma mistura do já citado aspecto da falta de uma influência no submundo e as possíveis redundâncias que suas presenças trariam à história.

No caso de Apolo, ele parece estar ausente principalmente por a história se passar no submundo e não haver muito espaço para uma divindade do sol. Enquanto Ártemis ainda é notória como uma deusa da caçada, representar Apolo como uma divindade artística para deixar seu aspecto solar de lado soaria como uma escolha duvidosa. E como uma divindade do sol, a ausência de sol ou ciclo de dia e noite no submundo é uma piada recorrente no jogo, então sua ausência contribui mais que a presença na construção geral do submundo. Em toda ocasião em que a palavra “dia”, “noite”, “almoço” ou similares aparecem, os personagens comentam que pode ser dia ou

noite, mas ninguém sabe, pois não há corpos celestes para servirem de referência. Em um ápice da piada, Zagreus compra um relógio de sol para decorar a casa, na esperança de finalmente saber que horas são no submundo, somente para ter o relógio marcando sempre 7h48min. Além do horário excessivamente específico de uma ferramenta de medição de tempo particularmente imprecisa, destaca-se a tendência de Zagreus de tentar contornar as limitações do submundo sem real conhecimento dos porquês que levam seu pai a deixar os problemas como estão. No caso, a ausência de medição de tempo não só marca o contraste entre o mundo dos vivos e dos mortos (Zagreus só vê o sol depois de derrotar Hades, em busca da mãe), mas também um dos temas do conflito de gerações.

O caso de Hera, como deusa do matrimônio e caracterizada pela sua desconfiança para com as ações de Zeus, sua influência matrimonial estaria diretamente ligada à relação entre Hades e Perséfone. Além do problema principal de não se ver a relação dos dois até terminar a história principal, esvaziando muito a chance de Hera poder complementá-la, tal papel também é cumprido por Deméter, que usa muitas de suas conversas para falar sobre a sua querida Kore. A presença da irmã da deusa faria pouco para complementar a respeito de qualquer relação matrimonial no jogo além de levantar suspeitas sobre o envolvimento de Zeus no incidente todo (algo que é revelado por Perséfone) ou destoar do entendimento geral dos olímpianos de que Hades está casado com Nix. Adicionalmente, os esforços do jogo de “atenuar” as lendas gregas seria atrapalhado com a presença de Hera, visto que *Hades* apresenta os deuses gregos como majoritariamente poligâmicos, algo que conflita diretamente com a representação grega de Hera. Essa escolha também exigiria ajustes na caracterização de Afrodite, visto que ela tem interesse em ver Zagreus explorando todas as suas opções românticas (outro motivo para a poligamia divina no jogo), mesmo que, eventualmente, o deus decida por manter uma amizade em vez de um romance com os seus pretendentes.

E como o último dos três, Hefesto é um caso curioso no que se refere à sua ausência. Como o deus da forja e dos vulcões, tendo a sua morada sob o vulcão do Monte Etna, uma história no submundo pareceria bem apropriada para ele, pois, considerando que os Campos de Asfodelo foram reimaginados como inundados por lava, o submundo nunca esteve tão ao gosto do deus da forja. Mesmo assim, ele ainda se encontra ausente. O argumento que estabeleço é que sua presença está ligada a um motivo similar ao de Hera, o da redundância, apesar de ser mais motivada por *gameplay* do que narrativa. Entre os diversos benefícios que podem ser encontrados no jogo, um deles é o “martelo de Dédalo”, que “reforja” a arma que Zagreus usa no momento para adicionar algum benefício extra durante a tentativa de fuga. Dédalo, em *Hades*, é uma figura que nunca é vista diretamente; sua presença é mencionada algumas vezes, e sua influência é notada através de

seus martelos, espalhados pelo submundo, e pela constante mudança do submundo. O Narrador explica, ainda nas primeiras tentativas de fuga, que Dédalo é encarregado de, constantemente, reconstruir as câmaras do submundo, enquanto Zagreus as destrói durante suas fugas, e que é sua função tornar o ambiente o mais labiríntico possível para tornar o reino inescapável. Esta é a explicação diegética para o jogo ser um *roguelike*: a cada tentativa, o trajeto muda de forma única devido à influência de Dédalo, que tem como um dos seus feitos mais famosos a construção do labirinto do Minotauro.

Os martelos de Dédalo poderiam ser facilmente adaptados para serem as bençãos de Hefesto, ao menos em um caráter mais básico; mesmo assim, isso significaria condenar Dédalo ao esquecimento pelo jogador ao cortar a sua única representação duradoura no jogo. Pode-se argumentar, então, que os martelos de Dédalo, além de seus benefícios no *gameplay* (os martelos de Dédalo são mais versáteis que bençãos, já que cada arma tem seu conjunto de melhorias específico), ajudam a manter o personagem na memória do jogador (mesmo sem vê-lo uma única vez), evitando que sua introdução na história seja meramente um *deus ex machina* (com toda a ironia que a expressão traz) para justificar a escolha de gênero do jogo. Assim,, Hefesto não se faria presente tanto por uma questão de redundância (ofuscando Dédalo), quanto por uma falta de presença de sua influência no submundo (visto que a forja só se dá através do mesmo Dédalo).

Agora por fim chegando aos deuses do Olimpo de fato presentes no jogo, cabe mencionar os principais aspectos para analisar suas presenças no jogo. O primeiro aspecto, obviamente, é aquele que o jogador verá da divindade, que é a sua aparência propriamente dita. Como uma mídia videointerativa, seria questionável ignorar o trabalho elaborado no lado visual do jogo para contar também uma história. Em seguida, podem-se analisar os poderes que as divindades apresentam no jogo. Uma vez que é um jogo de combate, as bençãos divinas são uma parte importante da interação do jogador com as divindades e um motivador para buscar, mais ou menos, a interação com elas.

Por fim, o papel dessas divindades na narrativa. Como já mencionado, apesar de o grupo dos olímpianos ser vital para a história do jogo, poucos dos deuses têm alguma influência individual na história principal. Porém, todos têm ampla caracterização e comentários para tecer a respeito do andamento da história, cada um ao seu modo. Portanto, mesmo os deuses que menos interferem no andar da luta entre Zagreus e Hades ainda podem ser analisados por tal ângulo.

A começar pelo rei dos deuses, Zeus é um dos deuses olímpicos mais relevantes na história, comparável somente com Deméter. Afinal, assim como nos hinos homéricos, é com a permissão dele que o desaparecimento de Perséfone acontece. Nesse caso, porém, em vez do sequestro dela por Hades, a própria Perséfone foge, seguindo a sugestão que recebeu de Zeus, indo

para a morada dos mortos. Enquanto no começo do jogo a única informação que o deus oferece é sobre Hades não falar com ele, o rei do Olimpo convenientemente ignora que foi a sua influência sobre Perséfone que deu início a toda a cadeia de eventos que fez Hades e Perséfone temerem uma guerra entre os olímpicos e os ctônicos. Também é curioso que, com o seu conhecimento privilegiado, ele seria o que teria mais possibilidades de deduzir que Zagreus era filho de Perséfone, e não de Nix, mas por algum motivo ele não demonstra estabelecer a conexão.

No que se refere sua apresentação ao jogador, ele é um dos deuses mais simples. Marcado pelo relâmpago, que é seu símbolo e arma, sua aparência se destaca somente pela túnica grega e a grande barba branca, similar em aparência a uma nuvem, aludindo a seu domínio sobre os céus. Um detalhe interessante de notar é que os únicos deuses que apresentam algum tipo de barba são Zeus, Poseidon e Hades. Os três, como os filhos de Cronos, são aqueles que se estabeleceram como reis dos três domínios após a morte do pai (céus, mares e o submundo). Em Zeus, a presença da barba serve como uma interessante alusão a seu papel patriarcal como reis dos seus domínios. As barbas, nos três casos, também são representações diretas dos seus domínios, como a barba estilizada como nuvem em Zeus, deixando ainda mais explícito o papel que elas simbolizam. A barba de Zeus é um símbolo tão claro quanto uma coroa poderia ser a respeito de seu status.

Quando vemos o seu papel pelo aspecto da jogabilidade, há pouquíssima ambiguidade: ele é caracterizado por ajudar Zagreus com o poder elétrico. Mesmo ao combinar as suas bençãos com outras divindades, os seus raios costumam ser o ponto central. Uma exceção notável se estabelece com Afrodite: quando os dois deuses combinam as suas bençãos, o efeito que oferecem não tem nenhuma relação com eletricidade e, sim, com ajudar Zagreus a invocar o chamado divino com mais facilidade. A excepcionalidade pode ser vista por dois ângulos: tanto Zeus quanto Afrodite são deuses que frequentemente aparecem em lendas, mesmo as que não dizem respeito a eles (devido à sua importância), mas também sobre a influência que Afrodite exerce sobre Zeus. Apesar de a interação entre os dois mostrar Zeus menosprezando Afrodite e mandando ela se calar, um dos traços mais famosos de Zeus é a sua tendência a escapadas sexuais, domínio esse pertencente à Afrodite. Em Burkert (1985), a estimativa dada é a de que Zeus teve espantosas cento e quinze amantes, algumas das principais referenciadas por Homero no seu infame “catálogo das amantes”, no canto XIV, onde Zeus “elogia” Hera ao compará-la com inúmeras das amantes que teve pelas costas da deusa do matrimônio. Zeus não era discreto nem contido no quanto sua paixão carnal o guiava e, no trecho anteriormente citado, as palavras “dominado” e “subjugado” são usadas para falar de sua paixão. Portanto, o jogo apresenta um certo grau de duplicidade na relação de Zeus com Afrodite: esse age de forma prepotente e despreocupada com ela, mas ele não é realmente tão influente perto dela, quando comparado aos outros deuses.

Ainda no tópico das suas relações com os demais deuses, é interessante considerar a duplicidade que Zeus apresenta no epílogo do jogo. Grande parte dessa seção é destinada ao plano de Perséfone e Hades para apresentar a situação dela aos olímpianos. Porém, como mencionado previamente, Zeus já estava plenamente ciente de onde Perséfone estava, já que foi ele quem a incentivou a fugir de casa e ir para lá. Ainda assim, os regentes do submundo conseguem enganá-lo, em grande parte por já saberem que Zeus seria capaz de identificar ao menos parte da mentira, mas que iria contentar-se em não falar nada em troca de não ter seu envolvimento revelado para Deméter. Considerando a reação da deusa nos hinos homéricos e a sua caracterização no jogo, é uma decisão compreensível até mesmo para o rei dos deuses. A parte interessante é que, mesmo percebendo que parte da narrativa era falsa, ele falha em ver o resto das mentiras. Ele não percebe que a restrição de Perséfone por comer a romã é uma invenção, nem vê problemas com a explicação sobre os motivos de Zagreus para fugir do mundo dos mortos. Assim como com Hera no canto XIV da *Iliada*, Zeus acabou sendo facilmente convencido a ignorar os problemas ao seu redor em troca de ter algo que o satisfaça.

Em sequência, temos a já muito mencionada Deméter. Apesar de aqui ela ser apresentada logo no início, sua situação no jogo é o inverso: a deusa é a última a aparecer, só manifestando algum interesse nos conflitos do submundo após Zagreus enfrentar Hades na superfície pela primeira vez. De certa forma, essa primeira luta pode ser considerada uma introdução à deusa. Afinal, ao sair do Templo da Estíge, chegando enfim na superfície, o que Zagreus encontra é uma terra desolada, engolida pela neve e tomada por um frio devastador. Para alguém que há pouco havia saído dos verdejantes Campos Elísios, a superfície parece mais morta do que o mundo dos mortos. A referência é visível ao hino homérico à Deméter. Lamentando o desaparecimento da sua filha, Deméter deixa de conceder a fartura da terra, em um ato que poderia condenar a humanidade e, por consequência, os deuses.

Após este primeiro confronto, no inverno fornecido pela deusa, ela aparece pela primeira vez para Zagreus. Ao longo do jogo é mencionado que os deuses do Olimpo têm dificuldade para ver o protagonista e mesmo localizá-lo, consequência da proteção de Nix sobre ele. Porém, toda vez que o príncipe chega à superfície, os deuses mencionam sentirem com força a sua presença. Apesar de não ser dito explicitamente, é possível interpretar que foi ao sentir a presença dele (o seu neto) que a deusa da colheita tomou um súbito interesse pelo que pudesse estar acontecendo no submundo. Ainda nesse ponto, ela se manifesta de forma fria e distante, deixando clara a sua falta de interesse nos acontecimentos recentes, preocupada somente com o destino da sua amada Kore.

No que se refere à apresentação de Deméter, ela é possivelmente um choque para quem já tinha tido contato prévio com lendas gregas. Afinal, ao se pensar na deusa da colheita e, por

consequência, da fertilidade, não seria imediato pensar na figura apresentada. O que é apresentado é uma mulher já idosa, de rosto marcado por rugas e cabelo completamente branco. Seu pesado manto branco, com marcas vermelhas, alude bem à batalha que a introduz ao jogo, indicando a neve e o sangue da batalha. Atrás, a sua cornucópia mostra-se vazia, com somente resquícios de gelo onde deveria haver fartura. Os grãos de trigo em seus cabelos, simbólicos da deusa, estão esbranquiçados. A representação da deusa das estações é uma guinada forte na direção de representá-la como a deusa do inverno, mais do que qualquer outra coisa. Considerando o mito principal que o jogo referencia, é uma escolha um tanto compreensível, mas nem por isso menos surpreendente.

