



**SMITE: Tradução e Localização: apropriação cultural dentro do mundo dos videojogos**

**João Pedro Queirós Santos**

**Trabalho de Projeto**

**Mestrado em Tradução e Interpretação Especializadas**

**Porto – 2018**

**INSTITUTO SUPERIOR DE CONTABILIDADE E ADMINISTRAÇÃO DO PORTO  
INSTITUTO POLITÉCNICO DO PORTO**



**SMITE: Tradução e Localização: apropriação cultural dentro do mundo dos videojogos**

**João Pedro Queirós Santos**

**Trabalho de Projeto**

**Apresentado ao Instituto Superior de Contabilidade e Administração do Porto, para obtenção do grau de Mestre em Tradução e Interpretação Especializadas, sob orientações de Doutor Manuel F. Moreira da Silva**

**Porto – 2018**

**INSTITUTO SUPERIOR DE CONTABILIDADE E ADMINISTRAÇÃO DO PORTO  
INSTITUTO POLITÉCNICO DO PORTO**

## **Resumo**

Este projeto é apresentado ao Instituto Superior de Contabilidade e Administração do Porto, para obtenção do grau de Mestre em Tradução e Interpretação Especializadas.

Tem como objetivo a localização e futura implementação de doze textos, originalmente em Inglês, para Português Europeu, disponíveis no videogame SMITE: Battleground of the Gods, desenvolvido e publicado por Hi-Rez Studios. Consistirá na localização da informação mitológica de dois panteões – Grego e Nórdico – e cinco figuras mitológicas de cada, presentes no videogame SMITE – Chronos, Hades, Poseidon, Scylla, Thanatos, Fenrir, Loki, Ratatoskr, Sol e Ullr.

O primeiro capítulo será dedicado à análise das especificidades da localização de jogos, tendo em conta também a importância da viabilidade financeira e da complexidade linguística no desenvolvimento da localização de um videogame.

No segundo capítulo, clarificou-se o que é SMITE, para melhor compreensão da sua complexidade. Evidenciou-se a interessante escolha de marketing que a empresa de desenvolvimento de software realizou para tornar este jogo um dos mais famosos do género. Detalhou-se como a Hi-Rez Studios localizou o jogo para o mercado Chinês, comparando-a com versões Europeias e Americanas. Por último, consideraram-se algumas controvérsias que o videogame sofreu em relação ao uso de figuras mitológicas Hindu.

No terceiro capítulo procurei explicitar os passos necessários para ter uma localização para Português Europeu funcional. Foram também expostas algumas dificuldades no processo de localização e a abordagem seguida na sua resolução.

## **Palavras-chave**

Mitologia, Localização, MOBA, SMITE, Videogame.

## **Abstract**

This project is presented to Porto's Accounting and Business School, to obtain the degree of Master in Specialized Translation and Interpreting.

The main goal is the localization of twelve texts to European Portuguese, found in the videogame SMITE: Battleground of the Gods, developed and published by Hi-Rez Studios. It consists on the localization of the mythological information of two pantheons – Greek and Norse – and five mythological figures in each, present in the videogame SMITE – Chronos, Hades, Poseidon, Scylla, Thanatos, Fenrir, Loki, Ratatoskr, Sol and Ullr.

On the first chapter, the specifications of game localization were developed, explaining the importance of financial viability and linguistic complexity in the development of a videogame localization.

On the second chapter, there is an elucidation of what SMITE is, for a better understanding of its complexity. An interesting marketing choice made by the developer was highlighted, to justify how it turned into one of the most famous games inside its genre. It was detailed how Hi-Rez Studios localized the game for the Chinese market, comparing it to the European and American versions. Lastly, controversies that the videogame suffered regarding the use of Hindu mythological figures were analyzed.

On the third chapter, we describe the necessary steps to have a successful localization into European Portuguese. Some difficulties in the localization process and how they were solved were also described and analyzed.

## **Keywords**

Mythology, Localization, MOBA, SMITE, Videogame.

## Índice de Figuras

Fig. 1: Perspetiva em terceira pessoa	Página 12
Fig. 2: Perspetiva <i>top down</i>	Página 12
Fig. 3: Animação antiga de Xbalanque	Página 27
Fig. 4: Animação atual de Xbalanque	Página 27
Fig. 5: Modelo de Hades antigo	Página 28
Fig. 6: Modelo de Hades atual	Página 28
Fig. 7: Sun Wukong: antes e depois	Página 29
Fig. 8: Ao Kuang: antes e depois	Página 29
Fig. 9: Apollo: Carta de representação na China / resto do mundo	Página 30
Fig. 10: Geb: Carta de representação na China / resto do mundo	Página 30
Fig. 11: Representação <i>ingame</i> de Kali antiga	Página 31
Fig. 12: Representação antiga de Kali	Página 33
Fig. 13: Representação atual de Kali	Página 33
Fig. 14: Representação clássica de Kali	Página 34
Fig. 15: Representação clássica / <i>ingame</i> de Neith	Página 35
Fig. 16: Representação clássica / <i>ingame</i> de Aphrodite	Página 35

# Índice

Introdução .....	1
Capítulo I: Localização .....	4
1.1: Conceito e análise .....	5
1.2: Localização de jogos: especificidades .....	7
1.3: Viabilidade financeira e complexidade da língua – fatores na localização de jogos .....	9
Capítulo 2: SMITE.....	11
2.1: SMITE: Informação essencial.....	12
2.2: Um <i>twist</i> na utilização de marketing sobre a mitologia histórica já existente .....	15
2.3: Localização para o mercado Chinês .....	26
2.4: Figuras mitológicas Hindu: Casos controversos.....	31
Capítulo III: Localização de SMITE.....	36
3.1: Localização para o mercado português.....	37
3.2: Dificuldades na localização .....	39
Conclusão.....	58
Referências Bibliográficas .....	61
Referências Webgráficas .....	63
Anexos .....	67
Apêndices.....	80

# **Introdução**

Este projeto tem como objetivo a localização de doze textos, de Inglês para Português Europeu, do videogame SMITE: Battleground of the Gods, desenvolvido e publicado por Hi-Rez Studios.

Este projeto resultou do facto de não haver localização em Português Europeu do videogame SMITE, e pretende, uma vez realizada a sua defesa e avaliação, o reencontro dos resultados para a empresa de desenvolvimento de software, para que considere uma localização completa.

A ideia deste trabalho de projeto surgiu por, no meu dia-a-dia, ser *gamer*. Como uma pessoa que adora videogames, sempre tive interesse em experimentar algo novo, algo diferente. O SMITE foi exatamente isso e deu-me oportunidades que nunca pensei possíveis. Conheci pessoas fantásticas durante a minha maratona deste jogo, aprendi imenso e, acima de tudo, diverti-me enquanto o fiz.

Comecei a jogar SMITE em junho de 2013, sozinho. Vi um vídeo no YouTube que despertou a minha curiosidade e decidi saciá-la. Durante alguns meses joguei sozinho, mas um dia tive jogadores portugueses na minha equipa – dois rapazes de Lisboa, que começaram a jogar na mesma altura que eu. Sendo muito focado no desempenho máximo em tudo o que faço, gostei da maneira que jogaram e decidi perguntar se gostariam de jogar comigo novamente. Aceitaram a minha proposta, e quatro anos depois somos administradores da maior comunidade de SMITE portuguesa, com mais de dois mil e quinhentos membros.

À medida que o jogo se foi desenvolvendo, ficando cada vez mais popular em todo o mundo, reparei que a localização foi uma grande razão para tal. Investiguei o trabalho desenvolvido nesse âmbito e tive a revelação de que não existia em Português Europeu. E quando tive a escolha no final do mestrado se apresentou, entre realizar estágio, tese ou projeto, decidi fazer a localização do SMITE para a minha língua e cultura.

Assim, de modo a demonstrar este projeto irei, no primeiro capítulo, analisar, de forma breve a localização e a localização de jogos e as suas especificidades. Clarificarei também a importância que a viabilidade financeira tem no processo de localização de um videogame. Por último, irei evidenciar porque é que a complexidade de uma língua como um fator relevante para a exequibilidade desse processo.

No segundo capítulo, descreverei o jogo SMITE, de modo a dar conta da sua complexidade e a tornar o jogo e estrutura perceptíveis. No mesmo capítulo, discutirei o marketing que a empresa de desenvolvimento de software realizou, para tornar o SMITE num dos jogos mais famosos do género, dando exemplos específicos e usando excertos dos textos que localizei. De seguida,

irei detalhar como a Hi-Rez Studios localizou o seu jogo para o mercado Chinês, usando comparações entre versões. Finalmente, incidirei a minha atenção sobre alguns problemas controversos que o jogo sofreu em relação ao uso de figuras mitológicas Hindu.

No terceiro e último capítulo, evidenciarei o que seria necessário realizar para ter uma localização para Português Europeu capaz de atrair jogadores. Por fim, algumas dificuldades que tive ao localizar os doze textos para Português Europeu, bem como o seu processo.

## **Capítulo I: Localização**

## 1.1: Conceito e análise

A localização emergiu na década de oitenta do século XX, sofrendo um avanço intenso na seguinte década, fomentado pelo mercado dos computadores pessoais e pela necessidade de localizar o grande número de software. Desde então, o processo de localização tem vindo a amadurecer e a abranger novas áreas de utilização, graças ao avanço tecnológico procurado pela indústria da língua, à medida que as práticas de localização vão evoluindo em resposta às necessidades de globalização de uma multiplicidade de conteúdos digitais.

Com a evolução da indústria do software, foram-se, no entanto, definindo um conjunto de conceitos nucleares, reunidos em torno de um novo acrónimo - GILT - que incorpora a Globalização, a Internacionalização, a Localização e a Tradução, acrónimo que reflete a complexidade inerente à preparação de um produto ou conteúdo para o mercado global.