No tópico do inverno, sua representação, em termos de jogabilidade, também foca esse aspecto. Seus poderes invocam o frio, deixando os oponentes cada vez mais letárgicos a cada golpe sofrido. Sua maior benção, “Colheita do Inverno”, literalmente ceifa a vida de oponentes que estejam devidamente enfraquecidos, tomando mesmo a vida de Hades, assumindo que a condição seja cumprida. Como uma linha geral, frio e morte definem o que ela tem a oferecer. Ao mesmo tempo, também aponta um poder sobre a vida, sendo capaz de fazer com que as comidas que Zagreus consuma sejam mais potentes ou fortaleçam as outras benções, em um processo que alude a uma semente virando uma árvore.

A temática de vida e morte é o que define essa deusa, e mesmo Hades a respeita sob este aspecto. Caso Zagreus carregue consigo um broto de romã, artefato imbuído com o poder de Perséfone, Hades demonstra desconforto, alegando que o poder das deusas Elêucidas é maior do que o jovem é capaz de entender. Como duas deusas ligadas à vida, sua autoridade sobre a morte também seria enorme. No seu tom derogatório usual, Hades alega ter mais medo do broto de romã com uma fração do poder das duas do que do próprio Zagreus. Ainda assim, tal medo tem fundamento. Em seu hino homérico, Deméter revela-se capaz de extinguir a humanidade com sua tristeza, e tal extinção acabaria com os sacrifícios aos deuses. Como o próprio Hades argumenta, o poder da deusa do trigo sobre a morte é algo que mesmo ele teria motivos para temer.

Ainda no tópico das deusas Elêucidas, é interessante mencionar a forma como o mito desse culto de mistério se apresenta no jogo. Historicamente, o culto elêucida era um culto devotado à dupla de deusas Deméter e Kore. Kore, a garota, era um nome utilizado para se referir à deusa filha, Perséfone, visto que o nome dela era considerado um aspecto precioso ao culto. No jogo, entretanto, a situação apresentada é a contrária. Apesar de Deméter constantemente usar este termo, especialmente em um tom carinhoso, Hades rapidamente repreende Zagreus assim que ele o questiona a respeito do título, exigindo que não seja usado novamente por desagradar à pessoa a quem se refere. Da mesma forma, Perséfone também manifesta um certo desconforto ao ser

questionada quanto a isso, apesar de nem tanto quanto o marido. O motivo nunca é explicado em muito detalhe, mas considerando a natureza do culto, está focado na dualidade mãe-filha, e no fato de o jogo apresentar uma rainha do submundo que fugiu de casa por se sentir presa à mãe, tornando possível estabelecer um paralelo interessante entre os dois lados do nome “Kore”.

Mantendo o foco nos deuses da antiga geração, o próximo a ser discutido é o “tio nº2” de Zagreus, Poseidon. Sendo um dos Cronidas e referido mesmo por Zagreus como o “nº2”, é inevitável partir de seus dois irmãos para pensar a respeito dele. Diferente do sisudo Hades e do majestoso Zeus, Poseidon em pouco lembra que ele também é um rei de um vasto domínio, o dos mares. Exceto por sua longa barba, lembrando as algas do mar que representam seu domínio, ele é o menos impressionante entre os deuses da antiga geração. Tanto em caracterização, marcado somente pelo seu tridente e cabelos como o mar, quanto em termos de personalidade, sendo inconstante e faltando o ar de seriedade que marca os outros reis, atua principalmente como o alívio cômico dos olímpianos. Curiosamente, ao pensar em seu papel na mitologia grega, tal ar de despreocupação esconde um deus temível em sua fúria.

Segundo Burkert (1985), Poseidon está entre as divindades mais antigas, com menções encontradas mesmo entre o Linear B, um alfabeto datado da Grécia micênica, anterior mesmo a Homero ou qualquer das lendas mais conhecidas atualmente. Também é um deus exigente, especialmente com a sua tendência por sacrifícios. O mito do Minotauro apresenta o nascimento da criatura a partir de sua insatisfação com o desrespeito de Minos ao sacrificar um boi menos importante para o deus. A lenda é inclusive aludida no jogo, tendo em vista a presença tanto do deus quanto da besta. Ainda assim, os detalhes não são mencionados, com o deus dos mares descrevendo a história como “muito longa, e muito sórdida”. Ao mesmo tempo, Homero coloca que Poseidon, apesar do seu status, ainda precisa se curvar perante Zeus, tratando Zeus como o mais velho, mesmo que Hesíodo aponte que a ordem de nascimento é ao contrário em sua Teogonia. Obviamente, é outro detalhe mencionado, especialmente quando Poseidon se vangloria às custas de seus irmãos. Porém, sendo Zeus mais poderoso e Hades pouco dependente dos mares, ele não recebe o nível que deseja de respeito de nenhum dos dois. Zeus parece ter satisfação em forçar Poseidon a reconhecê-lo como o mais poderoso, e Hades, frequentemente, descreve Poseidon como preguiçoso e desleixado, possivelmente aludindo mais a sua natureza como deus do mar (e, portanto, pouco limitado à previsibilidade) do que a alguma lenda específica.

No que se refere à caracterização dentro das mecânicas do jogo, o poder dos mares é representado através da força das marés. Quando o deus abençoa Zagreus, fornece ao protagonista a capacidade de empurrar seus inimigos para longe, frequentemente ferindo-os no processo. Ao contrário de sua irmã Démeter, entretanto, tal poder não se aplica aos guardiões de cada região do

submundo, nem a Hades. Ele também não tem uma linha consistente de bênçãos combinadas com os outros olímpicos, normalmente influenciado por quem está junto dele. Outro tema recorrente é o de ele conceder riquezas a Zagreus através de suas bênçãos. As bênçãos parecem referenciar Poseidon como o deus da pesca, trazendo fartura marítima para os seus devotos. O próprio tridente que ele empunha era uma ferramenta de pesca, como Burkert também menciona.

Talvez o único aspecto pouco representado e utilizado de Poseidon é sua relação com o mundo ctônico. Sendo ele um deus dos terremotos (e em certas lendas, marido de Deméter e deus das águas subterrâneas), tem uma afinidade natural com o território de Hades, mesmo que ele próprio não seja diretamente um deus dos mortos. Entretanto, a única menção feita nesse sentido é com os rios que cruzam o submundo, que servem para o *minigame* de pesca do jogo. Até mesmo o seu papel na história é similar ao de seus sobrinhos mais do que ao de seus irmãos, dada a ausência de influência direta que exerce no rumo dos acontecimentos.

Na continuidade da análise dos olímpicos e partindo para a segunda geração de deuses, o mais apropriado é começar pela primeira olímpica que aparece no jogo, a deusa Atena. A deusa da sabedoria aparece no jogo cumprindo papel de exposição, explicando ao jogador a motivação pelo qual ele, através de Zagreus, tentará escapar do mundo dos mortos. Ao mesmo tempo, ela expõe ainda mais do que somente através de palavras. Quando o jogador descobre que Zagreus está em busca de sua mãe e não de fugir para o Olimpo, como Atena explicou, a sua explicação inicial ganha um segundo aspecto, expondo a cilada da deusa Nix e a situação desinformada dos olímpicos. Há, no mínimo, uma certa dose de ironia em ter a deusa da sabedoria representando o Olimpo no papel de grupo manipulado, além de servir exemplarmente para ditar o tom da intriga divina no jogo.

Quando a deusa aparece diretamente, mostra-se como uma figura orgulhosa, de peito estufado e coberta em armadura dourada, carregando uma coruja de ouro em vez de sua arma erguida e seu notório escudo, assemelhando-se a um *palladion*. Um ponto interessante é analisar a sua pose, completamente ereta. Tal posição, colocando-a como uma linha vertical, é pouco comum entre os deuses olímpicos, normalmente em poses mais dinâmicas, curvados de alguma forma. O quadrinista e estudioso de quadrinhos Scott McCloud aponta a importância de linhas como as mensagens que elas passam. A pose vertical de Atena, segundo a análise de McCloud (1993), é justamente uma para marcar orgulho e força, e somente Ares e Deméter compartilham dessa mesma característica. Aprofundando a situação de sua pose, também pode-se considerar o fato de ser marcada por ângulos retos, que o autor define como “racional e conservadores”, perfeitamente alinhado com a personalidade da deusa. Isso a coloca discretamente na mesma categoria dos outros deuses mais diretamente ligados à morte, em contraste com seus outros pares. Para eles, é mais

comum o uso de uma pose marcada por uma diagonal, classificada como “dinâmica e em mudança” (p. 130). Tal contraste dificilmente foi acidental, mas é curioso, tendo em vista como a caracterização vai na direção oposta da letalidade dos outros dois.

Quando Atena oferece seu apoio, o que ela tem a oferecer não é poder destrutivo, mas proteção. Como uma deusa representada pelo escudo, todos os seus efeitos estão ligados a devolver os golpes dos inimigos em vez de ataques diretos. Mesmo em contraste com Afrodite, que também é marcadamente defensiva em suas bênçãos, Atena leva este estilo de jogo a outro nível. Em conjunto com outros deuses, ela também retém este traço, fortalecendo ainda mais as opções defensivas ou fortalecendo as bênçãos de outro deus em situações mais estratégicas. A escolha por fazê-la ligada ao estilo de jogo mais passivo e paciente é compreensível: Atena é, como uma deusa da guerra, a representante da estratégia no campo de batalha. Burkert (1985) aponta como o principal armamento de Atena a égide, ou *aegis*, seu escudo capaz de infligir pânico nos seus oponentes e lhe garantir a vitória antes mesmo de cruzar armas. A égide também aparece no jogo como uma das armas a ser empunhada por Zagreus, apesar de, nesse caso, a arma ser associada a Zeus e o Caos primordial, e não à deusa. Ao mesmo tempo, Atena também possui um aspecto feroz que não apresenta no jogo: o seu escudo é enfeitado com a pele de algum monstro (ou até gigante), variando de versão para versão; seu grito de guerra, ouvido através do campo de batalha, é o que motiva guerreiros a seguir lutando. Mesmo o seu aspecto como deusa das artes (notório por lendas como a de Aracne, nas *Metamorfoses*) também é pouco representado. Apesar desta escolha ser compreensível, dado o foco do jogo e a sua necessidade de ajudar Zagreus com lutas, Atena ainda acaba sendo uma das deusas que menos tem oportunidades de apresentar a vasta diversidade de aspectos que a representam. Mesmo considerando os esforços para representá-la de forma mais única (contrastando com, digamos, Ares), ela parece ter perdido mais do que em comparação com os outros deuses. Fica aberto para um debate se isso fala mais sobre como o jogo trabalhou a deusa, ou como os gregos representavam Atena em contraste com outros deuses.

Como o principal contraste com Atena, temos o outro deus da guerra, Ares. Em termos de representação, ele certamente destoa da interpretação padrão da divindade. Como Burkert descreve bem: “Ele é insaciável e imparável em batalha, destrutivo e assassino”² (BURKERT, 1985.). Com isso, é de se esperar uma entidade cruel, feroz e focada puramente na destruição. Seus companheiros, afinal, são o Medo e o Terror, Fobos e Deimos. O Ares que aparece em *Hades*, entretanto, é um indivíduo calmo e de fala mansa; não menos maníaco e perigoso, mas com um ar de elegância que pouco lembra a sua associação com a guerra como ferramenta da morte. Como já mencionado, sua pose possui tanto a arrogância quanto a força que se esperaria, enquanto sua

2 No original: “he is overwhelming, insatiable in battle, destructive, and man-slaughtering.”

lâmina, calmamente apoiada em suas mãos, alude, segundo McCloud, passividade e permanência, muito apropriado para uma divindade que não parece querer nos abandonar mesmo nos tempos atuais. Além de sua postura, há a sua espada, coberta de vermelho, aludindo, sem sutileza, ao sangue, que também marca suas habilidades, e contrastando com a armadura branca, na forma de um par de olhos e um bico, provavelmente como um corvo ou outro pássaro que prospere no campo de batalha.

Como já mencionado, sangue é uma constante em Ares. O vermelho-escuro é a cor que o define entre os deuses e, de certa forma, associando-o a Zagreus, que também usa muito esta cor. O próprio deus estabelece relação entre ambos, apresentando-se como “também um estudioso da morte”. Os poderes que ele oferece a Zagreus giram em torno de causar quantidades massivas de dano através da sua “condenação”, um ataque especial aplicado após acertar um golpe, ou com suas lâminas giratórias. Ares oferece uma versatilidade admirável no que se refere às suas ferramentas de destruição, podendo variar entre grande estrago centrado em um inimigo ou dano constante em hordas de combatentes mais fracos, uma raridade entre deuses que costumam se focar em um único estilo de jogo.

Quanto ao que Ares traz para a história, pode-se resumir simplesmente à morte. Ares é simplista quanto às suas motivações, e a sua relação com Zagreus progride à medida que o príncipe mata mais e mais dos seus inimigos, contando inimigos derrotados até a casa dos milhares. Como um bom autointitulado “estudioso da morte”, ele apresenta uma relação mais amistosa e interessada nos deuses ctônicos, levando-o inclusive a desenvolver uma atração pela deusa Nix. Seu argumento, ao pedir que Zagreus arranje um encontro com a mãe de criação, é baseado na frequência com que batalhas são travadas durante a noite, motivando-o a se interessar pela noite para os seus fins. Apesar de ela não apresentar o mesmo interesse que o olimpiano, ao menos o entretêm em seus interesses. Tal história não tem muito precedente mitológico, mas também não existe muito precedente mitológico para qualquer aspecto de Ares, considerando o quão pouco dos mitos dele sobreviveram até os dias de hoje. Entre os deuses do Olimpo, este certamente era um sobre o qual seria inevitável a tomada de liberdades criativas, e os desenvolvedores fizeram um bom trabalho em usar a brecha para oferecer uma leitura nova dele, desconectado da irracionalidade e brutalidade de um deus vingativo, mas frequentemente derrotado por deuses e mortais.

Relacionada a Ares (e Atena, de certa forma), há também a deusa do amor, Afrodite. Amante do deus da guerra e de outras figuras gregas, a representação dela certamente faz jus ao motivo de também ser referida como a “deusa nua”. Mantendo a tradição da *Vênus de Milo*, *O Nascimento de Vênus* e outras obras de arte através do tempo, Afrodite manifesta-se com seu habitual desinteresse por peças de vestimenta em geral. Adornada somente com flores e ouro, seu

próprio símbolo é uma flor em formato de coração. Tão modesta quanto a sua vestimenta, a deusa prontamente faz Zagreus esforçar-se para parecer atraente perto dela com a sua mera presença. Com a quantidade de histórias românticas dentro do jogo, ela também tem sempre algo sobre o que comentar durante as tentativas de fuga de Zagreus.

De fato, mesmo nas lendas gregas, Afrodite demonstra a sua preferência por observar romances ou se envolver para ajudar diretamente alguém em uma paixão. Sua ajuda nem sempre era a mais bem-sucedida, como Páris, Hipomenes e tantos outros heróis gregos descobriram, mas em *Hades* ela é bem mais consistente em sua capacidade de ajudar (ou Zagreus, como um deus, é mais bem-sucedido ao evitar as catástrofes que ela costuma provocar). Afrodite também tem interesse particular nos romances de Zagreus, exigindo que ele invista em todas as suas opções românticas (Tânato, Megaera e Dusa) antes de avançar o vínculo com Afrodite ao máximo.

Quanto ao seu papel de jogo, Afrodite pode ser considerada um meio-termo entre Atena e Ares. Suas bênçãos são primariamente defensivas, enfraquecendo os inimigos presumivelmente através da paixão. Nesse sentido, ela faz jus à representação homérica, em que suas principais interferências costumam ser defendendo seus protegidos, evitando que eles morram no campo de batalha. Ao mesmo tempo, em direto contraste à leitura de Homero sobre a deusa do amor, suas bênçãos aqui também incluem alguns efeitos ofensivos, incluindo um dos ataques mais fortes a se obter no jogo, uma flecha capaz de causar dano massivo além de forçar o alvo a ajudar Zagreus por alguns segundos. Certamente esta é uma manobra com precedente histórico, como Medeia, Ariadne ou outras princesas atestaram através de suas paixões súbitas por heróis. Ao mesmo tempo, esse aspecto mais destrutivo de Afrodite interage bem com o seu aspecto guerreiro, ligado a uma referência já percebida em Heródoto entre a deusa e a sua contraparte mesopotâmica, Ishtar. Homero claramente não concordava com esta representação, visto que ele estabelece um ponto fixo de que ela não deveria estar no campo de batalha, mas isso não fez com que este aspecto da deusa desaparecesse. Neste caso, o contraste na Afrodite de *Hades* enriquece a figura, enquanto mostra como ela foi, à sua própria forma, um campo de batalha para discussões sobre amor e guerra.

Ainda no tópico de deusas combativas, Ártemis também complementa de forma similar o jogo através dos seus múltiplos aspectos e como eles são equilibrados no jogo. Em geral, Ártemis é notória por três características: como a senhora dos animais, como uma deusa da lua (ainda que este aspecto seja mais forte em Hécate) e como uma deusa da virgindade feminina (e a virgindade da natureza inexplorada). Por uma combinação de falta de influência e a ausência de seu irmão Apolo, o seu lado lunar é o mais ignorado no jogo, aludido somente através do símbolo de lua que carrega no peito. Os dois outros aspectos se mostram divididos entre narrativa e mecânicas.

A começar pelo lado narrativo, é neste ponto em que Ártemis é focada como uma deusa

virginal. A deusa, em geral, manifesta-se de forma retraída, inicialmente sem saber como interagir com Zagreus e desinteressada nos assuntos da sua família, considerando a tendência de seus irmãos e tios para dramas românticos. Entre seus outros parentes, Poseidon e Afrodite são os que mais interagem com ela por esse aspecto: Poseidon constantemente busca saber dos interesses românticos de Ártemis, no seu papel de tio, enquanto Afrodite naturalmente deixa Ártemis desconfortável pela falta de afinidade entre ambas. O conflito entre as duas deusas é frequente nas lendas gregas; como encarnações da virgindade e erotismo, os gregos pareciam ter um interesse em particular em considerar o embate entre ambas as forças, talvez por governarem aspectos distintos da vida feminina. Porém, no jogo, há menos um embate direto e muito mais uma posição de uma adolescente que se sente como um “estranho no ninho”.

Sob esse ângulo, Ártemis e Zagreus mostram-se muito similares em seus conflitos internos: ambos tem problemas com os seus parentes e precisam do seu espaço pessoal e buscas individuais para conseguir lidar com tais problemas. Muito do desenvolvimento de Ártemis se realiza nessa direção, na qual ela se abre para Zagreus sobre sua vida e suas amigas ninfas, especialmente Calisto que, nas lendas gregas, é a ancestral dos Arcádios, fruto do estupro dela por Zeus. Ao contrário de Zagreus (ou Perséfone), entretanto, ela ainda consegue um certo grau de pertencimento junto ao Olimpo, não necessitando partir em uma fuga de casa.

A representação de Ártemis como uma adolescente em conflito com a família, por mais moderna que pareça, não é uma ideia original dos desenvolvedores. Burkert também menciona a presença de hinos homéricos em que Hera, insatisfeita com a atitude de Ártemis (e possivelmente por ser filha de Leto, um dos inúmeros casos de Zeus), a agride com a aljava da garota, deixando-a às lágrimas para ser consolada pelo pai. Apesar de ser uma representação curiosa de uma deusa que está diretamente ligada a caçadores e predadores, ela ressoa bem não somente com histórias de conflito geracional (que também é um tema recorrente na cosmologia grega), mas inclusive com o estereótipo de madrasta atual. *Hades* faz um trabalho delicado em representar Ártemis como uma deusa naturalmente associada com garotas jovens e ainda para entrar na idade adulta sem tirar da sua força como guerreira ou como pessoa.

No que concerne a sua força como deusa, a sua caracterização concentra-se principalmente em ser a deusa da caça. Com uma temática de arco e flecha, todas as bênçãos que ela oferece a Zagreus giram em torno de precisão, fazendo ataques que perseguem seus inimigos ou que têm uma chance de causar acertos críticos, ataques especialmente letais em órgãos vitais (ou seu equivalente nos mortos). Mesmo ao interagir com outros deuses, o seu aspecto de caça normalmente é o que se destaca em suas bênçãos. Isso coloca sua caracterização dentro de jogo numa categoria similar à de Zeus e Deméter. Considerando a popularidade de Ártemis na Grécia

antiga, a noção não é tão espantosa, e talvez seja o que motivou os desenvolvedores a dar esse status especial para ela. Segundo Burkert (1985), o culto de Ártemis era vasto não somente espacialmente, mas também temporalmente. Algumas das práticas associadas a ela podem ser datadas ao paleolítico, como pendurar peles e chifres de animais em totens e árvores. Não somente isso se conecta bem com a sua representação, usando um par de chifres de cervos como adereços e uma pele de animal como capa, mas também é um lembrete do valor da caça como um aspecto vital para a humanidade. Dessa forma, ao pesquisar sobre Ártemis para desenvolver uma representação dela, há uma diversidade de contagens e recontagens para se embasar.

Mantendo o tópico de deuses com cultos ancestrais, há o deus do vinho, Dionísio. O deus, outrora, era considerado um empréstimo dos cultos da Trácia, mas já se tem evidências que remontam até o século XV a.e.C., segundo Burkert (1985), colocando-o em uma condição comparável a de Ártemis em relação a extensão temporal do seu culto e, portanto, de aspectos a serem explorados. Em particular, ele era cultuado como um deus da intoxicação e da loucura, com um contraste claro com Apolo e com a racionalidade. A sua *Mania* era uma insanidade contagiosa e que arriscava tomar a identidade de indivíduos, tornando-os parte do coletivo de Baco.

Apesar das lendas a respeito de Dionísio normalmente serem marcadas por sacrifícios, desmembramentos e outras formas de violência, o deus que aparece para Zagreus é uma figura muito mais tranquila e serena. Em vez do deus da loucura, a fala mansa e gírias são muito mais próximas de um deus da festa. Dessa forma, pode-se pensar que, na dicotomia do culto de Dionísio em Naxos, ele não seria o enlouquecido *Bacchus*, mas o tranquilo *Meilichios*. Curiosamente, esta faceta é apontada por Burkert (1985) como tendo associações com o submundo (e por consequência com Zagreus), o que torna o Dionísio calmo ainda mais apropriado para a temática do jogo.

Ao relacionar o Dionísio de *Hades* com a sua caracterização clássica, pode-se afirmar que ele parece muito mais confortável no final do seu espectro de mudanças; um jovem alegre, despido de sua frequente roupa de brutalidade e destrutividade. Ao mesmo tempo, associando com a sua representação em jogo, é interessante mencionar que, apesar de ele ser apresentado majoritariamente como o Dionísio homérico, alegre e, neste caso, (semi)nu, ainda há nele alguns traços que remetem a seu lado antigo. O primeiro, talvez mais notável, é o manto de pele de leopardo ou de outro felino. A presença de mantos no culto desse deus era algo já atestado, com mulheres vestidas com uma pele de cervo (*nebris*) sob o ombro; aqui, em vez do cervo, há um predador. Seu cajado, cabelo e suas roupas são cobertos pelas vinhas de uva, aludindo tanto à sua relação com o vinho, como também com os hinos homéricos, em que o navio de piratas que o capturou é tomado pelas plantas, e a tripulação transformada em golfinhos. Sua postura, sentada e relaxada, apesar de exalar tranquilidade, só encontra alguma similaridade com Zeus entre os

olimpianos, dando a ele um certo ar de realeza. De forma similar a Ártemis, ele mostra, na maior parte das vezes, um dos aspectos da sua caracterização, sem esquecer o resto, que continua a espreita.

Quando se refere à sua ajuda em combate, Dionísio oferece a sua intoxicação para Zagreus. Com esse poder, ele consegue virtualmente “envenenar” os oponentes, ferindo-os continuamente por longos períodos. Além disso, o seu efeito de “neblina festiva” cria uma área que controla o movimento de um grupo de oponentes em local restrito. Os dois parecem retomar o tema, já mencionado, da intoxicação e da loucura, contagiando a todos. A descontração do deus ganha um tom um pouco mais macabro, quando se pensa que seus poderes ainda remontam para o seu lado de *Bacchus*. Junto dos outros deuses, normalmente ele usa a sua intoxicação ou neblina como base para que os poderes dos outros possam brilhar. Nesse sentido, aparenta assumir um papel mais próximo de um suporte para o resto dos deuses, deixando seus irmãos mais velhos e outros parentes se destacarem.

Obviamente, é impossível discutir Dionísio em *Hades* sem trazer o protagonista de volta à tona. Afinal, o mito grego de Zagreus, o príncipe filho de Perséfone, nascido duas vezes e destinado a grandeza, como narrado pelos órficos, está diretamente ligado a Dionísio, uma vez que ele próprio é o *Dioniso Zagreu* que os órficos cultuavam. Os desenvolvedores do jogo, portanto, ao apresentarem Zagreus e Dionísio conversando, precisaram lidar com alguma forma de conciliar dois aspectos da mesma forma em figuras separadas. O primeiro ponto de como isso foi estabelecido deu-se através da similaridade entre ambos. Os dois são divindades gregárias e com uma tendência a diálogo e bebidas (seja o vinho ou o néctar divino), ambos preferem a diversão em lugar do conflito, ainda que nenhum deles fuja de lutar e matar quando necessário. Porém, o principal ponto em que a relação entre Dionísio e Zagreus é trabalhada ocorre através de ninguém menos que Orfeu, a figura central dos órficos que cultuavam *Dioniso Zagreu*. Nessa história paralela, Dionísio menciona Orfeu e a tendência do músico em acreditar facilmente em tudo o que lhe é dito. O deus das festas, por consequência, decide que o mais apropriado era aproveitar-se da situação para pregar alguma peça nele. O plano era simples: Zagreus inventaria uma história associando os dois, dizendo até que eram a mesma pessoa. O plano acaba tomando proporções inesperadas, quando Zagreus, ao voltar à Mansão do Hades, após algumas tentativas, ouve Orfeu cantando uma música recontando a invenção do príncipe. Convencer Orfeu de que tudo não passou de uma brincadeira foi impossível, e o artista fez a sua missão contar para todos a história magnífica do verdadeiro nascimento de Zagreus. Assim, na mitologia do jogo, nasce a lenda de *Dioniso Zagreu*. Além de ser uma passagem bem-humorada, ainda que um pouco difícil de entender sem o contexto histórico, toda a história contribui para um dos temas principais do jogo:

como histórias se distorcem com o tempo e a necessidade. Da mesma forma que o mito de Perséfone é tecido pela própria deusa para convencer os olímpianos do que ela queria, Zagreus tem sua fama irremediavelmente afetada por uma brincadeira malsucedida de Dionísio. Assim, o jogo traz uma reflexão sobre o passado e o que acreditamos saber sobre o que já aconteceu. E, ao usar mitologia para isso, há poucos deuses mais adequados para o papel do que Dionísio, que passou por séculos de mudança sob as marés da sociedade helênica.

Por último, mas, com certeza, não menos importante, há o mensageiro dos deuses, Hermes. Manifestando-se no jogo não somente como mensageiro, mas deus do comércio e ajudante de heróis, a atarefada entidade destaca-se por ser um estranho no ninho, com um comportamento imprevisível e destoante do resto da família.