Segundo O'Hagan GILT, para além de destacar os processos específicos necessários ao tratamento de conteúdos eletrónicos, coloca a transferência dos conteúdos digitais provenientes das diversas línguas no espectro mais abrangente da globalização.

A globalização pode, assim, ser descrita como um processo de criação de um produto passível de ser usado com sucesso em diversos contextos culturais sem sofrer modificações. Autores como Esselink ligam ainda esta perspetiva à dos processos e estratégias de negócio associados à criação de um produto global.

A internacionalização surge associada ao processo de globalização e é descrita por Hofstede como o processo de reengenharia de um produto de informação de modo a que possa ser facilmente localizado para exportação, sendo um produto internacionalizado composto por duas componentes: informação nuclear ao produto e variáveis internacionais.

Esselink, por seu lado, descreve a internacionalização como o processo de generalização de um produto, desenvolvido para que este possa lidar com uma multiplicidade de línguas e de convenções culturais sem haver necessidade de o redesenhar. Corresponde, assim, a um processo de desenvolvimento de um produto de modo a que este não seja concebido especificamente para um local, i.e., que possa suportar diferentes línguas e convenções, independentemente da sua origem, sem que, para tal, necessite de modificar qualquer componente do seu design inicial.

Para Schäler, a localização representa não só a adaptação linguística e cultural de conteúdos digitais aos requisitos de um mercado internacional, mas também o fornecimento de serviços e tecnologias para a gestão do multilinguismo através do fluxo de informação digital a nível global.

Margaret Rouse afirma que a localização consiste no processo de tradução e adaptação cultural de um produto, considerando as sensibilidades do país para o qual o produto irá ser localizado. Uma localização tem sucesso, na sua perspetiva, quando parece que o produto foi desenvolvido para aquela cultura especificamente.

Como explicita a autora, é uma adaptação de um produto ou serviço que atende às necessidades de uma língua e cultura em particular e pode ser feita após o lançamento no país de origem, ou simultaneamente. Um exemplo relativamente simples de localização é o que ocorre entre o Reino Unido e os Estados Unidos da América. Logicamente, é necessário a tradução de expressões idiomáticas e há várias palavras com ortografia diferente.

No entanto, há muitos recursos necessários para um produto estar devidamente localizado: mudança de fusos horários, feriados, referências geográficas, moeda, entre outras. Nos últimos tempos, o desenvolvimento de produtos digitais é feito já com a localização em mente – a este processo dá-se o nome de internacionalização – e, muitas vezes, antes de ser lançado oficialmente, o produto já está localizado para várias línguas e culturas. A evolução da localização passa por adaptação de conteúdo para adequar aos gostos e aos hábitos de consumo de outros mercados, incluindo também o desenvolvimento de produtos que suportam caracteres internacionais, facilitando o processo em línguas com diferentes sistemas de escrita.

Ainda segundo Rouse, a internacionalização é um processo que ocorre durante o planeamento de um produto, de forma a implementar serviços que possam ser facilmente adaptados para línguas e culturas diferentes das de origem.

A tradução do conteúdo de uma língua para a outra pode ser suportada parcialmente por programas de tradução automática sendo, no entanto, sempre necessária uma intervenção humana. Ter em atenção os termos que poderão não ter significado em outras línguas é importante também. Muitas vezes, o termo original é usado, ou um novo termo (neologismo) é inventado, baseado na tradução fonética (Collins, 2001:39), ou noutra técnica de tradução, como o empréstimo ou o decalque.

Simon Hill afirma que a localização é uma maneira extremamente eficiente para gerar rendimento em aplicações e jogos. Deve ser planeada desde o início de um projeto e manter os localizadores informados durante todo o processo, para garantir mais qualidade em todo o projeto.

## **1.2: Localização de jogos: especificidades**

De acordo com Mangiron e O'Hagan, localização consiste no processo de adaptação cultural de um produto previamente traduzido, considerando as sensibilidades de cada país.

Apesar de uma pequena parte da localização de jogos dizer respeito à tradução dos textos, a maior dificuldade que os localizadores sofrem é a de adaptar o conteúdo do jogo para uma língua, uma cultura, um mercado específico. Esta situação acontece com qualquer tipo de localização, não só de jogos.

Quando os videogames começaram a ser inventados, a necessidade de localização era mínima, pois os jogos consistiam em pontos e linhas, com poucas linhas de comando. Muitos anos depois, na atualidade, os maiores títulos apresentam elementos com necessidade de localização, tal como textos informativos que dão contexto aos cenários, ou vozes humanas que dão personalidade às personagens.

A tecnologia envolvente nos videogames está constantemente a evoluir, com os programadores a usar a tecnologia de ponta para exprimirem os seus talentos criativos. O uso de vozes humanas nos videogames veio substituir grandes porções de texto, mas originou a necessidade de legendagem ou dobragem quando os jogos são localizados.

O processo de localização de videogames é extremamente prolongado, pois pode afetar várias secções de elaboração de um jogo: áudio, arte, manuais, acondicionamento, sensibilidades culturais, substituição de conteúdo, entre muitas mais (Bernal-Merino, 2006:3). A tradução e a localização são modificadas tendo em conta regionalismos, expressões culturais, com o intuito de conseguir fidelidade total, para o jogador não se sentir confuso, mantendo ao mesmo tempo a localização fidedigna ao material original.

O grupo MoGi International reconhece que a localização ajuda as empresas de jogos a alcançarem a globalização. Um jogo que está preparado para ser lançado ao mesmo tempo, em diferentes línguas, torna-se num fenómeno internacional.

Tal como afirma Spencer Huddleston, para os jogos serem localizados ao mesmo tempo que estão a ser desenvolvidos, é necessário entreajuda e um processo em equipa. Se não houver comunicação entre a empresa de desenvolvimento de software e a empresa localizadora, os erros serão inevitáveis. Por isso é necessário haver especial atenção ao feedback do público, para encontrar e reparar o que está errado. No entanto, existe um certo nível abaixo do qual nenhuma empresa devia estar:

Segundo Adam Kenway, o jogo *Street Fighter II* tinha um erro tremendo na tradução, que impedia o avanço da história, fazendo com que os jogadores da versão não original ficassem presos no mesmo sítio.

Na tradução inglesa, os jogadores tinham que “*defeat Sheng Long*”, para avançarem para o próximo nível. “*Defeat Sheng Long*” era a tradução incorreta de *Rising Dragon Punch*, um ataque especial que os jogadores tinham que usar durante a luta – ao contrário de um misterioso oponente inexistente.

A linguagem e a terminologia têm que ser consistentes ao longo da localização. Independentemente da qualidade da localização – inconsistência em, por exemplo, nomes de personagens, locais, conteúdos, ataques, faz com que o jogador não entenda o objetivo, ou o que está a ler, e perca o interesse.

Pesquisas em fóruns e websites que têm discussões abertas sobre jogos do mesmo género que uma empresa queira desenvolver, seja no geral, ou secções específicas, são um meio excelente de aperfeiçoar a localização para jogos futuros, pois a opinião dos jogadores é muito relevante.

Um dos maiores lançamentos da Nintendo, em 2015, foi o jogo *Xenoblade Chronicles X*. Conforme afirma Heidi Kemps, o problema não foi o jogo em si, pois as *reviews* eram extremamente positivas, mas sim conflitos acerca das mudanças entre a versão Japonesa e a Americana. Os jogadores podem jogar com uma personagem feminina em ambas as versões, no entanto, na versão Americana não é possível ajustar o tamanho dos seios, algo que é possível na versão original Japonesa.

Outra razão para disputa é o facto de que uma personagem chamada Lin não ter um adereço (*skin*) na versão americana. Nos Estados Unidos, a censura sobre sexualidade é extremamente alta, e a censura sobre violência é nula.

A razão pela qual a opção dos seios foi retirada da versão americana é desconhecida (e não faz qualquer sentido, pois uma rapariga que quisesse jogar e modelar-se na sua personagem, não

conseguiria). O facto do adereço de Lin estar indisponível, é por ser menor de idade, o que faz sentido, tendo em conta o nível de censura sexual nos Estados Unidos.

Felizmente, a possibilidade de reduzir ou aumentar o tamanho dos seios da personagem não afeta o *gameplay*. Este exemplo demonstra o quanto a localização é necessária, tendo em conta diferentes culturas, visões e sensibilidades, pois se a versão japonesa fosse lançada nos Estados Unidos, apenas com tradução e interpretação, o jogo seria banido, o que traria grande prejuízo à Nintendo, não podendo publicar o seu jogo no país onde se vende mais.

Na minha perspetiva, o problema com a localização de jogos hoje em dia reside na quantidade de lançamentos diários, fazendo com que o processo de localização se torne numa corrida de output, na tentativa de vender primeiro e mais rápido, em vez de uma localização focada na qualidade e coerência.

No entanto, para Spencer Huddleston, há empresas de desenvolvimento de software que levam o seu tempo a aperfeiçoar a localização. Todas elas certificam-se que os prazos são cumpridos, respondem a questões que os tradutores / localizadores tenham acerca do jogo, ou qualquer conteúdo específico, e também, agem como elo de ligação entre o público e os localizadores.

### **1.3: Viabilidade financeira e complexidade da língua – fatores na localização de jogos**

Segundo Carolina Silvanderson, o nível de viabilidade financeira é de extrema importância quando se pretende localizar um jogo para um determinado país, pois tem que se ter em conta os nichos de mercado.

A diferença de localização entre o Português Europeu e o Português do Brasil é gigantesca. De acordo com Bianca Lopez (12/2016), o mercado Brasileiro cresce em média oito por cento por ano. A população do Brasil é de duzentos milhões de habitantes, e os jogos têm um papel central na vida de sessenta milhões.