Hermes como uma divindade grega é, mais mesmo que Dionísio, alguém ligado ao mundo dos mortos. Sendo um psicopompo, uma divindade que ajuda na travessia dos mortos, ele está diretamente ligado a atravessar os dois mundos, que é a grande tarefa de Zagreus. Esse aspecto, principal em sua caracterização no jogo, manifesta-se em outros diferentes. O primeiro é a sua relação com Caronte. Apelidando-o carinhosamente de “parceiro de negócios”, o deus dos comerciantes, frequentemente, fala de Caronte com Zagreus e é capaz, também, de oferecer um fluxo frequente de moedas para serem gastas com o barqueiro. O segundo dos seus aspectos é o de mensageiro dos deuses: fica subentendido que Hermes é o responsável por enviar as bençãos dos deuses para o submundo, ainda que não fique perfeitamente claro se seria ele que espalharia as bençãos pelas áreas (e na loja do barqueiro), ou se ele só ajudaria na travessia entre mundos. O que se pode saber é que este aspecto está ligado ao terceiro ponto: sua tendência para ajudar heróis. Hermes também aceita ajudar Zagreus com suas bençãos (e eventuais correspondências), mas o faz em segredo. Em nenhum momento, é explicado o motivo exato que o leva a esconder sua ajuda dos outros olímpianos (ainda mais quando eles fazem o mesmo abertamente), mas o deus dos ladrões demonstra grandes esforços para ocultar sua relação com Zagreus.

A natureza oculta da ajuda de Hermes traz algumas particularidades para a forma como o deus opera em suas bençãos. Uma delas é que, ao contrário dos outros deuses, não há nenhuma forma de “convocar” a presença do deus, garantindo que ele apareça para ajudar em uma tentativa de fuga. Suas bençãos também não envolvem o chamado divino, exigindo discrição, mesmo de Zagreus, para usá-las. Por fim, Hermes, em nenhum momento, interage com outro olímpiano. Ele faz diversas menções aos demais deuses e mesmo a Caronte, Hades e Eurídice, mas sem dar muitas oportunidades para que esses comentem a respeito dele.

Como alguém que atravessa fronteiras e entrega consistentemente comentários sobre tudo e sobre todos, Hermes também acaba atravessando a fronteira final, tornando-se a principal

fonte de quebras da quarta parede. O deus comenta continuamente a respeito de mudanças nas configurações do jogo (especialmente as que envolvem o contador de tempo das tentativas de fuga) e, quando o jogador utiliza algumas das configurações do “pacto da punição”, o recurso de aumento de dificuldade do jogo. Apesar de alguns personagens fazerem comentários sobre o grau de dificuldade selecionado, todos costumam ser inimigos a serem enfrentados. Naturalmente, os padrões pouco importam para o deus das fronteiras e da quebra delas.

Em termos de jogabilidade, a palavra-chave de Hermes é velocidade. Suas bênçãos giram em torno de acelerar Zagreus, aumentar suas chances de se esquivar de ataques, ou tornar mais rápidas suas habilidades. Assim, há uma simplicidade elegante no deus: seus efeitos são bem contidos a uma única esfera, mas capazes de cooperar com virtualmente qualquer estilo de jogo, compensando a falta de controle sobre suas aparições, com a certeza de que ele terá como contribuir quando aparecer. Uma curiosidade interessante de se considerar é que sua velocidade não se aplica somente às bênçãos que oferece ao protagonista, já que o próprio deus tem a capacidade de “cortar a frente” de outros deuses. Mesmo que o jogador consiga forçar um deus a ser o próximo a aparecer, Hermes ainda pode se manifestar antes de tal deus. Ao mesmo tempo que isso dialoga com as histórias sobre a velocidade de Hermes, também dialoga com as afirmações dele sobre o seu papel de entregar as bênçãos do Olimpo (e o quanto ele deixa seus interesses pessoais passarem na frente de seu trabalho). Também dialoga com o fato de que ele é o único deus que oferece um item focado em ajudar Zagreus diretamente, em vez de uma ferramenta para chamá-lo, assim como os presentes para Perseu ou Apolo. O ajudante de heróis ajuda seus aliados ao seu tempo, em lugar de aceitar chamados desses heróis.

Como alguém que está frequentemente ajudando furtivamente, Hermes não influencia a história diretamente. Porém, o que ele oferece são comentários sobre o que está acontecendo. Em particular, ele se apresenta como uma das duas únicas pessoas (além de Zagreus) capaz de entender qualquer coisa que Caronte fala e o seu envolvimento com a ninfa Eurídice. Apesar de não ter responsabilidade nos acontecimentos que a envolvem junto com Orfeu, o deus manifesta remorso por tê-la levado de volta para o mundo dos mortos e, quando Zagreus tenta reatar a relação do casal, o mensageiro dos deuses pede para o protagonista repassar o seu pedido de desculpas a ela. Essa interação acaba sendo curiosa pelo quão inesperado é que Hermes apresente remorso por alguma de suas ações, ainda mais quando ele estava somente colocando em prática os termos do contrato de Hades. Como um trapaceiro, Hermes apresenta mais remorso por seguir regras em detrimento de alguém do que quando quebra somente para divertimento próprio.

As piadas de Hermes com relação a sua posição como “carteiro” dos deuses também são recorrentes. Além da já mencionada situação de Eurídice, em que ele recorre ao herói para entregar

as palavras que não consegue dirigir diretamente, seguidamente se comunica com o protagonista através da entrega de mensagens em que ele é o remetente. Da mesma forma, essa linguagem se reverte ao dar presentes para Hermes, sejam de néctar e ambrosia ou, no epílogo, da mensagem misteriosa.

Chegando enfim ao epílogo, o arco centrado no Olimpo, o plano de Perséfone gira em torno de um elaborado convite para que os olímpicos visitem a Mansão do Hades. Lá, sua presença é revelada, junto com a história de que acabou fugindo para o submundo, mas por comer da romã, não pode mais se separar permanentemente. Zagreus eventualmente queria se reunir ao Olimpo, e ambos o impediram, mas, movidos pela determinação dele e pela ajuda da família, acabaram cedendo. Apesar de somente a primeira frase ser uma verdade, eles conseguem convencer o resto dos deuses a aceitar a história, mesmo que alguns deles pudessem perceber que havia algo de estranho nos argumentos. No julgamento de Perséfone, o ponto era de que mesmo o Olimpo gostaria de ter paz e relações amistosas uns com os outros, até mesmo Ares. Portanto, independente da verdade do que Perséfone disse, o que realmente importava era o terreno comum estabelecido. O próprio convite enviado reforça a ideia, fragmentado em nove pedaços e entregue aos deuses para que eles se unissem para decifrar a mensagem.

Através do epílogo, *Hades* retoma outro de seus temas: o vínculo familiar e o trabalho às vezes épico de preservar a união entre indivíduos tão distintos. Apesar de serem um grupo de doze indivíduos tão distantes em personalidade e capacidades, o Olimpo ainda opera como uma família, uma unidade. Uma mancha na dignidade de um deles bastaria para motivar os doze para dizimar qualquer responsável. E mesmo quando eles não estão todos juntos, com a cooperação é que eles encontram sua força. Zagreus foi capaz de passar a sua mensagem ao dividir os deuses e abordá-los separadamente, mas foi somente ao unificar o grupo que ele conseguiu trazer paz para o panteão grego. A intenção deste capítulo, portanto, foi segmentar os deuses para conseguir entendê-los melhor e, ao ver o conjunto da obra, contribuir para a leitura do todo. Identificando os fios condutores de cada um deles, a presença desse grande conjunto no resto do jogo deixa de ser mais um desafio, tornando-se, assim, uma contribuição que os outros personagens adicionam à obra, com o seu vasto número significando uma amplitude de oportunidades, para explorar suas interações entre si e com outras figuras.

E tendo realizado esta discussão sobre como analisar individualmente os personagens, e suas teias de interações com o resto do elenco do jogo, cabe chegar ao último conjunto desta dissertação, a discussão centrada nos mortais, e os diversos mitos que são remediados neste jogo.

4 OS RESIDENTES DO HADES

Não é só de deuses que se constrói uma mitologia. Ainda que muitas das lendas icônicas dos gregos derivem deste conjunto de personagens, há um elenco ainda maior de heróis e monstros para servirem de referência para um autor que queira abordá-las. Muitos deles são conhecidos pelos seus feitos, muitos outros pelas formas como morreram. No caso de um jogo que se passa no pós-vida, ambos são uma fonte interessante de histórias para serem recontadas ou reimaginadas. Isso quando suas histórias não giram justamente em torno de visitarem o submundo para algum fim, como acontece algumas vezes através do período clássico.

Ao considerar heróis famosos pelas suas mortes, o primeiro lugar a se procurar são as tragédias gregas. Neste gênero, a morte do herói é quase uma certeza, e quando ele não morre, um destino igualmente terrível se encontra à espreita. Afinal, uma das características já definida por Aristóteles para a tragédia era o seu papel de *catarse*, entendida comumente como a “purificação dos sentimentos pelo sofrimento (do herói trágico)”. Naturalmente, não é fácil alcançar uma definição simples de *catarse*, ainda que, sem dúvida, já se tenha tentado. Para os fins desta discussão, esse conceito é relevante para dois pontos: a motivação do sofrimento do herói (húbris) e seu caráter didático.

Para o herói trágico, a sua característica mais recorrente será a húbris, a arrogância para se ver igual aos deuses. Similar a Ícaro (que não é um herói de nenhuma tragédia, mas replica bem o conceito), essa figura tentará agir além do que lhe é permitido pelos deuses ou as Moiras e sofrerá uma punição por isso. Édipo tenta escapar do destino que lhe é dado e, por essa razão, acaba por cometer todos os pecados que tentava evitar, assim como Orestes, que viola os princípios mais básicos da cultura grega para vingar o pai. Ainda que a arrogância não seja obrigatória, ao menos de um ponto de vista do gênero, a violação das regras normalmente ocorrerá para reverter a vontade divina, causando um castigo de proporções divinas. E por tais atos virem de pessoas importantes, frequentemente de linhagem divina, as consequências desses atos são sentidas em escala maior; portanto, a punição do herói é uma necessidade para que a ordem se restabeleça, quando não, a prosperidade na pólis. Afinal, parte da definição-chave de uma tragédia é de se tratar da vida dos indivíduos ilustres, em contraste com os menores, relegados à comédia.

O papel da tragédia, entretanto, não é somente o de estabelecer normas. Ainda que fosse comum que os mitos servissem como ferramenta para ensinar as pessoas sobre o que deviam ou não fazer, o teatro e a poética também podiam ir além de um papel didático. É difícil, afinal, falar na tragédia grega sem mencionar o papel “transgressor” que lhe era atribuído, especialmente através da *catarse*. Com o público acompanhando a jornada do herói, compartilhando de suas emoções e

estando imersos na história, havia também um senso de libertação ao ver o herói cometendo atos que não são perdoados na vida cotidiana. Assim, a catarse era vista como uma válvula de escape da sociedade grega: experimentar o crime e a punição, ainda que em segunda mão, teria o potencial para saciar as tendências transgressoras de seus habitantes. A lógica parece ter ressoado em Freud, que eventualmente define os conceitos de Eros e Tânato, representando as vontades criativas (também chamadas de “pulsão de vida”) e destrutivas (“pulsão de morte”) da psique humana. Em vez de reprimir completamente o aspecto destrutivo de um indivíduo, a arte grega ajudaria a saciar a pulsão de morte sem a necessidade de atos destrutivos (para si ou os outros).

Independente da potencial eficiência deste método, a lógica por trás da noção aristotélica já demonstra alguns paralelos com o que eventualmente seria pensado como sendo a ideia de “imersão”, comum quando se discute mídias. Bolter e Grusin (1999) argumentam que todas as mídias surgem para estabelecer lacunas das anteriores, e que a imersividade de suas obras tende a ser um tópico recorrente, ao menos entre as mídias da história recente. Toda nova mídia tenta oferecer uma forma de entrar mais e mais no mundo ficcional, sempre almejando um ideal de imersão que obviamente ainda não se alcançou. Ainda que essa demanda por imersividade não seja (completamente) motivada por esse caráter transgressor, pode-se argumentar que o desejo por ser parte da história provém de uma natureza semelhante.

O conceito de “preencher lacunas” também é relevante para pensar a noção de adaptação. Assim como novas mídias surgem para ocupar os espaços vagos pelas mídias já presentes, uma adaptação por natureza também irá preencher as lacunas das outras versões da história que narra, ou falhará em ser uma obra em seu próprio mérito. Esse ponto se faz relevante pela abordagem de *Hades* com relação às suas adaptações da mitologia grega, preenchendo não necessariamente as lacunas entre as linhas das obras, mas continuando a escrita dessas narrativas após a morte delas. O espaço que o jogo se propõe a preencher é o de continuar as narrativas trágicas após o fim dos heróis, chegando a um final em que o jogador possa guiar a história que experiencia para uma direção que lhe dê mais satisfação.

Tendo em mente essa breve introdução sobre a relação de *Hades* com as figuras trágicas que aparecem na história, este capítulo propõe-se a discutir como esses personagens são representados, focando não somente no seu processo de remediação, mas, sobretudo, nas lacunas que buscam ser preenchidas através dessa nova versão. Para tal, serão discutidos três arcos da história: a reunião entre Aquiles e Pátroclo, a relação entre Orfeu e Eurídice e os “interesses românticos” de Zagreus, sendo eles Tânato, Megaera e Dusa. Desses, o último caso claramente é o menos focado nas figuras heróicas, mas serve como contraste, tendo em vista que recebe uma abordagem semelhante aos anteriores.

A começar pela primeira dupla, trata-se com certeza da mais famosa entre todas elas neste capítulo. A relação entre ambos é parte importante na obra tida como seminal para a literatura ocidental, a *Ilíada*. Como o seu primeiro verso já apresenta, trata-se da história da fúria de Aquiles em decorrência de uma série de acontecimentos da Guerra de Tróia. O vínculo que Aquiles e Pátroclo compartilham é o suficiente para fazer com que a morte de Pátroclo motive o seu parceiro a entrar uma busca por vingança imparável, enfrentando mesmo as forças da natureza para alcançar o responsável e matá-lo em retaliação. E é ao final da obra que Aquiles finalmente aprende, ao ver o pai do homem que matou, a deixar a sua raiva passar, com a chama da vingança morrendo, para, pouco tempo depois, ele próprio também morrer em mais uma volta do ciclo de morte do qual foi parte.

Pode-se argumentar que Aquiles já teve um arco completo com relação à sua própria identidade, passando de herói em busca de glória até se tornar um homem motivado pela dor de perder alguém próximo, terminando como um homem capaz de sentir empatia por um inimigo que sofra da mesma forma. Quando aparece na *Odisseia*, através da visita de Odisseu ao submundo, já se encontra uma pessoa diferente, que não tira satisfação das suas próprias glórias, preferindo saber se aqueles que lhe são queridos estão bem e em segurança. Nesse momento, o seu crescimento dentro do período clássico se encerra, de um jovem em busca da honra heroica para um homem que valoriza a segurança dos seus entes.

Pátroclo, por outro lado, só possui uma breve passagem na *Odisseia*, sendo mencionado ao lado do parceiro, mas sem falar nada. Na *Ilíada*, ele se mostra como a voz da razão, em contraparte à Aquiles, convencendo-o a agir de forma mais racional e, quando não é possível, assumindo as rédeas ele mesmo no evento que levou à sua morte. Sendo uma espécie de “segundo em comando” na hierarquia dos mirmidões e morrendo como um duplo de Aquiles, é compreensível que não costume receber tanta atenção de outros autores, por mais central que ele seja na obra de que faz parte. Sendo assim, o arco dos dois em *Hades* tenta abordar, em especial, a perspectiva dele em sua situação com Aquiles.

No universo do jogo, é informado que os dois não se reencontraram após a morte, sendo separados devido ao quão “heroicos” eles foram em vida, com Pátroclo sendo relegado ao Asfódelo. Aquiles, entrando em um pacto com Hades, abre mão de poder reencontrar seu companheiro em troca de levá-lo para o Eliseo, onde poderia viver com todas as benesses possíveis, enquanto ele próprio iria para a mansão. Durante muito do jogo, portanto, só se vê Aquiles, que atua como tutor de Zagreus e lhe ajuda não somente com dicas, mas com o seu diário, que se preenche magicamente com o conhecimento do guerreiro à medida que Zagreus explora o submundo. Até que o príncipe chegue ao Eliseo, não há nenhum indício de Pátroclo em lugar

nenhum.

A situação muda após o jogador encontrar o “homem misterioso”, um indivíduo do Elíseo que se mantém longe de qualquer ação, preferindo ficar quieto num canto isolado. Até que o jogador leia o diário de Aquiles, onde o texto denota relutância em informar qualquer coisa, ou Zagreus converse com Pátroclo, vestindo braçadeiras de armadura que lhe foram presenteadas pelo mentor, Pátroclo se recusará a dizer sequer o seu nome ou aceitar quaisquer presentes. Como a principal forma de desenvolver um vínculo com os personagens (e progredir suas histórias) é através de presentes de néctar e, posteriormente, ambrosia (respectivamente a bebida e a comida dos deuses), não poder dar presentes para o personagem significa que ele se encontrará estagnado até a condição se cumprir. Estagnação se mostra como a norma na situação de Pátroclo, já que, enquanto Aquiles pode se ocupar com a sua vida na mansão, ele ficou isolado em um ambiente que não lhe era confortável. Ao contrário do Aquiles mitológico, este Pátroclo não busca a glória nem a batalha, então não há propósito para a sua estadia ali. As condições de vida são melhores, naturalmente, e os Campos de Asfódelo virarem rios de lava contribui para isso, mas nem por isso é uma situação *boa* para ele. Pior ainda, o fato de Aquiles não estar lá torna a situação ainda mais problemática e delicada para alguém que morreu por ele.

Por sua vez, Aquiles lamenta estar separado de Pátroclo, ainda que tenha sido por uma decisão sua, e sabe que o outro guarda ressentimento por isso. Não por acaso, o mentor de Zagreus chega ao ponto de ter uma crise de pânico através do códex, repetindo incessantemente a frase “o medo é para os fracos”. A frase, que no jogo representa o *ethos* heroico, também incorpora bem o conceito de *kleos*: a glória de um herói, que só se consegue realizando grandes feitos, ainda mais se forem ao custo da própria vida. Não é possível se tornar um herói tendo medo da morte, então Aquiles ensina esta frase para Zagreus e, posteriormente, apegar-se a ela como um elemento de conforto, quando se vê diante da necessidade de confrontar Pátroclo e abordar a sua relação com ele. Entretanto, este lema, ainda que ótimo para alguém buscando *kleos*, não é muito útil para alguém tentando enfrentar suas próprias emoções, ou as emoções de alguém que lhe é querido.

A relação entre os dois segue de forma turbulenta por mais um longo período, com Pátroclo se perguntando se não seria mais fácil beber do rio Lete para esquecer sua própria vida, Aquiles tentando desenvolver a coragem para tomar alguma medida para reatar o contato entre ambos, e Zagreus servindo de intermediário entre eles. Dessa vez, cabe a Aquiles consertar os seus erros, demonstrar o arrependimento que sente pelas suas escolhas em vida, que os levaram até ali, e mostrar uma coragem que provenha da sabedoria, em vez da ira. Quando ele consegue desenvolver essas qualidades, aí sim Zagreus consegue reajustar o pacto firmado com Hades e permitir que os dois se reúnam. Como uma recompensa adicional, Zagreus passa a ser capaz de obter futuramente a

capacidade de convocar os dois para ajudá-lo brevemente em batalha com um golpe em conjunto. Essa ajuda é representada por uma formiga de pelúcia (aludindo aos mirmidões, soldados que lideravam e que originalmente eram formigas), parte dos “companheiros ctônicos”, bichos de pelúcia que marcam o elo de Zagreus com vários de seus aliados.

Em se tratando de Aquiles e Pátroclo, também é impossível abordar o vínculo entre ambos sem discutir a questão da sexualidade na Grécia clássica. Se *O Banquete*, de Xenofonte, for qualquer indicativo, nem as grandes mentes daquela era eram capazes de abordá-los sem entrar nesse tópico. Muito já se discutiu, quando não batalhou, no âmbito de entender se os dois personagens da *Iliada* encontravam-se em uma relação de amizade, homossexualidade, homosocialidade ou qualquer outro termo que possa enquadrar uma relação entre dois homens. Pouco contribuí, portanto, se tratar de um texto oral, contado através de séculos e, após, codificado em texto escrito, que atravessou milênios até chegar nos tempos atuais. Mesmo no período clássico, trata-se de uma vastidão de tempo facilmente esquecida e de um conjunto de cidades-estado que, mesmo compartilhando diversos elementos culturais, raramente eram uniformes em suas práticas. Assim, todo debate sobre sexualidade na Grécia clássica irá esbarrar inevitavelmente em um choque entre pontos igualmente válidos da cultura ser pró ou contra homossexualidade. Como diz respeito a uma obra que influenciou todo o mundo helênico e, ainda além disso, fruto da tradição oral (por natureza propensa a modificações com o tempo), então há uma vastidão de influências para se considerar. Como tal discussão é o suficiente para preencher livros (como de fato já o fez), cabe aqui analisar a vertente que o jogo tomou.

No que cabe a noção de sexualidade grega, a perspectiva que melhor descreve a visão do jogo é a que o teórico Kenneth Dover discute no seu livro sobre o tópico, em que a homossexualidade é vista como um aspecto da natureza humana, fluido e indefinido. Compreensivelmente, nenhum personagem de *Hades* tenta aplicar qualquer categorização a nenhuma forma de romance, partindo de uma perspectiva de seguir a “vontade da natureza”. Mesmo Afrodite, diretamente ligada às narrativas românticas no jogo, não faz nenhum esforço de elaborar a respeito, nem parece ter qualquer ação direta no que acontece, sendo uma observadora, mais do que a agente que costuma ser em diversos de seus mitos. Igualmente, poucos detalhes são discutidos a respeito da natureza de tais relações, em contraste com a já mencionada discussão entre filósofos.

Porém, um passo além que o jogo toma, destoando consideravelmente dos mitos gregos, é o de estender a mesma visão sobre homossexualidade para relações poligâmicas. Dentro dessa história, a poligamia é interpretada como sendo igualmente uma vontade da natureza e, portanto, sem nenhuma necessidade real de ser contida, especialmente entre deuses. Ainda que o fato de os

deuses terem tendências a buscar múltiplos parceiros seja verdadeira, a naturalidade com que o tópico é tratado dificilmente encontra paralelos dentro de suas referências. Um vasto conjunto de lendas, afinal, devota-se justamente a demonstrar as punições de relações extramaritais, especialmente através da deusa Hera. Mesmo a noção de bigamia é notoriamente malvista, como *Medeia* pode servir de exemplo. Nessa tragédia, o plano do herói Jasão de reduzir sua esposa a uma concubina para se casar com uma princesa por vantagens políticas acaba não somente destruindo o seu casamento como também a sua família e tendo a sua morte profetizada pela feiticeira rejeitada.

Ainda assim, *Hades* decide seguir por este caminho com relação ao protagonista, *Zagreus*, envolvendo seus três interesses românticos: o agente da morte, *Tânato*, a fúria *Megaira* e a górgona *Dusa*. Desses, somente dois de fato desenvolvem-se como romances, uma vez que a relação com *Dusa* acaba com ela rejeitando os sentimentos amorosos do príncipe, desejando, em vez disso, uma amizade. O caso da górgona é interessante, especialmente se considerarmos o valor que os jogos costumam dar para a influência das decisões dos jogadores; como o grande apelo dos jogos como mídia se encontra na capacidade do jogador de influenciar a história, não é usual ver um personagem que manifesta sua própria agência, rejeitando as investidas amorosas do protagonista. Assume-se, por padrão, que todas as possibilidades de relações amorosas em um jogo serão recíprocas e que resultarão em um romance de fato. Há um certo fator de novidade, portanto, em ver o protagonista não necessariamente sendo capaz de ter sucesso em todas as suas tentativas amorosas. Como mencionado já em outros capítulos, parte das mecânicas de diálogo do jogo giram em torno de não dar controle total aos jogadores sobre a forma como as conversas progridem para gerar uma sensação de organicidade para as interações. O romance com *Dusa* encaixa-se também na mesma filosofia, além de dialogar bem com a proposta principal, na qual *Zagreus* não tem condições de obter sucesso na tentativa de fuga logo de início: ele precisa aprender, enganar-se e amadurecer até alcançar o seu “final feliz”.

Ainda no tópico dessa personagem, *Dusa*, vale mencionar as motivações por trás dela e, por consequência, de o interesse romântico ocorrer de forma unilateral. Como fator principal, pode-se discutir a questão da sua posição dentro da mansão: sendo a responsável por manter a mansão em ordem, ela atua na sua maior parte do tempo como a empregada da mansão. Como tal, já há, como barreira inicial, uma questão de relação de poder que imediatamente é discutida: ainda que *Zagreus* possua intenções legítimas com ela, é difícil ignorar que não se trata de uma relação em posição de igualdade, e a história também não faz esforço algum para ignorar tal ponto. *Zagreus* é tanto um príncipe quanto uma divindade, enquanto *Dusa* é uma górgona, similar em natureza aos monstros que ele enfrenta no *Asfódelo*. Adicionalmente, a empregada é temerosa, sempre preocupada com não atrair a ira de *Hades* ou *Nix*, ainda que nunca dê motivos para tal. Embora não se faça nenhuma

menção direta às *Metamorfoses*, de Ovídio, o temor dela por figuras divinas parece ser um resquício dessa leitura de seu mito, em que sua posição como monstro (e eventual decapitação por Perseu) provém diretamente de caprichos divinos de Poseidon e Atena. Nenhum dos deuses menciona a empregada no jogo, nem ela os menciona; Além disso, ela comenta ter o poder da petrificação de nascença, de forma que se encaixe na vertente de Hesíodo da lenda, mas com esse traço residual da sua recontagem mais popular. Considerando como Zagreus também sofre com os caprichos dos olímpianos, é uma surpresa que os desenvolvedores tenham escolhido a Teogonia como base, ainda que se insira na política ampla de atenuar os tópicos mais brutais dos mitos.

A segunda parte do motivo por trás da sua falta de interesse romântico por Zagreus também parece ser relacionada ao seu trabalho, mas especialmente à sua relação com esse. Ainda que haja uma parcela de medo dos deuses, Dusa claramente ama a sua posição, e seu esforço, ainda que deixe de ser saudável, ocorre, também, por uma vontade genuína de fazer o melhor trabalho possível. A vida da personagem já é totalmente devotada à sua profissão, deixando pouco espaço para mais alguém. O trabalho consome tanto seu tempo, que Nix continuamente a alerta contra sobrecarregar a si mesma, até que eventualmente a deusa da noite decide demitir a empregada como forma de preservá-la. Essa acaba sendo a principal narrativa paralela envolvendo a górgona, com Zagreus se esforçando para fazer Nix entender o estrago que sua decisão causaria na empregada e fazê-la reverter a decisão. Portanto, o principal crescimento de Dusa na história envolve justamente aprender a lidar de forma saudável com a sua vida e ter mais tempo para si mesma, o que não condiz com uma rota romântica.