Para conseguir agradar ao mercado brasileiro, a localização de jogos é fulcral pois o Brasil é um país com pouca proficiência inglesa, devido a dobragens de todo o material de entretenimento. Ou seja, o investimento no mercado brasileiro é extremamente positivo.

No entanto, o mesmo não se pode dizer sobre o mercado Português. De acordo com Boa Compra (2014), de uma população de onze milhões de habitantes, Portugal só conta com cerca de três milhões de *gamers*. O que significa que o investimento de jogos em Portugal é potencialmente perigoso, devido à pequena quantidade de população. Sendo Portugal um país com maior proficiência inglesa, raríssimas são programas ou jogos cuja língua estrangeira é localizada para maior percepção dos cidadãos portugueses.

De acordo com Dimitris Glezos (2015), um grande problema que a localização de jogos encontra é a complexidade da língua. Exemplificando: *You have lost! Please try again*. A tradução desta frase é relativamente simples na maior parte das línguas, no entanto, o número de caracteres poderá mudar, pode depender do género, ou se é singular ou plural, o que significa que é praticamente impossível fazer uma tradução única, e encontrar resposta para todos os níveis de complexidade que a língua inglesa não tem.

## Capítulo 2: SMITE

## 2.1: SMITE: Informação essencial

SMITE é um MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*, um subgênero de jogos de estratégia, no qual o jogador controla uma personagem e compete em equipa contra outros jogadores. O objetivo principal é destruir a estrutura principal da equipa inimiga), desenvolvido e publicado por Hi-Rez Studios, para Windows, PlayStation 4 e Xbox One. A data de lançamento oficial foi no dia vinte e cinco de março de dois mil e quatorze, no entanto, versões *beta* foram lançadas anteriormente.

Uma das muitas características que faz SMITE diferente dos outros jogos MOBA é a perspetiva em terceira pessoa (Fig. 1), em vez de *top down* (Fig. 2).



Fig. 1: Perspetiva em Terceira pessoa

<https://mmos.com/review/smite>



Fig. 2: Perspetiva *top down*

<https://mmos.com/review/smite>

Assim, joga-se usando as teclas W, A, S, D e rato, em vez de clicar no mapa. Esta simples mudança de perspetiva faz com que o jogo seja mais rápido, tenha mais ação, fazendo o jogador ter a possibilidade de se esquivar de ataques inimigos.

Neste videojogo, o jogador controla uma figura mitológica e faz parte de combates em equipa, usando ataques, estratégia e táticas para derrotar a outra equipa, também controlada por jogadores.

As variadas figuras mitológicas têm atualmente origem em nove panteões: Celta (Artio, Cernunnos, Cu Chulainn), Chinês (Guan Yu, Jing Wei, Sun Wukong), Egípcio (Ra, Anubis, Osiris), Grego (Zeus, Artemis, Medusa), Hindu (Ganesha, Kumbhakarna, Rama), Japonês (Amaterasu, Izanami, Susano), Maia (Camazotz, Chaac, Xbalanque), Nórdico (Freya, Thor, Ymir) e Romano (Bacchus, Hercules, Janus).

Estes são apenas três exemplos de cada panteão das noventa e quatro figuras inseridas até este momento. Esta lista coloca o jogo num grande patamar de dificuldade, proficiência e aprendizagem, pois cada figura tem entre uma a três habilidades passivas, entre quatro a oito habilidades ativas e a possibilidade de comprar dez itens, entre os disponíveis cento e trinta e um. É de notar que todas as figuras, habilidades e animações, são moldadas pelas suas informações mitológicas.

As figuras são organizadas em cinco classes diferentes:

- 1) *Hunters*, normalmente de longo alcance, que utilizam ataques e itens físicos para aumentarem a sua força. A parte maior são muito dependentes dos itens, e usam os ataques básicos (pois os itens auxiliam na valorização dos ataques) para induzir grande quantia do dano.
- 2) *Guardians*, normalmente de próximo alcance, que utilizam ataques e itens mágicos para aumentarem a sua força. A sua potência de dano é pouca, mas têm grande quantidade de *crowd control*, e são capazes suportar mais dano do que qualquer outra classe, conseguindo proteger aliados mais fracos e criar situações e momentos favoráveis para a equipa.
- 3) *Mages*, normalmente de longo alcance, que utilizam ataques e itens mágicos para aumentarem a sua força. A principal fonte de dano destas figuras são habilidades de grande potência, normalmente dando grandes quantidades de dano em pouco tempo. No entanto, são as mais fracas a suportá-lo.
- 4) *Warriors*, normalmente de próximo alcance, que utilizam ataques e itens físicos para aumentarem a sua força. São *jacks of all trades*, ou seja, são capazes de infligir e suportar boas quantidades de dano, sem se distinguirem em nenhuma.
- 5) *Assassins*, normalmente de próximo alcance, que utilizam ataques e itens físicos para aumentarem a sua força. Demonstram grande mobilidade e capacidade de infligir muito dano. A característica que distingue esta classe das outras é a habilidade de entrarem numa *teamfight*, matarem o alvo e saírem antes do inimigo reagir.

O jogo tem vários modos, para diferentes gostos e proficiências:

- O modo de jogo *Arena* é uma espécie de *deathmatch*, onde o objetivo é derrotar os jogadores inimigos, matando-os e reduzindo os seus pontos a zero. Cada equipa começa com quinhentos pontos, com cinco jogadores de cada lado. Matar um jogador retira cinco pontos e cada onda de *minions* retira um ponto.

- O modo de jogo *Siege* tem dois caminhos num mapa pequeno. Cada equipa tem quatro jogadores. O objetivo é derrotar o titã da equipa inimiga, e para isso é necessário destruir torres e fénix. A particularidade deste modo é a equipa que matar um monstro que existe no meio do mapa, ganhar a habilidade de fazer nascer um *juggernaut*, que ajuda a puxar objetivos rapidamente.
- O modo de jogo *Joust* tem apenas um caminho. Cada equipa tem três jogadores. O objetivo é derrotar o titã da equipa inimiga e, para isso, é necessário destruir uma torre e uma fénix. Escondido no mapa, está um monstro que dá uma ajuda à equipa que o mata, fazendo com que a torre e a fénix inimiga fiquem desativadas durante um minuto.
- O modo de jogo *Assault* também tem apenas um caminho. No entanto, uma vez que um jogador saia da base, é impossível voltar para regenerar vida ou mana e comprar itens, a não ser que morra. Cada equipa tem cinco jogadores. Outro aspeto deste modo de jogo é a impossibilidade de escolher a figura que queremos jogar. Neste modo, a escolha é retirada do jogador e uma figura aleatória é selecionada. O objetivo é derrotar o titã da equipa inimiga e, para isso, é necessário destruir uma torre e uma fénix.
- O modo de jogo *Clash* tem dois caminhos, tal como o de *Siege*, mas cada equipa tem cinco jogadores. Aos dez minutos, um monstro nasce no meio do mapa que, se morto, dá um enorme poder, ajudando a equipa a infligir mais dano a objetivos e a jogadores.
- *Conquest* é o principal modo de jogo no SMITE. É neste modo que a habilidade real do jogador é posta em prática. Cada equipa tem cinco jogadores e o objetivo é derrotar o titã da equipa inimiga. Este modo contém três caminhos, cada um com as suas especificidades, e entre eles, a *jungle*. *Jungle* é o nome que se dá ao território desconhecido em *Conquest*. Dentro, vivem vários monstros que quando mortos dão vários poderes, como por exemplo, velocidade de movimento, aumento de dano, defesa, regeneração, dinheiro e mais. Num dos lados do mapa reside um monstro chamado *gold fury*. Quando morto, dá à equipa trezentos de *gold*. Aos dez minutos, no lado contrário nascem duas criaturas: *Fire Giant* e *Portal Demon*. *Fire Giant* é um monstro que ajuda a equipa a assegurar a vitória, ou a voltar de novo ao jogo, se estiverem a perder consideravelmente. Quando morto, ajuda a destruir objetivos e a matar jogadores. *Portal Demon* é um monstro que cria um portal no meio do mapa quando morto. Este portal permanece durante um minuto e faz com que os jogadores sejam teletransportados de imediato para lá, fazendo com que não tenham de andar o caminho todo da base até ao meio do mapa. Isto ajuda jogadores a entrar e a sair de *teamfights*, irem à base e voltarem rapidamente.

SMITE é *free to play*, o que significa que a criação de conta e o download do jogo são completamente grátis. Quando criamos uma conta, são oferecidas cinco figuras, uma de cada classe. A partir desse momento temos a possibilidade de comprar o *Ultimate God Pack*.

Este pacote desbloqueia todas as figuras existentes e todas as futuras. Podemos então comprar uma figura de cada vez, com *gems* (entre duzentas a oito mil, com dinheiro real), ou com *favor* (desbloqueado por jogar).

O jogo faz a sua fortuna com itens cosméticos, tal como *skins*, pedestais, *emotes*, temas musicais, *voice packs*, e muito mais.

- *Skins* são itens que permitem aos jogadores mudar a aparência de uma figura, de uma simples textura a uma aparência completamente diferente.
- Pedestais são itens que permitem aos jogadores mudar a aparência do chão onde a figura está, quando esperam que o jogo carregue.
- *Emotes* são animações personalizadas, de saudações a danças, exclusivas de só uma figura. Cada figura tem a sua dança e saudação específica, que muitas vezes são referências à cultura pop.
- Temas musicais são itens que substituem a trilha sonora original de SMITE, por uma personalizada.
- *Voice packs* são itens que substituem a voz padrão de uma figura quando se está dentro de um modo de jogo. Cada figura tem o seu *voice pack* e não só desbloqueia a sua voz e personalidade, mas também qualquer *voiceline* para qualquer *skin* que o jogador tenha naquela figura.