Também no tópico das questões de relações profissionais, há um contraste na relação entre o protagonista e a guardiã do Tártaro, Megaira. Aqui, também se vê um romance marcado especialmente pela relação de trabalho: como uma guardiã, seu papel é parar Zagreus a todo o custo, ainda que eventualmente o jogador desenvolva a técnica para derrotá-la consistentemente. Portanto, a relação entre ambos, desde o começo, é de rivalidade. Ainda assim, desde o seu primeiro encontro é possível ver que já há, no mínimo, um certo grau de amizade, ao ponto da Erínia dar ao fugitivo a opção de voltar sem consequências para a mansão, mesmo sabendo que isso nunca iria acontecer. Megaira combate e mata Zagreus continuamente, pois esse é seu papel e ela não concorda com as atitudes dele, mas em meio a todos esses problemas, ela mantém uma postura profissional, distinguindo o seu papel no Tártaro com a sua relação com ele. Curiosamente, a maior influência do profissional na relação pessoal ajuda a aproximá-los, uma vez que dos contínuos embates nasce uma medida de camaradagem entre os dois. O combate dita a maior parte das suas interações, e, através do combate, eles entendem melhor um ao outro. Isso não necessariamente faz com que Megaira passe a apoiar Zagreus, já que ela o considera responsável por desestabilizar a

mansão, e a estabilidade do reino é sua prioridade máxima. Ainda assim, ela se mostra flexível em sua perspectiva, ao menos o suficiente para aceitar que seu oponente também tem perspectiva e valores.

Outro fator que ajuda Megaira a ser mais flexível com Zagreus é sua relação com Nix. A deusa da noite não somente atua como a responsável por sustentar o submundo com seus poderes, mas também servir de figura materna para todos os outros seres divinos que ali habitam. Megaira, em particular, coloca grande confiança na deusa, atuando como agente dela sempre que pode. E como Nix coloca sua total confiança em Zagreus, apoiando e arriscando tudo por ele, Megaira consegue aceitar que há um mínimo de razão na causa dele. Por isso ela se permite não o ver como uma ameaça ao submundo e, sim, como alguém que deve ser parado, mas não precisa ser odiado. Megaira, entre todos os inimigos que são enfrentados, é de longe a que Zagreus tem mais facilidade para se aproximar e, por natureza, está entre as pessoas que ele encontra com mais frequência, tanto dentro quanto fora de casa. Assim, a relação dos dois desenvolve-se em uma de “inimigos para amantes”, em que, ao contrário do caso anterior, é viável estabelecer um equilíbrio entre os papéis dos personagens para o submundo e suas vidas pessoais.

Já o terceiro interesse romântico de Zagreus, Tânato, condensa alguns dos pontos já mencionados até o momento. Como padrão para divindades ctônicas, não se contam muitas histórias sobre ele, sendo a mais famosa a já descrita envolvendo Sísifo e o sequestro da morte. Assim, o pouco que se tem como base é a sua função, levando os mortos para serem julgados por Hades. A história capitaliza sobre isso, centrando sua figura no quão profissional ele se mostra, cumprindo todas as expectativas que Hades coloca sobre ele, melhor que qualquer outro servo da mansão. Exatamente por isso, ele é o que mais raramente se vê na Mansão do Hades, ocupado com o seu papel na superfície. Mesmo em combate, ele tem a eficiência acima de tudo, sendo capaz de causar uma morte instantânea a todos os inimigos que ataca, tornando sua ajuda uma garantia de sucesso para o príncipe dos mortos.

Em contraste com a certeza que ele traz com tudo o que se refere à morte, o seu lado emocional é bem mais inseguro. Assim que ouve sobre a tentativa de Zagreus de fugir do submundo, Tânato interpreta a atitude como uma traição tanto para o submundo quanto para si, que nunca foi questionado sobre o assunto, nem lhe foi pedido a ajuda que estaria disposto a dar desde o começo. O que o protagonista faz como um gesto de preservação para o funcionário-modelo da mansão acaba sendo entendido como um ato de cortar vínculos, ferindo os sentimentos dele, que leva um grande tempo até finalmente se recuperar emocionalmente. E é nesse corte de vínculos que surge uma oportunidade para ambos reavaliarem sua relação, seja mantendo ela como uma amizade ou progredindo para um vínculo romântico.

Além dos mitos, uma das menções mais icônicas a Tânato talvez seja na teoria de Sigmund Freud, que usa o deus da morte como forma de representar o vínculo da psique humana com a morte e seu lado mais destrutivo. Esse Tânato, por natureza, contrapõe-se a Eros, que busca unir e cooperar com outras pessoas, segundo o teórico. O Tânato de *Hades*, por sua vez, é um indivíduo que é tão profissional na sua forma como lida com a morte que se encontra vastamente separado do seu lado emocional, não sabendo como lidar com as frustrações de seu amigo e reagindo de forma insegura, tomando isso como um abandono. Pode-se argumentar que a progressão de Tânato dentro do jogo é de, através da relação com Zagreus, construir um vínculo maior com suas emoções, uma vez que sua eficiência não é um indicativo de equilíbrio, e mesmo o funcionário-modelo da mansão pode se tornar alguém melhor.

Por outro lado, se a relação entre os dois contribui para o crescimento de Tânato, por outro também vale mencionar a questão mais problemática desta dupla. Sendo Tânato um dos filhos de Nix, que criou Zagreus também como um filho seu, pode-se questionar a escolha de tê-lo como um interesse romântico. Claro, entre os personagens masculinos presentes que não estão em alguma relação, todos são filhos de Nix (contando também Hipnos e Caronte, ambos com pouca participação na história), e a presença de uma opção masculina de romance pode ter sido feita como forma de também ajudar na representatividade de indivíduos que não se sentem atraídos por mulheres. Então ainda há uma questão familiar que o jogo conscientemente não aborda. Aqui se fala conscientemente porque não é o único caso onde isso acontece: o casamento entre Zeus e Hera também é ajustado para ocorrer em circunstâncias parecidas, tirando o parentesco de sangue entre ambos para atenuar a sua lenda. Assim, já se pede ao leitor que ignore as circunstâncias de criação como sendo sinônimo de uma relação fraternal, o que facilita também o caso de Tânato.

Após ver os aspectos individuais das três relações, tem também a relação entre ambos, que esbarra na questão da poligamia. De uma perspectiva metanarrativa, a explicação é simples: o jogo já se trata de uma história grande, e mesmo dedicando bastante tempo, não é fácil ver tudo o que se tem a oferecer. Assim, a abordagem mais comum em jogos, de dividir a história em rotas românticas diferentes que dependem que o jogador revise a história (convidando a uma releitura) não funciona bem neste caso, sendo mais exaustivo do que recompensante. Para evitar que o jogador perca conversas, então, escolhe-se permitir que o jogador faça tudo em uma única experiência de jogo. Obviamente, vai haver diferenças sutis entre os diálogos, se Zagreus escolher entre uma amizade ou um romance com cada um dos três, mas não se impede o jogador de fazer todos os romances (ou os que desejar) de uma só vez, pois isso enfraqueceria todo o resto do jogo por consequência. Assim, acaba-se fazendo necessário expandir o conceito de romance dos gregos para além do que seus mitos comportam para que a narrativa não sofra desnecessariamente.

No jogo, por outro lado, não se faz muito alarde a respeito de qualquer das decisões. Muitos dos personagens reconhecem as decisões tomadas pelo jogador (inclusive a poligamia), mas assumem com naturalidade o que acontece. O argumento usado pelos personagens é justamente o que Dover aponta sobre a homossexualidade: o amor é visto como uma força natural e não há necessidade para pará-lo, especialmente quando se trata de algo entre divindades. Não há espaço suficiente para discutir como isso se relaciona entre deuses e mortais (especialmente porque Dusa não avança até esse ponto), e talvez seja melhor dessa forma, uma vez que colocaria os desenvolvedores no papel de discutir temas dos mitos que escapariam em muito do alcance do jogo. Como no caso anterior, os três também podem posteriormente oferecer ajuda com os companheiros ctônicos, realizando ataques que usam nas tentativas de fuga, representados por uma serpente (Dusa), morcego (Megaira) e um rato (Tânato).

Entre os quatro personagens deste conjunto amoroso, o tema geral acaba sendo principalmente de Zagreus e seus interesses amorosos para ajudar a lidar com seus problemas. Enquanto Aquiles e Pátroclo focaram em resolver o que ficou inacabado em sua história, nenhum desses personagens tem uma história prévia para completar, então elas precisam apresentar tanto um desafio quanto uma resolução dentro dos limites do jogo. Além disso, o contraste também funciona com Orfeu e Eurídice, a outra dupla, quando se completa uma história em vez de construir algo do zero para preencher um vazio narrativo desses personagens.

Já de forma similar aos casos anteriores, aqui a história entre ambos está centrada no personagem de menor destaque da dupla, que é Eurídice. Enquanto Pátroclo ainda foi capaz de morrer por seu próprio mérito, lutando contra o maior guerreiro de Tróia, Eurídice não recebeu a mesma honra: sua causa de morte é normalmente citada como uma picada de cobra e, junto com a sua vida, se esvai seu controle sobre o próprio destino. A partir dali, Orfeu esforça-se para trazê-la de volta aos vivos, mas sua própria incerteza sobre a honestidade de Hades o faz quebrar o pacto com o deus, de só poder olhar para Eurídice quando chegassem à superfície. Com isso, ela é forçada a voltar ao pós-vida, agora permanentemente. Adicionalmente, em *Hades*, é adicionada a condição aparentemente usual de nunca mais poderem se reencontrar. Orfeu, após a morte, foi recrutado como músico da corte, mas sem sua musa ele não manifesta nenhum interesse em nada. Mesmo a ameaça de punições não o faz cantar, como um pássaro enjaulado.

Por sua vez, Eurídice reage de forma contrária, seguindo sua vida sem Orfeu, arranjando um espaço no Asfódelo para servir de casa e dedicar-se à culinária e à música. Ela também guarda ressentimentos com Orfeu, mas especialmente por, em vida, suas canções nunca terem sido reconhecidas como suas, e sim como dele. Para o músico, entretanto, ele fazia tudo o que podia para dar reconhecimento a ela, presumivelmente através da invocação à musa, etapa inicial de

qualquer poema, mas isso não bastava. Portanto, o vazio que se busca preencher nessa história é de dar a Eurídice o protagonismo que lhe faltava nos mitos a respeito de sua vida. Trata-se de uma das lacunas que se cria na história, quando o horizonte de expectativas dela transita através do tempo, colocando a presença feminina também no olhar do público. O mito original não possuía nenhum problema de representatividade feminina para sua audiência, pois não havia motivo para esperar que a mulher tivesse um papel de relevância sem ser uma deusa ou entidade de grande poder. Nos dias atuais, não somente há um espaço maior para se ver mulheres como relevantes, mas também existe o espaço para que uma mulher na sombra de um homem possa receber a devida visibilidade.

Similar à situação de Zagreus e Hades, em que há uma modernização da lenda para introduzir o conceito de adolescência e relacioná-lo com os temas mais tradicionais, Orfeu e Eurídice têm a lenda modernizada para discutir o apagamento de figuras femininas em um espaço que pode ser tido como “erudito”. A lírica clássica é um local onde isso se faz visível, onde o conjunto dos nove grandes poetas clássicos inclui somente uma figura feminina (a poeta Safo de Lesbos). Mesmo com o esforço de Orfeu de reconhecer sua musa como base do seu talento, mencionar o nome dela como uma invocação seria muito pouco no contexto em que viviam. De alguma forma, entretanto, foi no pós-vida que conseguiu dar a ela o reconhecimento devido, da mesma forma que criou o mito do nascimento de Zagreus.

O contraste na forma como ambos se sentem sobre a situação também se expressa através da música, de forma pouco surpreendente. Até a história dos dois progredirem o suficiente, Orfeu costuma cantar no saguão principal a sua música “Lamento de Orfeu”, recontando como perdeu a chance de rever sua amada. Eurídice, por sua vez, está sempre cantando em sua casa uma música própria, “Já Não Tarde”, falando sobre se livrar do que a prendia, tanto o bom quanto o ruim. Enquanto ele se prende ao passado, incapaz de agir, ela segue sua vida, abandonando o que não vai lhe ajudar e reconstruindo o que consegue. Também é de Eurídice, portanto, a iniciativa de se reencontrarem, dando coragem para Orfeu tentar reconquistar o seu coração. Somente neste momento que Zagreus interfere, usando a ajuda de Nix para desfazer o pacto de Orfeu que os separava.

A reunião dos dois manifesta-se não só através do diálogo deles, mas também através da música, mais uma vez. A partir desse ponto, Orfeu começa a cantar a música de Eurídice e é onde alega ter resultados para dar a ela o devido mérito. E também é graças a essa reunião que eventualmente eles elaboram o seu dueto, “No Sangue”, que é a música de encerramento do jogo. Nessa canção, é retomado o papel dos vínculos de sangue e o conceito de “família”, representando a jornada de Zagreus para trazer a mãe de volta para o lar. Com isso, o arco dos dois oferece uma recompensa adicional ao jogador na forma dessa canção, que ganha um sentido extra ao reunir os

dois, além do já presente na letra e no contexto em que aparece. Em contrapartida, nenhum dos dois oferece nenhuma ajuda especial no campo de batalha, além de qualquer possível apoio moral ao ouvir suas músicas no Asfódelo.