## **2.2: Um *twist* na utilização de marketing sobre a mitologia histórica já existente**

O uso de personagens mitológicas é uma ideia extremamente original. A história de SMITE pode ser resumida da seguinte maneira:

Os deuses criaram a civilização e cobiçavam os poderes da fé. Os mortais adoravam os deuses devotamente. Como tudo, com o tempo, começaram a ser esquecidos. Enraivecidos com isto, querem destruir a civilização. Para vários, a resposta para o seu esquecimento era medo, domínio e destruição. Só isto seria suficiente para a humanidade voltar novamente a acreditar

nos deuses. Esta facção era chamada *Old Order*. Para outros, a única escolha seria a humanidade decidir, sem orientação. Esta facção era chamada *Elysian Uprising*. Esta é a história que a Hi-Rez nos dá por detrás do jogo SMITE.

A empresa de desenvolvimento de software fez uma escolha de marketing única. Romantizou e humanizou a *lore* das figuras mitológicas, fazendo com que os deuses estejam prontos para a batalha, para lutarem uns com os outros, para libertarem frustrações e rancores.

Desta maneira, a Hi-Rez Studios está, e com sucesso, a localizar e a apropriar culturalmente o seu jogo para os milhões de jogadores futuros. Modificam um pouco a *lore* da figura mitológica para melhor coincidir com o tipo de jogo que SMITE é.

É normalmente pelas últimas frases que começamos a ver uma ligeira mudança na maneira como a *lore* é descrita. No início recebemos contexto da informação mitológica. Após isso, a história é sintetizada e, seguidamente, aparecem as frases que criam expectativa e emoção.

### Chronos

Texto original	Texto localizado
“(...) Patient to a fault, Chronos knows no urgency. He does not fear pain, or war, or death, for he is time itself and will outlast all. For this reason, his presence on the field of battle is alarming. This war between Gods must portend a conclusion so dire as to threaten the very existence of time. Perhaps, all the Gods should begin counting the seconds of the eternal clock. There may be few of them remaining.”	“(...) Radicalmente paciente, Chronos não conhece urgência. Não receia dor, ou guerra, ou morte, pois ele é o tempo e vai resistir a tudo. Por esta razão, a sua presença no campo de batalha é assustadora. Esta guerra entre deuses deve pressagiar um desenlace terrível a ponto de ameaçar a própria existência do tempo. Quiçá, todos os deuses deviam começar a contar os segundos do relógio eterno. Pode haver poucos restantes.”

O título de Chronos é *Keeper of Time*. A presença de Chronos é alarmante para os outros deuses. Não só porque ele não tem medo de nada, nem nunca irá morrer, mas também porque para ele estar disposto a entrar no campo de batalha, algo terrível deve estar a suceder. No SMITE, Chronos, de origem grega, é do tipo *mage*, cujas habilidades mágicas envolvem fendas e paragens temporais e viagens no tempo.

## Hades

Texto original	Texto localizado
“(...) As God of the Dead and the Underworld, he views his authority on this matter absolute, forbidding anyone to leave his realm and growing wrathful when disobeyed or when someone tries to cheat death or steal from him. For everyone, death is unavoidable and service to Hades inevitable. Even the Gods.”	“(...) Como o deus da morte e do submundo, vê a sua autoridade absoluta, proibindo seja quem for de sair do seu reino e ficando furioso quando lhe desobedecem, ou quando alguém tenta enganar a morte ou roubá-lo. Para todos, a morte e o serviço a Hades são inevitáveis. Até para os deuses.”

O título de Hades é *King of the Underworld*. Sendo o deus da morte e do submundo, todos prestam serviço a Hades e, quando alguém tenta enganá-lo, ou desobedecer às suas ordens, ele fica furioso. Até agora, pouquíssimos deuses tiveram o infortúnio de apanhar o lado errado de Hades mas com a batalha a aproximar-se, esse poderá não ser o caso por muito tempo. No SMITE, Hades, de origem grega, é do tipo *mage*, cujas habilidades mágicas envolvem ataques por debaixo da terra, terrenos cobertos de escuridão e pilares de agonia e aflição.

## Poseidon

Texto original	Texto localizado
<p>“(…) It may be that Poseidon never desired greatness as Zeus did. Had his father never consumed him, had he never been made God of the Sea, had his brother never crowned himself King of the Gods, Poseidon might have lived contentedly, but that chance is gone.</p> <p>Now, with the very tides at his command, an army of sea beasts at his back, and the formidable Kraken at his call, the glowering God of the deep seeks to quench his thirsty rage and plunge all the world in endless, wrathful seas.”</p>	<p>“(..) Talvez Poseidon nunca tenha desejado grandeza como Zeus. Se o pai nunca o tivesse engolido, se nunca se tivesse tornado no deus do oceano e se o seu irmão nunca se tivesse coroado rei dos deuses, Poseidon poderia ter vivido com contentamento, mas essa chance foi-se.</p> <p>Agora, com todas as marés a seu comando, um exército de criaturas marinhas às suas costas, e com o formidável <i>Kraken</i> à sua disposição, o carrancudo deus das profundezas procura saciar a sua raiva sedente e submergir o mundo todo, em marés intermináveis e furiosas.”</p>

O título de Poseidon é *God of the Oceans*. Poseidon nunca quis ter a magnitude que Zeus tem, mas também nunca quis ser menosprezado, olhado como um menor, especialmente perante o irmão mais novo. A promessa de vivência prazerosa já não é possível. Por isso, com monstros marinhos e marés à sua disposição, Poseidon quer mostrar a tudo e todos que não é inútil, que o seu poder vai para além dos limites que as pessoas pensam. No SMITE, Poseidon, de origem grega, é do tipo *mage*, cujas habilidades envolvem mudanças repentinas de marés, grandes vórtices, e krakens.

## Scylla

Texto original	Texto localizado
“(...) Would that she had remained in the sea, but the nightmare has come ashore. Dragged by dog-headed tentacles she roams our streets, plucks us from our beds, and fills the night with disturbing laughter. Scylla has come, and not even the gods can help us.”	“(...) Que ela tivesse permanecido no mar, mas o pesadelo chegou a terra firme. Arrastada pelos tentáculos com cabeça de cães, deambula pelas ruas, arranca-nos das nossas camas e enche a noite com um riso perturbante. Scylla chegou e nem os deuses nos poderão ajudar.”

O título de Scylla é *Horror of the Deep*. Não era suficiente o terror que Scylla causava no mar, naquele pequeno estreito. Este monstro fantástico teve que vir à terra aterrorizar todos os que tenham o infortúnio de cruzar caminhos com ela. Num primeiro olhar, só se repara na inocência infantil que presumivelmente ela assume, mas quando os tentáculos com cabeças de cães irrompem do chão, e quando aquele riso inquietante deambula pelas ruas... o horror chegou. No SMITE, Scylla, de origem grega, é do tipo *mage*, cujas habilidades mágicas envolvem ataques incapacitantes, campos mágicos que retiram proteções e golpes poderosos sucessivos.

## Thanatos

Texto original	Texto localizado
<p>“(…) He despises the immortality other Gods covet. To him, it is a perversion and defiance of his very purpose.</p> <p>But can a God truly die? As the Heavens clash and immortal blood spills on the Earth, Thanatos hungers to find out. War is but the preamble to death, a battlefield of souls rent from their bodies, listlessly waiting to be taken by the God of Death. A war between Gods, a war of this magnitude can mean only one thing. Thanatos is about to be very, very busy.”</p>	<p>“(…) Ele despreza a imortalidade cobiçada pelos deuses. Para ele, é uma perversão e uma provocação da sua própria existência.</p> <p>Mas será que um deus pode realmente morrer? Assim como os céus chocam e sangue imortal derrama na terra, Thanatos tem um desejo ardente para descobrir. A guerra é apenas um preâmbulo da morte, um campo de batalha de almas arrancadas dos corpos, esperando sem hesitação para serem levadas pelo deus da morte. Uma guerra entre deuses, uma guerra desta magnitude só pode significar uma coisa. Thanatos está prestes a estar muito, muito ocupado.”</p>

O título de Thanatos é *Hand of Death*. Esta é a preciosa oportunidade de mostrar aos deuses que a sua imortalidade poderá chegar ao fim. A ansiedade de provar que a morte pode chegar aos seres mais poderosos torna Thanatos numa ameaça que não será facilmente eliminada. No entanto, as casualidades mortais fazem parte do seu trabalho, e isso poderá enganar as suas verdadeiras intenções. No SMITE, Thanatos, de origem grega, é do tipo *assassin*, cujas habilidades físicas envolvem foices mortíferas, grandes velocidades sem obstáculos e restauração de vida.

## Fenrir

Texto original	Texto localizado
“(…) For a time, Fenrir was forgotten, the dire prophecy just a memory. But they were all warned and the Gods did nothing. Fenrir is hungry now; the first hunter, an alpha among sheep, but no flesh will satisfy his need. It is revenge he craves, and now he is Unbound.”	“(…) Durante um tempo, Fenrir foi esquecido, e a lúgubre profecia apenas uma memória. Mas todos os deuses foram todos avisados e não fizeram nada. Fenrir agora está esfomeado, o primeiro caçador, um alfa entre ovelhas, mas nenhuma carne irá satisfazê-lo. É por vingança que anseia, e agora, está solto.”

O título de Fenrir é *The Unbound*. Fenrir foi preso há tempo imemorial. À medida que o tempo foi passado, foi negligenciado, esquecido. Mas conseguiu escapar. Mesmo depois das profecias, os deuses não quiseram saber. Agora, ele está livre e quer vingança sobre aqueles que o aprisionaram. No SMITE, Fenrir, de origem nórdica, é do tipo *assassin*, cujas habilidades físicas envolvem pulos gigantes, uivos fervidos com raiva e ataques rápidos violentos.

## Loki

Texto original	Texto localizado
“(...) Loki was struck; causing such anguish his thrashing would shake the world. But now Loki is free and already wreaking havoc. If the prophetic Volva are correct, and they always are, then the end of all things has finally come.”	“(...) Loki foi atingido, causando tanta angústia que o seu sofrimento sacudiria o mundo. Mas agora Loki está livre e já está a causar estragos. Mas se a áugure estiver correta, e estão sempre, o fim de todas as coisas está sobre nós.”

O título de Loki é *The Trickster God*. Como maldoso vigarista, Loki gosta pouco quando é apanhado, especialmente quando é aprisionado por uma pequena brincadeira. O sofrimento que sentiu quando o veneno da serpente lhe tocou na pele foi algo imensurável. E agora ele quer retaliação. As profecias dizem que Loki será aquele que trará o fim do mundo. E se estiverem corretas, estamos mais perto disso a cada momento que passa. No SMITE, Loki, de origem nórdica, é do tipo *assassin*, cujas habilidades físicas envolvem ataques surpresa, armadilhas, e golpes pelas costas.

## Ratatoskr

Texto original	Texto localizado
<p>“(...) His home on the trunk of Yggdrasil conveniently places Ratatoskr at the center of all cosmic activity.</p> <p>As Gods from every Pantheons clash, how could Ratatoskr pass up the opportunity to instigate new rivalries? Quite simply, he cannot. Beware the squirrel.”</p>	<p>“(...) A sua casa no tronco de Yggdrasil coloca Ratatoskr convenientemente no centro de toda a atividade cósmica.</p> <p>À medida que deuses de todos os panteões entram em colisão, como pode Ratatoskr deixar passar a oportunidade de fomentar novas rivalidades? Muito simples, não consegue. Cuidado com o esquilo.”</p>

O título de Ratatoskr é *The Sly Messenger*. Como habita na árvore Yggdrasil, Ratatoskr tem a habilidade de viajar por todo o mundo em pouquíssimo tempo. Ele consegue ver disputas entre deuses antes de alguém saber, e aproveita isto para começar rumores errôneos, criando ainda mais rivalidades e discussões. Se ele faz isto normalmente, porque não quando uma grande batalha se aproxima? No SMITE, Ratatoskr, de origem nórdica, é do tipo *assassin*, cujas habilidades físicas envolvem movimentos frenéticos, explosões de bolotas, e viagens através dos cosmos.

## Sol

Texto original	Texto localizado
“(...) Odin has never shown signs of regret for his decision, but now war is upon the land. His attentions are turned. Sol, normally confined to her chariot has found a way to send her flaming essence to the battlefield. To the casual observer, the combat, the bloodshed, may all seem just a game to Sol, but she is driven by an age-old grudge and a desire to be free.”	“(...) Odin nunca mostrou sinais de arrependimento pela sua decisão, mas agora a guerra chegou à sua terra. A sua atenção está torneada. Sol, normalmente limitada à carruagem encontrou uma maneira de mandar a sua essência flamejante para o campo de batalha. Para o observador casual, o combate, o derramamento de sangue, pode parecer apenas um jogo para Sol, mas ela é dirigida por um rancor infinito e com um desejo de ser livre.”

O título de Sol é *Goddess of the Sun*. Sol tem todo o direito de se sentir aprisionada, especialmente quando não fez nada de errado. Com Odin ocupado, esta é a sua oportunidade de se vingar de todos. Com o seu temperamento apazível e delicado, pode parecer que a batalha é somente um divertimento para Sol, mas o seu desejo de ser livre é apurado por um sentimento de cólera. No SMITE, Sol, de origem nórdica, é do tipo *mage*, cujas habilidades mágicas envolvem explosões solares, incêndios, e manifestações de imunidade.

## Ullr

Texto original	Texto localizado
<p>“(…) Other Gods might use the opportunity to abuse the power, but Ullr’s rule is merely an extension thereof. So much so that only the innermost circle even know that Odin is gone. All the more noticeable is it, then, that Ullr has abandoned this post to join the fray. Early on did Odin take the field of battle, leaving Ullr to manage the kingdom. So great a threat must this war be as to endanger the very survival of Asgard. Whatever the reason, Ullr comes to preserve glory, which, for him, may be the whole world.”</p>	<p>“(…) Outros deuses podem usar esta oportunidade para abusar do poder, mas o governo de Ullr é apenas uma extensão do de Odin. Tanto que só o círculo mais íntimo é que sabe quando Odin não está presente. Então, ainda mais notável é, que Ullr abandona o seu posto para se juntar no combate. Odin entrou no campo de batalha cedo, deixando Ullr a gerir o reino. Esta guerra deve ser tão grande ameaça, que põe em perigo a sobrevivência de Asgard. Seja qual for a razão, Ullr veio preservar a glória, que, para ele, pode ser o mundo inteiro.”</p>

O título de Ullr é *The Glorious One*. Para Ullr, nada é mais sagrado e glorioso que a batalha. Defensor de regras, o seu objetivo final é demonstrar que não é necessário quebrar o fluxo natural das coisas para obter vitória e glória. Para Ullr abandonar o seu posto, e em entrar em guerra significa que este conflito é demasiado importante para obter qualquer resultado aleatório. No SMITE, Ullr, de origem nórdica, é do tipo *hunter*, cujas habilidades físicas envolvem lâminas afiadas lançadas de grandes distâncias, evidenciar fraquezas, e domínio de instrumentos de morte.

## 2.3: Localização para o mercado Chinês

A escolha de localização para o mercado Chinês neste capítulo, foi pela razão de esta ter sido a primeira em grande escala da empresa Hi-Rez Studios, o que criou grande impacto na maneira como a empresa desenvolveu o jogo a partir daí.

Em dois mil e doze, a Hi-Rez Studios e a Tencent entraram em parceria para publicar o SMITE na China.

*“Smite is a totally new type of MOBA with some traditional mechanics, but also providing different modes of battle and gameplay. We believe the MOBA category will be a genre that can support multiple games. We want to grow the market by adding an action element”.*

Steven Ma, vice-presidente da Tencent

Tencent é a empresa líder na comunidade online de jogos Chinesa, com quatrocentos e cinquenta milhões de jogadores ativos, tendo mais de sessenta e cinco por cento da quota total do mercado. Mas a informação mais importante é que a Tencent é a responsável por oitenta por cento de todos os jogadores de MOBA, o que significa que de todos os jogadores, se retirarmos os da China, o restante do mundo só faz vinte por cento. A Hi-Rez Studios continuaria a publicar o jogo na Europa e na América do Norte, e a responsabilidade de gerir o SMITE na China ficaria da Tencent.

A partir desse momento, começaram a trabalhar em conjunto para expandir e moldar o jogo à visão Chinesa. Imediatamente após a parceria ter sido anunciada, a Hi-Rez corrigiu duas personagens (Guan Yu e Sun Wukong) e lançou uma nova (Zhong Kui).

O objetivo da Hi-Rez, ao trabalhar com a Tencent era *“to ensure that Chinese gods are authentic to that culture, while still making those gods available to all SMITE players worldwide”*, afirmou Todd Harris, cofundador da Hi-Rez Studios, numa entrevista com Jenna Pitcher.

No entanto, não foram só as duas figuras e a língua que foram modificadas. De acordo com Charlie Custer, o Ministério da Cultura Chinês proíbe: conteúdo relacionado com apostas, qualquer coisa que viole a constituição chinesa, que ameace a soberania e a integridade territorial, que prejudique a reputação, segurança e interesses da nação, que fomente aversão

racial ou prejudique tradições e culturas, que promova obscenidade, violência e drogas, que insulte e difame os direitos dos outros.

Logo, tem que haver cuidado extremo quando se localiza um jogo para o mercado Chinês, pois algo minúsculo pode ser suficiente para violar as regras e as leis do Ministério de Cultura da China. Com esta parceria, a Hi-Rez ajudou o SMITE a crescer mundialmente, havendo mais conteúdo, mais competitividade e, acima de tudo, informação cuidadosa e precisa.

Uma das modificações que a Hi-Rez teve de realizar muito rapidamente foi a remoção de esqueletos e caveiras. Na China, a exposição de ossos é considerada promoção de superstição, e mostra desrespeito pelos falecidos, colocando extrema pressão na empresa, pois existiam várias personagens que usavam isso como tema frequente.

Xbalanque, o *Hidden Jaguar Son*, era uma dessas personagens. Apesar de o seu modelo não ter qualquer tipo de esqueletos ou caveiras, a sua celebração de vitória no final do jogo exibia a figura mitológica a fazer malabarismo com uma caveira (Fig. 3). Após pouco tempo, a Hi-Rez lançou uma atualização, substituindo a caveira com uma bola de cristal (Fig. 4).



Fig. 3: Animação de Xbalanque antiga  
<https://www.youtube.com/watch?v=qzQd6NvdpkI>



Fig. 4: Animação de Xbalanque atual  
<https://www.youtube.com/watch?v=ZNC4iqEc1SI>

Uma modificação mais extrema foi a de Hades, *King of the Underworld*. O modelo da personagem era repleto de ossos (Fig. 5). O seu *remodel* foi razoavelmente rápido, retirando a caveira do seu bastão, removendo completamente os ossos, adicionando cornos em sítios específicos e substituindo a cabeça por o que parece uma máscara, escondendo a cara, apenas com olhos verdes a sobressair (Fig. 6).