Entre os três conjuntos de personagens analisados, os mortais são os que naturalmente mais apresentam semelhanças em suas abordagens: ambos se tratam de releituras de algum mito específico, no qual há uma clara referência a respeito do que adaptar, seja a Guerra de Troia (ainda que esta seja uma história contada através de várias obras) ou o mito de Orfeu e Eurídice, que também é uma história popular, talvez por ressoar com os artistas que se encarregam de contar lendas. Em ambos, também se tem a oportunidade para explorar o processo de releitura dos personagens, especialmente através do elo menos explorado da dupla, em vez de capitalizar em cima do protagonista dessas histórias. E, talvez mais importante, são histórias em que Zagreus pode ser um coadjuvante, assistindo o desenrolar dos acontecimentos junto com o jogador, opinando mas deixando que os personagens sigam seus próprios rumos e alcancem um resultado por méritos próprios.

Em uma mídia que se define pela interação, a forma como esses dois arcos são abordados mostra-se interessante, sobretudo pela forma como a interação ocorre. O jogador pouco faz além de contemplar a narrativa e, na oportunidade correta, dá a deixa para que tudo se encaixe. Pode-se dizer que Zagreus atua como alguém observando uma peça, assistindo o desenrolar sem ter a capacidade de interferir além do seu mero olhar e, obviamente, da sua experiência com a mesma, que vai guiar sua interpretação dos ocorridos. O palco dessa peça, entretanto, não é um teatro comum e, sim, o submundo que *Hades* constrói, fazendo os Campos de Asfódelo e os Elíseos de espaço para que esses romances se concretizem. O jogador, portanto, joga de assistir uma história grega, dentro de um mundo grego clássico, como plateia e coadjuvante. Assim, pode-se pensar que, em um aspecto geral, *Hades* remidia os mitos gregos tentando preservar não somente o que já foi contado, mas a forma como foi experienciado. Mesmo quando expande em cima dessas obras, consegue preservar a ideia de ir a um teatro assistir à peça de um herói grego passando pelas suas dificuldades, ver o sofrimento causado pela falta de informação dos personagens e, dessa vez, servir como um coro audível, que ajuda os personagens a entenderem a situação completa. Ainda assim, essa intervenção pouco muda da história, pois o grande conflito é dos personagens contra as suas naturezas, as quais eles já conhecem bem o suficiente, mas nem por isso se tornam mais fáceis de enfrentar e controlar.

O jogador, entretanto, não se encontra em posição de completa passividade. Zagreus também tem o seu próprio espaço para brilhar, obtendo as suas contrapartes nos romances. Os desafios para alcançar o resultado satisfatório se dão em grande maioria no campo de batalha,

coletando néctar e ambrosia, durante as tentativas de fuga, e satisfazendo as condições para progredir os romances. Pode-se argumentar que não é um processo de equivalência para os desafios que os outros personagens enfrentam. Ainda que Aquiles ou Orfeu não tenham infinitas chances para seguir tentando reconquistar as pessoas que lhes são queridas, ambos o fazem através do que sabem fazer de melhor, e através de formas que dialogam com essas pessoas. A especialidade de Zagreus é o combate e a rebeldia, então é através desse meio e de sua fala mansa que ele consegue se expressar com os dois parceiros românticos, aproximando-se deles pelo que une as entidades ctônicas: a morte, seja ela na forma como for.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo deste trabalho, a meta principal da discussão foi abordar como *Hades* cria e recria um mundo grego para servir de base para a sua história. Portanto, a meta era entender e categorizar quais as oportunidades que foram exploradas dentro de uma mídia videointerativa para reconstruir o que pertence a um território majoritariamente da literatura oral e do teatro. Através do texto, foram abordadas, especialmente, três direções principais: espaço, personagens e enredo. Essa divisão, obviamente, se faz partindo de uma divisão literária, tendo em vista que a mídia exige que esses três ângulos sejam interpretados de forma diferenciada, favorecendo aspectos, por exemplo, como o visual, além do textual. Por causa das limitações do jogo que foi analisado, havia pouco sobre o que discutir a respeito do tempo, propositalmente vago em um cenário de tempo indistinto, ou sobre a figura do narrador, que mesmo presente, pouco contribuía para além do tom geral da história.

Além de considerar os aspectos midiáticos, também havia uma segunda questão em ordem, relativa à noção de adaptação. A teoria da adaptação sugere que as adaptações de uma obra de arte ou de uma história ocorrem quando uma narrativa é traduzida de uma mídia para outra ou quando é atualizada para atender às expectativas de um novo público. Nesse sentido, pode-se considerar *Hades* como uma adaptação da mitologia grega, uma vez que o jogo apresenta personagens, cenários e enredos inspirados na mitologia clássica, mas com adaptações para se adequarem a um formato de videogame moderno. No entanto, *Hades* também apresenta algumas adaptações e interpretações criativas desses elementos.

Ao longo do texto, foi mencionado algumas vezes o conceito de fidelidade, pensando que há uma tradição de histórias sobre mitos gregos que variam em diversos graus sobre o quão fiel se manter às releituras contemporâneas ou tradicionais e como ambientar o mundo mitológico grego nesse gradiente. Também foi discutido como fidelidade não é um conceito binário, nem necessariamente linear. Especialmente quando se trata de algo com inúmeras abordagens diferentes, como um cânone que traça sua história em milênios, é possível ser fiel a certas partes dele e não a outras. *Hades*, devido aos elementos que aciona, consegue dialogar tanto com a tradição grega mais antiga, marcada pelas obras homéricas e de Hesíodo, como também com a tradição romana subsequente, especialmente a épica, e até mesmo com a poesia posterior, tendo seu protagonista retirado diretamente da leitura realizada pelos órficos, cujos textos sobreviventes datam de séculos depois da cristianização da Grécia. Ou seja, *Hades* pode ser considerado uma adaptação da mitologia grega, pois apresenta elementos e personagens inspirados na mitologia clássica, mas com adaptações e interpretações criativas para atender às expectativas do público de jogos eletrônicos

modernos.

Também vale mencionar que, para os propósitos deste trabalho, não se discutiu a dicotomia entre narrativa e mecânicas, considerando que ambas eram complementares uma à outra nessa discussão. Nos três eixos discutidos de enredo, personagens e espaço, não há nenhum aspecto da proposta do jogo que não tenha sido transversal para as duas vertentes de um jogo, portanto pouco contribui dividir como cada uma opera separadamente. As duas representam, portanto, formas diferentes de expressar os mesmos conceitos de maneira a permitir ao jogador experienciá-las a seu modo. Portanto, para dividir as conclusões deste trabalho, primeiramente se abordará como, através do trabalho, os personagens, o enredo e o espaço contribuíram individualmente para as questões discutidas e, por fim, como eles operam como um coletivo. Tendo sido essa a divisão utilizada através do trabalho, outras formas de separar não seriam condizentes com esta sessão de conclusões.

A começar pelo elemento principal, há o enredo da obra. Como discutido principalmente através do capítulo 2, a história é uma adaptação de um dos hinos homéricos dedicados à Deméter, assim como à sua filha, Perséfone. Nesse sentido, é um tanto mais fácil entender como o enredo adaptou o seu material original: abordando a história não recontando o já narrado por Homero, que já faz um trabalho sem par, mas contando o lado que o mito não cobre, sendo este o da deusa filha. Considerando a quantidade de eventos que são alterados entre a versão clássica e o jogo moderno, é incrível que a obra abordada nesta dissertação tenha dedicado grande esforço para ainda manter ambas as versões internamente coerentes entre si. *Hades* não deslegitima o hino, porém inclui um tema novo, de conflitos geracionais, para justificar como um mesmo ocorrido pode ter versões tão diferentes.

Essa estratégia, ainda que simples, fala muito no contexto do jogo. Trata-se de uma história consciente das diferenças de audiência nascidas do contraste temporal e midiático de quem a explora. Mesmo nos dias atuais, os leitores de literatura clássica conseguem aproximar-se minimamente da intenção do autor para contornar a barreira temporal e experienciar a obra, conscientes a respeito do contexto em que foi escrita. Entretanto, videogames não são uma mídia pensada para uma audiência erudita, nem faria sentido competir para contar as mesmas histórias para o mesmo público. Trata-se de um público que, ainda que cada vez menos composto de crianças e adolescentes (como normalmente se imagina), espera interagir com um jogo como forma de lazer, em vez de estudo. De uma perspectiva de engajamento, como Linda Hutcheon (2006) discute, uma adaptação vai trazer um público diferente, e precisa se pensar de forma diferente para acessar essa nova audiência

Pensando na perspectiva de Bolter e Grusin (1999), que consideram que o processo de

surgimento de mídias e o de remediação têm origem a partir de lacunas do que já existe, e que o novo surge não para substituir, mas para preencher, então já está colocada a primeira e maior das funções do enredo de *Hades*. A história preenche um vazio de perspectiva dentro do hino homérico, especialmente quando lido como uma história (em lugar de um texto religioso, naturalmente). Essa mudança de perspectiva, passando o foco para a deusa filha e o que ela fez ao longo desse período, também abarca outra questão de agência da personagem, afastando-a da posição de “donzela indefesa”, sequestrada por um rei, para ser alguém capaz de tomar suas próprias decisões e dentro das suas limitações, escolher o seu futuro.

Junto com a questão da agência de Perséfone, que passa de objeto de desejo para um dos vetores da história, há também o tópico frequentemente retomado de conflitos geracionais e os contrastes da forma como os gregos e nossa sociedade os interpretam. Nesse caso, a principal modificação foi um processo de atualização para a realidade moderna, especialmente ao abordar, ainda que sem nomear diretamente, o que na prática é o conceito de adolescências, com uma ênfase especial no que é definido como moratória. A moratória é um dos tópicos seminais do conflito entre adolescentes e adultos, uma vez que deriva das diferenças de perspectiva entre o jovem e a sociedade, no caso representada na figura paterna. Perséfone é reimaginada sob essa lente e Zagreus também, adquirindo até mesmo um ângulo edípico, ainda que sem a conotação freudiana, em que pai e filho veem a necessidade de se enfrentar (e matar) para defender suas posições. Trata-se não de inserir um novo elemento, mas, sim, explorar os que já estavam presentes no cânone e formar uma nova visão do mesmo. Afinal, uma vasta parte dos mitos gregos dedica-se aos problemas da chegada de uma nova geração para assumir a posição da atual, e mesmo que este medo não seja tão presente por esta perspectiva atualmente, existem outras formas de explorá-lo dentro de obras.

Além disso, também é possível até mesmo aventurar-se em diálogos entre gêneros literários e suas propriedades. O caráter do herói trágico foi alvo de mudanças ao longo dos séculos, visível especialmente através do Romantismo, em que a relação clássica entre sofrimento do herói e prosperidade da pólis adquire novos ângulos com a forma como a sociedade entende o indivíduo. Esse diálogo, por sua vez, é transversal para qualquer mídia, uma vez que se trata de como a sociedade entende a si mesma e aos indivíduos que a compõem. Em *Hades*, ainda que se encontrem alguns elementos da tragédia grega, especialmente na forma como a tragédia deriva da falta de conhecimento e inevitabilidade do destino, não é totalmente viável discutir a figura de um herói trágico. Em vez disso, o foco está em abordar o lado “humano” de personagens divinos, fazendo com que a estabilidade do reino não seja algo tão sentido quanto a estabilidade de uma família que busca formas de se entender. Isso não significa que o submundo não esteja em jogo, mas, sim, que

se trata de um conceito abstrato em comparação com o conflito mais palpável entre indivíduos.

Ao discutir este caráter individualista, que favorece o conflito menor em detrimento do maior, entra-se na segunda esfera que o jogo aborda, a dos personagens. Esse é o ponto onde a história consegue brilhar, oferecendo um elenco de personagens com os quais o jogador pode interagir em seu próprio ritmo, dedicando o tempo de tela para cada um deles da forma que mais lhe agrada. O papel dos personagens mostra-se tão vital dentro da história que é inevitável discutir mesmo os outros dois aspectos sem necessariamente passar por como os personagens interagem com eles. Refletindo a forma como o próprio enredo atualiza e rearranja conceitos do seu cânone para se encaixar na sua visão, os personagens passam por processos parecidos. Suas modificações, entretanto, envolvem frequentemente a retirada de certos aspectos para que se possam encaixar com mais facilidade dentro das expectativas do seu público. Para tanto, dois conceitos se mostram úteis para dialogar com eles: o horizonte de expectativas e o palimpsesto.

O processo de retirada e reescrita de elementos de personagens não é uma novidade das mídias modernas. Inspirado nas práticas de monges copistas medievais, já há muito se discute, na literatura comparada, a ideia de palimpsesto como esse processo de apagamento e correção. Portanto, também contribui entender como esse processo nunca é perfeito em sua execução: toda “raspagem” de traços ainda deixa resquícios, que sob o olhar atento se revelam e permitem identificar as camadas abaixo da superfície de um texto.

E para melhor representar a noção de palimpsesto nesse jogo, o melhor grupo foi, sem dúvidas, o dos deuses olímpicos. Por se tratar de elementos mais recorrentes da literatura do período, construíram-se inúmeras camadas de leituras sobre eles, as quais deixam profundas marcas em qualquer esforço de representá-los. Cada um dos deuses olímpicos, mesmo que mais uniformizados como grupo dentro do jogo, acabam deixando diversas marcas de suas lendas antigas, seja por acidente ou com um propósito. Tanto em conversas, mecânicas de jogo ou design visual, esses personagens conseguem, na leitura de uma obra, conter diversos resquícios de suas representações, inclusive aquelas que foram removidas da leitura que o jogo realiza deles.