Fig. 5: Modelo de Hades antigo

<https://smite.gamepedia.com/Hades#Default>



Fig. 6: Modelo de Hades atual

<https://smite.gamepedia.com/Hades#Classic%20Hades>

Esta mudança de visual foi repentina e a comunidade não foi avisada de que isto iria acontecer. No entanto, o visual foi tão apreciado que a Hi-Rez decidiu colocar o novo modelo no SMITE da Europa e da América. A aparência antiga de Hades, apesar de não estar disponível no SMITE Chinês, continua a ser uma opção no europeu e americano.

Como foi dito anteriormente, Guan Yu e Sun Wukong (Fig. 7), juntamente com Nu Wa, Ao Kuang (Fig. 8) e He Bo, receberam *remakes* completos. As suas habilidades e animações foram completamente reformatadas, porque as suas versões antigas eram muito distintas da informação mitológica verdadeira.



Fig. 7: Sun Wukong: antes e depois

Antes:  
<https://www.deviantart.com/armachamcorp/art/SMITE-Sun-Wukong-392896607>

Depois:  
[https://smite.gamepedia.com/Sun\\_Wukong#Default](https://smite.gamepedia.com/Sun_Wukong#Default)



Fig. 8: Ao Kuang: antes e depois

Antes:  
[http://smitegame.wikia.com/wiki/Ao\\_Kuang](http://smitegame.wikia.com/wiki/Ao_Kuang)

Depois:  
[https://smite.gamepedia.com/Sun\\_Wukong#Default](https://smite.gamepedia.com/Sun_Wukong#Default)

Como podemos verificar pelas figuras acima, as personagens são praticamente irreconhecíveis. Iterando, tudo acerca destas personagens foi modificado. Pode dizer-se que a única coisa que ficou igual foi o nome.

Todas estas modificações foram feitas a pedido da Tencent, para manter o jogo mais preciso e cuidadoso, tornando-o também muito mais interessante e original. Todas as transformações realizadas desde que a Hi-Rez Studios e a Tencent se juntaram, podem também ser vistas e integradas na versão Europeia e Americana, com exceção de alguns detalhes.

Várias personagens na versão chinesa tiveram uma nova expressão nas cartas de representação, mas irei exibir apenas duas: Apollo (Fig. 9) e Geb (Fig. 10).



Fig. 9: Apollo: Carta de representação na China / resto do mundo

China:

<http://forums.smitegame.com/showthread.php?84144-Has-anyone-ever-seen-the-Chinese-Smite-cards-I-found-Medusa-s/page2>

Resto do mundo:

<https://smite.gamepedia.com/Apollo#Default>

Fig. 10: Geb: Carta de representação na China / resto do mundo

China:

<http://forums.smitegame.com/showthread.php?84144-Has-anyone-ever-seen-the-Chinese-Smite-cards-I-found-Medusa-s/page2>

Resto do mundo:

<https://smite.gamepedia.com/Geb#Default>

A razão para a mudança de arte representativa de algumas personagens foi um aspecto de preferência. A Tencent quis dar oportunidade a artistas chineses de desenharem uma versão mais tradicional e animada das figuras mitológicas. Com certeza que, com tempo, todas elas estarão modificadas.

## 2.4: Figuras mitológicas Hindu: Casos controversos

Em 2012, enquanto o jogo ainda estava em versão *alpha*, começou a ser atacado por vários membros da comunidade Hindu, argumentando que as divindades que estavam inseridas no jogo como personagens jogáveis, eram sexualizadas desnecessariamente, afirmando que, não só as figuras hindu, mas também gregas e egípcias, eram vítimas de pornificação, com o objetivo de atrair o público jovem e masculino.

*“Catholics, Jews and Buddhists have come out in the support of Hindus who are upset at this inappropriate usage of Kali and other Hindu deities. (...) Reverend Bryan commented: “shame on the game-makers for denigrating these supreme beings”.*”

Rajan Zed, Presidente da Associação Universal de Hinduísmo

Como afirma William Usher, Rajan Zed insistiu que a Hi-Rez reconsiderasse a representação dessas figuras, mais notoriamente de Kali (Fig. 11), *Goddess of Destruction*, que foi classificada como tendo um estilo pornográfico.



Fig. 11: Representação *ingame* de Kali antiga

<http://protagonist4hire.blogspot.com/2012/09/kali-costume-part-1-building-rack-of.html>

Agni e Vamana são mais exemplos de problemas causados por Rajan Zed, atacando a Hi-Rez Studios de trivializar estas divindades só para lucros. De acordo com Eurasia Review, não é só pelos modelos serem considerados demasiados sexy, mas sim também por um jogador conseguir controlar as divindades usando teclado e rato.

*“Controlling and manipulating goddess Kali and other Hindu dieties is denigration as these dieties are meant to be worshipped, not reduced to just a character in a video game. Video game makers should be more sensitive while handling faith related subjects, and no faith, larger or smaller, should be trampled. As these games left lasting impact on the minds of highly impressionable children, teens and other young people; such inappropriate depictions would create more misunderstandings about Hinduism, which was already a highly misunderstood religion in the West. The purpose of online games was to entertain and not to offend a large chunk of the world population”.*

Rajan Zed, Presidente da Associação Universal de Hinduísmo

Conforme o que afirma Matt Daniel, um dos cofundadores da Hi-Rez Studios, Todd Harris, respondeu a estas reclamações afirmando que *“SMITE includes deities inspired from a diverse and ever expanding set of pantheons including Greek, Chinese, Egyptian, and Norse. Hinduism, being one of the world’s oldest largest and most diverse traditions, also provides inspiration towards deities in our game. In fact, given Hinduism’s concept of a single truth with multiple physical manifestations one could validly interpret ALL the gods within SMITE to be Hindu. And all gods outside of SMITE as well. Ponder that for a minute. Going forward, SMITE will include even more dieties, not fewer”.* A empresa desenvolvedora de SMITE manteve-se firme e objetiva, não iria abandonar qualquer panteão ou figura mitológica.

Infelizmente, essa declaração não demorou muito tempo a manter-se verdadeira. Rajan Zed continuou a atacar a empresa, declarando que os Hindus eram ativistas de liberdade de expressão, que a tradição Hindu encoraja debates pacíficos. Mas que a fé era algo sagrado e tentativas de prejudicar tal fé causava injúria aos seus devotos.

A indústria do entretenimento foi bem-vinda pelo presidente, mas pediu que tomassem a religião Hindu como uma coisa séria, e que não a remodelassem completamente de ganância mercantil. Adicionalmente, Mikul Makim (2012) abriu uma petição no website *change.org*, reafirmando o desejo de boicotar o jogo SMITE, exprimindo que a empresa de desenvolvimento de software não reconhece a diferença entre uma fé que é praticada por uma

grande porção da população e as religiões antigas que já não são populares. O pedido desta petição era que a empresa exercitasse decência e discernimento, e não ser insensível às crenças Hindu.

Algumas semanas depois, a Hi-Rez Studios decidiu remover a Kali (Fig. 12) do jogo, não dando qualquer justificação oficial para tal. Sarah LeBoeuf adiciona que a comunidade Hindu agradeceu a escolha da empresa, afirmando que era um passo na direção certa, mas que gostava que a Hi-Rez mostrasse mais responsabilidade, respeito e maturidade, removendo também outras figuras do jogo.

Meses passaram, e surpreendentemente, com a ajuda da comunidade Hindu, a Hi-Rez lançou novamente a Kali (Fig. 13), com um visual extremamente diferente. Foi remodelada da mesma maneira que as figuras que mencionei no subcapítulo anterior. Visual, personalidade, habilidades. Agni e Vamana também foram modificados, mas neste caso, somente os seus modelos.

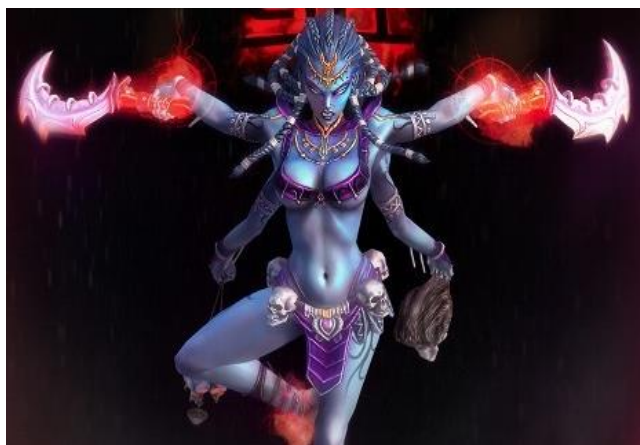


Fig. 12: Representação antiga de Kali

<http://protagonist4hire.blogspot.com/2012/09/kali-costume-part-1-building-rack-of.html>

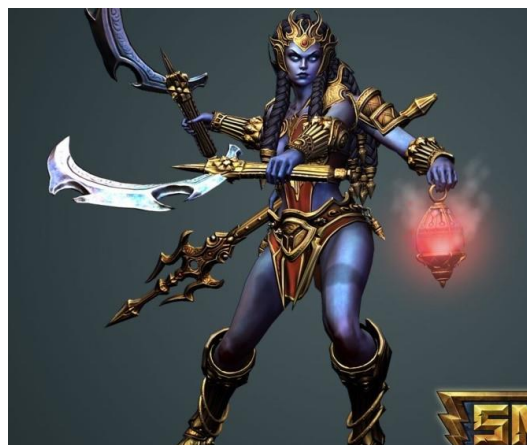


Fig. 13: Representação atual de Kali

<https://www.smitefire.com/smite/forum/off-topic/ultimate-fictional-hotties-thread-9731?page=3>

Até agora, esta questão de controvérsia de personagens mitológicas não se ergueu novamente, mas será que a Hi-Rez Studios estava errada?