As limitações que se tem ao representá-los, por sua vez, são algo mais próprio da mídia em que se encontram. Ao longo deste trabalho, os personagens do jogo foram frequentemente categorizados em grupos para facilidade de discussão, o que também indica certas características da forma como o jogo se organiza. Afinal, seria impossível para o escopo de um jogo criar um mundo completamente flexível com uma história que fosse igualmente interessante. Também poderia ser até mesmo indesejável dar tantas opções para o jogador sem alguma forma de norteá-lo. Portanto, todas as escolhas de interações com personagens costumam ocorrer dentro de grupos relativamente contidos, através dos quais é mais fácil para o jogador entendê-los e decidir como interagir. Seja

através dos personagens que são encontrados na mansão em contraste com os que se encontram no submundo, ou mesmo entre as categorias de encontros do submundo, sempre há uma certa “uniformização” nas representações. Ainda assim, não se trata de um elenco de personagens que tradicionalmente recebem a mesma quantidade de exposição. Mesmo deuses do Olimpo variam drasticamente entre o que presentes são através do período helênico.

Portanto, considerando a esfera dos personagens, trata-se especialmente de um debate sobre questões relacionadas a adaptações, em que o contexto da mídia se manifesta com intensidade em comparação com o enredo. Isso porque muito da narrativa emana dos personagens, então a forma como os personagens são adaptados influencia como a história adapta os mitos relacionados. Similar a qualquer adaptação, há em *Hades* o esforço duplo de funcionar como adaptação e como obra individual. O jogo funciona como uma história fechada, em que os desenvolvedores se dispõem a contar mitos pela perspectiva dos próprios indivíduos de quem os mitos tratam, mas, ao mesmo tempo, oferece uma segunda camada de interpretação para os jogadores que já conhecem as histórias e sabem quais omissões são realizadas, ou quais histórias vão se desenvolver além do presente do jogo. A representação de Ártemis, inseparável da Calisto, soa como uma individualidade que soma personalidade à deusa, mas o público que conheça o mito da ninfa consegue entender a tragédia que se constrói ali, que nem o jogador nem Zagreus são capazes de informar à deusa para evitar. Por outro lado, o lamento de Orfeu pode ser atenuado pelo jogador, que conhece não somente o mito original, mas também recebe a chance de ajudar o músico a consertar seus erros. A interatividade é usada tanto como ferramenta para colocar o jogador dentro da história e “melhorá-la” como também para torná-lo impotente a respeito das inúmeras outras tragédias mitológicas.

Por fim, o terceiro aspecto é o espacial. Se jogos se destacam pela interatividade, é inevitavelmente importante ter um espaço no qual o jogador realiza as suas interações. Jesper Juul talvez seja um dos autores que maior dá ênfase a isso, quando discute a questão de meia-realidade, apesar de tal tópico estar presente desde Huizinga (1938). O jogo é um espaço ficcional sustentado por regras reais, e se os personagens de *Hades* são tão vitais para o seu sucesso, o espaço também contribui, sendo o palco em que os atores podem criar sua história. O jogador, através de Zagreus, consegue fazer uso do jogo como uma forma de visitar a Grécia clássica ao longo da sua experiência, quando a imersão permite entrar nesse mundo.

Contraditoriamente, apesar da imersão permitir ao jogador se sentir parte deste mundo, o jogo constrói uma versão bem mais distante do que a versão literária. O jogador não visita o mundo homérico, mas o que se encontra abaixo desse, que funciona sob administração rígida enquanto heróis, deuses e monstros vagam sob suas cabeças. *Hades* não se propõe ao desafio de reconstruir a

Grécia já muito conhecida e amada; sua ideia é construir um mundo que seja menor em escopo e fama e tentar convencer o jogador a também amar esta parte da cosmologia. Novamente, as discussões sobre remediação voltam à tona, em que cabe mais se estabelecer entre as linhas do já escrito do que meramente replicar o já feito.

Além disso, foi através da discussão sobre o espaço que foi possível abordar a questão da fidelidade em *Hades*. Afinal, a representação do submundo possibilita observar que a visão de fidelidade no jogo ocorre em uma perspectiva sincrônica, baseando-se em um único autor ou obra, mas sim de forma diacrônica, incorporando as diversas representações da morte e as mobilizando para servir os propósitos do gênero em que o jogo se coloca. O espaço não é um contínuo uniforme, mas, propositalmente, constrói-se como uma colcha de retalhos na qual se pode colocar uma diversidade de elementos diferentes e estabelecer uma coerência interna que os organize. Cada região precisa, pela proposta de um *roguelike*, tornar-se um novo problema a ser solucionado, e essa estratégia de “adaptação convergente” contribui para o seu propósito de diversificar um mundo que poderia soar homogêneo demais.

O aspecto de gênero de jogo também é outro que contribuiu para entender as escolhas do mesmo. Afinal, um gênero determina não somente que histórias são contadas, mas também a forma como são apresentadas. No caso de um *roguelike*, define-se como se apresenta o mundo, que precisa ser imprevisível, mutável e perigoso, assim como a história que precisa ser igualmente flexível para se moldar nos espaços que as mecânicas permitirem. Por isso comentou-se, no começo desta seção de conclusões, que estes três elementos dialogam entre si: o enredo precisa ser flexível o suficiente para os caprichos do espaço, enquanto emana dos personagens, e os mesmos personagens também servem como âncoras dentro do espaço para o jogador ter pequenos pontos de previsibilidade no que seria, de outra forma, um caos repulsor. Os mitos que serviram de referência não contribuem apenas como pano de fundo, mas como tecido também para construir cada um destes elementos e costurá-los de forma que funcionem com a união que apresentam no seu resultado.

Essa dinâmica, que gira em torno basicamente de gênero, também dialoga com a questão tradutória de uma tradição literária. Da mesma forma que um leitor entende uma obra não somente pelo texto puro, mas pelo contexto em que foi escrito e pelo que ela incorpora de outras obras com que dialoga, o gênero de um jogo é a principal forma como o jogador pode entender que tipo de experiência é esperada dele, e como a história vai comunicar suas ideias. Um jogador habituado com o gênero de *roguelikes* já entende que o fracasso é o elemento condutor do jogo, e *Hades* capitaliza em cima disso para recompensar o jogador com uma pletera de interações após cada sessão de combates. Portanto, o gênero determina como o jogador vai entender cada interação com

personagens, em cada momento, e os desenvolvedores sabem como canalizar as diferenças para favorecer os efeitos entendidos, seja distinguindo os personagens das lutas dos da mansão, ou fazendo pares que exigem que o jogador combine seus esforços dentro e fora de combate para progredir a história, assim como heróis gregos recorriam à força e à astúcia para superar seus desafios.

Além da questão puramente espacial, também se notou que o espaço em *Hades* não é necessariamente o terreno onde Zagreus caminha. O espaço do jogo inclui também os diversos elementos que atuam como *props* para o jogador interagir, como os inimigos, elementos destrutíveis e até mesmo a estética de cada local que constroem este aspecto. São estes elementos menores que fazem com que o jogo funcione como um palco para o jogador, desafiando-o e permitindo que, através deste desafio, ele assuma o papel do príncipe dos mortos e se veja como um quarto elemento dentro da história que gira em torno de uma tentativa quase impossível de fuga do submundo. Portanto, pensa-se aqui em espaço como não sendo somente o espaço “meio-físico” onde os personagens atravessam, mas tudo aquilo que o define e o significa. Todos os desafios que fazem a progressão mais difícil podem ser entendidos como uma propriedade do espaço na narrativa de um jogo, ou todos os elementos de história que emergem para explorar esse espaço, como os rios de *Hades* frequentemente atuam, o fogo do Flegetonte que atrapalha as tentativas de fuga, ou o nebuloso Lete que oferece uma fuga para Pátroclo.

Obviamente, a forma como o jogo se divide não necessariamente limita como jogos, como um todo, podem abordar as suas narrativas: não seria difícil para um jogo explorar o tempo de forma similar como espaço foi representado aqui, ou fazer uso de um narrador como elemento principal de sua obra. O leitor deste trabalho pode até mesmo conhecer jogos que fazem uso desses mesmos elementos, como vários contemporâneos de *Hades* o fazem. Ainda assim, pelas delimitações desta pesquisa, estes eram os únicos que poderiam ser abordados de forma prática dentro do escopo, mantendo sua relevância para o tópico desse jogo específico. Entretanto, espera-se que através deste estudo seja possível oferecer também uma referência para estudos comparatistas envolvendo jogos, ou mesmo servir como uma referência para outros pesquisadores que queiram analisá-los.

Através da dissertação, se retomou continuamente o fato de que *Hades*, ainda que um jogo, é um elo na cadeia de histórias que se originou da tradição oral há quase três milênios, consolidou-se na escrita, escultura e pinturas e se perpetuou até os dias modernos. Para os propósitos modernos, em que mitos são majoritariamente histórias, ele também se coloca como um mito dentro dos conformes gregos. Entender como os desenvolvedores de jogos compreendem a mitologia grega ajuda-nos a perceber como a nossa sociedade tem ciência de tais mitos. Para os

pesquisadores, serve como uma oportunidade de inferir como suas pesquisas se refletem no imaginário popular. Para os jogadores, uma forma de visualizar uma camada mais funda de uma obra que lhes agrada. E, para aqueles que também querem contar histórias parecidas, uma forma de perceber quais caminhos foram explorados e deixados abertos, quais lacunas ainda precisam ser preenchidas, tanto pelos escritores criativos quanto acadêmicos.

REFERÊNCIAS

- ALCEU, Fr. **38 L-P**. Tradução de Rafael Brunhara. Disponível em: <https://primeiros-escritos.blogspot.com/2015/07/alceu-fr38-v.html>. Acesso em 23 de março de 2023.
- ARISTÓTELES. **Poética**. Tradução de Edson Bini. São Paulo: Edipro, 2011
- BOLTER, J. D.; GRUSIN, R. **Remediation: understanding new media**. Cambridge: MIT Press, 1999.
- BORGES, A. C. S. Afrodite e Ártemis: uma dialética em Eurípedes. **Revista do Sell**, v. 1, n. 1, 2008.
- BULFINCH, T. **O livro de ouro da mitologia: a idade da fábula: histórias de deuses e heróis**. Rio de Janeiro: Ediouro, 2002.
- BURKERT, W. **Ancient mystery cults**. Cambridge: Harvard University Press, 1989.
- BURKERT, W. **Greek religion: archaic and classical**. Tradução de John Raffan. Nova Jersey: Wiley-Blackwell, 2002.
- BURKERT, W. **Greek religion: archaic and classical**. Tradução de John Raffan. Nova Jersey: Wiley-Blackwell, 2002.
- CALLIGARIS, C. **A Adolescência**. São Paulo: Ed. Publifolha, 2000.
- CAMPBELL, J. **The hero with a thousand faces**. Novato: New World Library, 2008.
- CAMPOS, H. **Da transcrição: poética e semiótica da operação tradutora**. Belo Horizonte: UFMG, 2011.
- DOVER, K. J. **Greek homosexuality**. Londres: Bloomsbury Publishing, 2016.
- EDMONDS, R. Tearing apart the Zagreus myth: a few disparaging remarks on Orphism and original sin. **Classical Antiquity**, v. 18, n. 1, p. 35–73, abr. 1999.
- ERIKSON, E. H. **Identidade, juventude e crise**. Rio de Janeiro: Zahar editores, 1976.
- ÉSQUILO; KURY, M. G. **Oréstia**. Rio de Janeiro: Zahar, 1991.
- EURÍPEDES. **Hipólito**. Tradução de Trajano Vieira. São Paulo: Editora 34, 2015.
- _____. **Medeia**. Tradução de Trajano Vieira. São Paulo: Editora 34, 2010.
- FREUD, S. **Além do princípio de prazer**. Porto Alegre: L&PM Editores, 2016.
- GENETTE, G. **Palimpsestos: literatura de segunda mão**. Belo Horizonte: Viva Voz, 2010.
- GUTHRIE, W, K, C. **Orpheus and greek religion: a study of the Orphic movement**. Princeton: Princeton University Press, 1993.
- HESÍODO. **Teogonia**. São Paulo: Hedra, 2013.
- HOMERO, **Ilíada**. Trad. Frederico Lourenço. São Paulo: Penguin Books, 2013.

- HOMERO. **Hinos homéricos**: tradução, notas e estudo. Tradução de Wilson Alves Ribeiro Jr. et al. São Paulo: Unesp, 2010.
- HOMERO. **Odisseia**. São Paulo: Penguin Books, 2013.
- HUIZINGA, J. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2019.
- HUTCHEON, L. **Uma teoria da adaptação**. 2. ed. Florianópolis: UFSC, 2013.
- MARTINEZ, L, Y, L. Precisamos voltar a falar em fidelidade. In: **Mídias, intermídias e transmídias: os diálogos e as transformações das últimas quatro décadas**. Campo Grande: Editora Inovar, 2021.
- MCCLLOUD, S. **Understanding comics: the invisible art**. Nova Iorque: Harper Perennial, 1994.
- MORFORD, M. P. O.; LENARDON, R. J.; SHAM, M. **Classical mythology**. Oxford: Oxford University Press, 2011.
- OVÍDIO. **Metamorfoses**. Tradução de Domingo Lucas Dias. São Paulo: Editora 34, 2015.
- SANTA MONICA. **God of War**. Tóquio: Sony, 2005.
- SÓFOCLES. **Édipo rei**. Tradução de Trajano Vieira. São Paulo: Perspectiva, 2011..
- SUPERGIANT Studio. **Hades**. São Francisco: Supergiant Games, 2020.
- VIEIRA, T. **As bacantes de Eurípedes**. São Paulo: Perspectiva, 2003.
- VIRGÍLIO. **Eneida**. Tradução de Manuel Odorico Mendes. São Paulo: Martin Claret, 2019.
- XENOFONTE. **The simposium**. Projeto Gutenberg, 2013.