Vislumbrando as representações clássicas de Kali (Fig. 14), a figura é retratada completamente nua, somente com uma saia e um colar de caveiras à volta do pescoço. De acordo com Corbiu Geisha (06/2012), Kali é sânscrito para “aquela que é preta”, e é associada normalmente com morte, violência e sexualidade.



Fig. 14: Representação clássica de Kali

<https://hinduism.stackexchange.com/questions/3412/why-is-goddess-kali-shown-topless>

Aparece inicialmente na cultura Hindu durante uma batalha entre Durga e Raktabija. Todas as vezes que Durga atingia Raktabija, gotas de sangue caiam, criando pequenos clones de si mesmo. Portanto, Durga convocou Kali. Kali lambia as gotas de sangue antes de caírem ao chão, impossibilitando a formação de mais clones, fazendo Durga vitoriosa.

O modelo de Kali antigo, com a cabeça cortada, a pele azul, quatro braços e lâminas curvas faziam de Kali uma representação extremamente próxima da inspiração histórica. Acusar o jogo de pornificação e denigração é completamente desnecessário na minha opinião, pois a ferramenta de origem já era assim. A empresa estava somente a tentar ser fiel ao material original.

Mas a Kali não é a única figura com atributos considerados demasiado sexy, ou com designs que deixam pouco para a imaginação.

Neith e Aphrodite são também casos onde esta controvérsia aconteceu. No entanto, a Hi-Rez Studios não fez qualquer modificação a estas personagens, considerando a inspiração histórica original.



Fig. 15: Representação clássica / *ingame* de Neith

Clássica: <http://oaks.nvg.org/greeks.html>

*Ingame*: <https://smite.gamepedia.com/Neith#Default>



Fig. 16: Representação clássica / *ingame* de Aphrodite

Clássica: <https://iosaturnalia.weebly.com/aphrodite--eros.html>

*Ingame*: <https://smite.gamepedia.com/Aphrodite#Default>

## **Capítulo III: Localização de SMITE**

### 3.1: Localização para o mercado português

A localização para o mercado Português pode ser muito complicada, especialmente porque é uma língua complexa e globalmente falada, utilizada por poucos milhões de habitantes. No entanto, é ao mesmo tempo uma língua de estrangeirismos, onde sobressaem os anglicismos.

Na cultura portuguesa, os anglicismos são aplicados diariamente, pois quando se torna necessário designar algo que não tenha tradução, ou que tenha pouco uso, a solução mais fácil é o recurso a palavras que estamos habituados a dizer e a ouvir, seja na rádio, televisão, internet. Palavras como *link*, *email*, *website*, *whatever*, *sale*, *cover*, *freelance*, são apenas algumas das milhares usadas diariamente por milhões de portugueses, particularmente os mais jovens.

A localização de jogos torna-se ainda mais complicada, sobretudo quando o jogo que irá ser localizado já tem as suas raízes na população jogadora. O SMITE entrou em *closed beta* em maio de dois mil e doze, o que significa que só quem recebeu uma chave é que tinha acesso ao jogo. O *open beta* aconteceu em janeiro de dois mil e treze, similar a um lançamento oficial, mas ainda em fase de testes. Entretanto foi lançado oficialmente em março de dois mil e quatorze.

A população portuguesa de SMITE é credível, e o lançamento oficial, tendo acontecido há quatro anos faz com que os acrónimos, termos, expressões, e temas do próprio jogo já estejam enraizados na nossa cultura *gamer*.

Fazer a localização de termos, tal como *carry*, *CdR*, *CC*, *DoT*, *invade*, *oom*, *peel*, *ss*, seria um pesadelo para localizar, pois são termos usados diariamente pelos jogadores e reconhecidos mundialmente no videojogo.

- *Carry* significa que um jogador, maioritariamente sozinho, consegue levar a equipa à vitória. Normalmente, essa pessoa está com uma personagem que é muito boa no *lategame*, ou conseguiu ter excelente *farm* no *earlygame*.
- *CdR* significa *Cooldown Reduction*. É encontrada em variados itens, e também em *buffs* espalhados pela *jungle*. *Cooldown Reduction* diminui a quantidade de tempo que um jogador tem que esperar até poder usar uma habilidade novamente.
- *CC* significa *Crowd Control*. *Crowd Control* é usado para descrever quando uma personagem está sob um efeito negativo, geralmente pela equipa contrária. São habilidades poderosas, capazes de controlar o resultado de uma *teamfight*. Se usadas

com êxito podem colocar um inimigo atordoado (ou *stunned*), desacelerados (ou *slowed*), entre outros, permitindo o ataque sem medo de retaliação.

- *DoT* significa *Damage over Time*. Normalmente habilidades que dão efeitos negativos, tal como dano e *slow* durante uma certa duração específica.
- *Invade* significa tentar entrar na *jungle* do lado inimigo para contestar um objetivo, ou para fazer um ataque surpresa (ou *gank*).
- *Oom* significa que um jogador não tem mana. Não consegue usar habilidades.
- *Peel* significa causar distância entre os inimigos e os aliados. Normalmente com uma personagem com *CC*, ou uma personagem que esteja *fed* (que tem mais *gold* e experiência relativamente aos outros), ou seja, que consiga dar muito *damage* sem tempo de reação.
- *SS* significa que um inimigo está desaparecido. É uma abreviação de *missing*. Poderá também ser usado o termo *MIA* (*Missing in Action*), para descrever a mesma coisa.

Estes são apenas sete dos milhares de termos usados constantemente no SMITE.

Na minha opinião, para este jogo ser localizado com sucesso para Português Europeu, essa localização teria que ser feita por jogadores experientes, que sabem exatamente o que cada termo e expressão significa, para não haver erros de compreensão ou execução.

Igualmente, deve ser tomada em atenção a não traduzibilidade desses mesmos termos e acrónimos, que, localizados, confundiriam os jogadores, causando falta de interesse, fazendo com que muitos deixassem de jogar.

Para uma localização favorável do conteúdo do jogo, só os seguintes segmentos é que deveriam ser localizados: *lore*, itens, *skins* (apesar de algumas fazerem *wordplay* – essas seriam não traduzíveis), descrição das habilidades, mas não o nome das habilidades em si, pois poderia causar confusão ao estarem presentes na mesma equipa pessoas de línguas diferentes.

Os restantes elementos dever-se-iam manter em inglês, pois já são tão reconhecíveis e usadas, que se fossem localizadas, iriam causar estranheza, ou ser ridicularizadas.

### 3.2: Dificuldades na localização

A dificuldade de localização dos doze textos foi mínima, devido ao meu conhecimento tácito do videogame SMITE.

No entanto, alguns termos e certas expressões fizeram-me pesquisar, não só significados, mas também os contextos específicos, de acordo com a mitologia das figuras.

No processo de pesquisa, utilizei os recursos *thefreedictionary.com* (termos em inglês) e *infopedia.pt* (termos em português).

Nas tabelas seguintes, explicarei a minha escolha para alguns termos que se encontram localizados em Apêndices.

#### Panteão Grego

##### Elder → Primordiais

Original em inglês	Termo traduzido
Superior to others in rank. Influential member of a family. Born earlier.	Que diz respeito ao primórdio; primeiro; de primeira importância

A palavra primordiais é perfeita para demonstrar que os primeiros deuses, os que habitaram a terra em primeiro lugar, eram seres extremamente poderosos e importantes.

##### Stretches → Irrestrito

Original em inglês	Termo traduzido
An extensive or uninterrupted are.	Algo que não é restrito; ilimitado; amplo.

A expressão *stretches of cloudless skies*, significa, até onde o olho pode ver, não há uma única nuvem no céu. O céu está limpo, azul. Possibilita a passagem do sol, criando um ambiente caloroso e intenso.

Lyre → Lira

Original em inglês	Termo traduzido
A string instrument from the harp family, usually accompanied by a singer or a poet, especially in Ancient Greece.	Instrumento de cordas usado na Grécia antiga, com forma de U; símbolo da música; inspiração poética.

Na mitologia grega, a lira era o instrumento característico do deus Apollo, pois foi-lhe dada por Hermes, o mensageiro dos deuses. Hermes roubou o rebanho sagrado de Apollo. Construiu o instrumento com a carapaça de uma tartaruga e intestino de uma vaca.

Apollo descobriu onde Hermes se escondia, mas apaixonou-se pelo som do instrumento. Perdoou Hermes e a lira foi-lhe oferecida. A partir desse momento Apollo tornou-se na pessoa de excelência quanto toca a lira.

Penso que lira seria a única palavra aceite para esta tradução, devido à história que o instrumento tem, e especialmente porque foi o ponto mais importante que fez de Apollo quem ele era.

## **Chronos**

Bearer → Portador

Original em inglês	Termo traduzido
One that carries or supports something; person that brings, sustain.	Que transporta de um lado para o outro; pessoa que traz consigo alguma coisa.

Penso que este termo esteja a ser corretamente utilizado nesta tradução, pois Chronos, na sua mitologia, é o responsável pelo relógio da eternidade, é aquele que o transporta, que o protege.

Rimmed → Bordado

Original em inglês	Termo traduzido
The upper or outer edge of an object, especially when curved or circular.	Que se ornamentou; guarnecido por algo na borda.

Apesar de bordado ser normalmente usado para descrever um desenho trabalhado com agulhas, à mão ou à máquina, penso que seja um termo cativante, e que demonstra que os sinais de zodíaco têm um motivo para estarem no relógio, e que valida o facto de ser um trabalho extremamente importante.

Tick → Instante

Original em inglês	Termo traduzido
A light, sharp, clicking sound made repeatedly by a machine, such as a clock.	Iminente; urgente; insistente; lapso de tempo muito curto; momento.

Penso que a palavra instante mostra excelentemente a precisão e a responsabilidade de Chronos, contando cada instante do relógio da eternidade.

Watchman → Vigia

Original em inglês	Termo traduzido
One who is employed to stand guard or keep watch.	Ato ou efeito de vigiar; sentinela.

Faz sentido personalizar Chronos como o vigia do infinito, pois é ele que vê tudo o que se passa na atmosfera temporal; é ele o observador total.

To a Fault → Radicalmente

Original em inglês	Termo traduzido
To a degree exceeding normal or proper limits.	De modo radical; totalmente; essencialmente.

A expressão *to a fault* é usada para descrever alguém ou algo, onde alguma coisa é extrema. Neste caso, para Chronos, é a sua paciência. Ele consegue esperar eternamente, não ter medo, pois sabe que o tempo para ele não é nada, sabe que resistirá a tudo.

Portend → Pressagiar

Original em inglês	Termo traduzido
To serve as an omen or a warning.	Dizer com antecedência o que vai acontecer; prognosticar; pressentir.

O desenlace desta guerra infernal entre os deuses, coloca extrema pressão sobre o próprio tempo, por isso é que Chronos se depara entre os guerreiros, pois se não lutar, sabe exatamente o que poderá acontecer.

## Hades

Banished → Exilaram-nos

Original em inglês	Termo traduzido
To force to leave a country or place by official decree. Exiled.	Condenar a exílio; expulsar da pátria; degredar.

Os irmãos expulsaram os titãs da terra e exilaram-nos para Tartarus, uma prisão no submundo. Os deuses primordiais eram tão cruéis que a única maneira de haver paz era enviá-los para as masmorras, e viverem em sofrimento para a eternidade.

Drew lots → Deixaram a escolha para a sorte

Original em inglês	Termo traduzido
Any object, such as a straw or slip of paper, drawn from others at random to make a selection or choice.	Destino; fortuna; ventura; sorteio militar para determinar, de entre os mancebos apurados, aqueles que serão efetivamente incorporados.

Zeus, Poseidon e Hades deixaram a sorte, o destino, escolher os seus lugares para domínio da terra. A Zeus calhou os céus, a Poseidon os oceanos, e a Hades o submundo. Uma maneira possível de terem feito isto é: imaginemos que a palha (ou galho) maior é o domínio dos céus, o intermédio, os oceanos, e o mais pequeno, o submundo.

Os três deuses seleccionam um cada, sem saber o resultado antecipadamente, e ao mesmo tempo abrem as mãos ou mostram aos outros. Assim, aleatoriamente, são escolhidos os reinos que cada um dos irmãos iria governar.

Pomegranate seeds → Sementes de romã

Persephone era a filha de Demeter, a deusa da natureza. Das poucas vezes que Hades saiu do submundo, quando viu Persephone apaixonou-se imediatamente. Decidiu raptá-la e mantê-la no submundo, onde ninguém a poderia encontrar.

Desesperada, Demeter amaldiçoou a terra, fazendo com que as árvores e as plantas deixassem de crescer. Hades, vendo isto, e não sendo tão cruel quanto os antigos gregos pensavam, deixou-a ir. No entanto, antes disso, deu-lhe sementes de romã, e isto fez com que Persephone ficasse eternamente interligada para com Hades, tendo que voltar ao submundo uma vez por ano, durante seis meses.

O mito das sementes de romã, na civilização grega antiga, é que foram a origem para as estações do ano. Os seis meses em que Persephone está na terra, há prosperidade, as florestas crescem, as plantas florescem, o sol brilha (primavera e verão).

Nos restantes seis meses, o mundo torna-se mais frio, as árvores começam a deixar cair folhas, como se ficassem paralisadas, as flores a murchar, pois a deusa da natureza está triste, porque a sua filha está presa no submundo.

## Poseidon

### Broods → Cisma

Original em inglês	Termo traduzido
To dwell on a subject with morbid persistence.	Preocupação constante; ideia fixa; mania.

Poseidon cisma com o facto de ser o irmão mais velho, e, no entanto, é o que, nos seus olhos, tem menos poder, menos influência. Poseidon foi salvo por Zeus, quando o seu pai, Cronus, o engoliu. E sabe que sempre irá dever a sua vida ao seu irmão mais novo, o que o enfurece. Contemporaneamente, é possível afirmar que Poseidon pensa “porquê eu?”.

### Worshippers → Adoradores

Original em inglês	Termo traduzido
Reverent love and devotion accorded a deity, idol, sacred object.	Prestar culto a; amar apaixonadamente; respeitar muito; ter predileção por.

Penso que adoradores seja a palavra mais interessante para traduzir *worshippers*, pois não existe uma palavra no dicionário português que explica, sem sombra de dúvidas, o significado intrínseco que *worshippers* tem.

Ser um *worshipper* de algo significa ter total e absoluta adoração por algo ou alguém, normalmente uma coisa designada como sobre-humana ou mitológica.

É de notar que no próprio videojogo, *worshippers* são pontos ganhos ao jogar com um deus. À medida que se vão acumulando *worshippers* com um deus, como por exemplo Poseidon, vão-se ganhando níveis de maestria, que desbloqueiam skins, e que dão possibilidade de entrar em modos de jogo mais avançados.

Glowering → Carrancudo

Original em inglês	Termo traduzido
To look or stare angrily or sullenly.	Com semblante carregado ou sombrio; cenhoso; trombudo; mal-humorado.

Sabendo que haveria a possibilidade de poder ter vivido alegremente, se não tivesse sido engolido pelo pai, se Zeus nunca o tivesse salvo e coroado rei dos deuses, são causas de grande angústia e raiva.

Quench → Saciar

Original em inglês	Termo traduzido
To put out, extinguish, to suppress.	Satisfazer plenamente (fome, capricho, desejo, curiosidade).

Poseidon procura saciar a raiva que tem, o desespero que sente, ao saber que poderia ter sido grandioso e poderoso, em vez de ser ignorado, subestimado e menosprezado.

**Scylla**

Treacherous → Traiçoeiro

Original em inglês	Termo traduzido
Guilty of or characterized by betrayal of confidence or trust, perfidious.	Desleal; covarde; sub-reptício.

O estreito canal de água é tão malicioso, tão perigoso, que mata tudo que por lá passa. De um momento para o outro, algo abismal acontece, tornando os barcos em pedaços de madeira, e os marinheiros comida para peixe. Quem tenta passar pelo canal, tem que escolher entre enfrentar um vórtice ou cardumes de rochas gigantes.

Shoals → Cardumes

Original em inglês	Termo traduzido
Elevation of a body of water, constituting a navigation danger; a big group, a crowd.	Conjunto de peixes; montão; ajuntamento.

Com a palavra cardumes pretendo simbolizar a extrema quantidade de rochas existentes no estreito canal. Não há boas consequências ao navegar por ele, ou um furioso vórtice, ou um gigantesco cardume de rochas. E como se isso não fosse suficiente, uma criatura atemorizante habita nessas rochas.

Naiad → Náiade

Original em inglês	Termo traduzido
A nymph who lived in and presided over brooks, springs and fountains.	Divindade secundária que presidia às fontes e aos rios, na mitologia grega e romana; ninfa.

O uso de náiade em vez de ninfa, serve para criar um certo mistério ao que a Scylla era antes de se tornar num monstro horrível, e não apenas uma ninfa que vivia nesse estreito (mesmo tendo em conta que o significado entre náiade e ninfa é relativamente o mesmo).

Os antigos poetas, ao tentarem humanizar o terror das profundezas, acabam por colocar ainda mais medo na cabeça dos marinheiros; como é que algo tão bonito e bondoso se transforma numa abismável criatura.

Ashore → Terra firme

A expressão *come ashore* significa desembarcar, entrar em terra. O pavor do oceano está em terra firme. A perigosidade deste monstro era extrema no oceano. Agora está entre nós. A criatura está solta, e a perturbar tudo e todos.

## Thanatos

Grim visage strikes strange → Rosto ameaçador causa estranheza

Thanatos é a mão da morte, recolhe as almas das pessoas. É esse o trabalho de Thanatos, é essa a sua vocação. Para mais nada ele serve. É a ligação entre o mundo mortal e o submundo. A face de Thanatos é semelhante à de uma caveira, com grandes asas negras e com uma foice que causa arrepios até aos deuses.

Ele obtém um certo prazer ao desconectar a alma de uma pessoa do corpo, e fá-lo com satisfação, com um sorriso na cara, por assim dizer. A morte é o seu interesse, a sua aptidão, e quem se meter no caminho dele, cuidado.

Preordained → Predeterminado

Original em inglês	Termo traduzido
Fated, doomed; destined to happen.	Que se predeterminou; determinado com antecedência.

De uma maneira ou de outra, tudo morre. Exceto claro, o próprio tempo. No caso dos humanos, todos nascem e morrem, uns mais cedo, outros mais tarde, mas a constante, é a morte. Ao contrário dos deuses, cuja possibilidade de morte é desconhecida, os seres mortais já nascem com os fins contados.

Thanatos sabe disto, e para ele, recolher as almas dos mortais é algo aborrecido, é apenas um jogo para passar o tempo. O que ele quer, é recolher a alma de um deus.

Pass the eons → Entreter a perpetuidade

Original em inglês	Termo traduzido
A long period of time; indefinite time; infinite.	Duração perpétua; que dura sempre; que não se altera; vitalício.

Sendo a face da morte, Thanatos não teme o seu nome. É um ser infinito. E como tal, tem que ter um hobby. A recolha de almas é isso mesmo, aliás de ser o seu trabalho. Pois o que ele deseja mesmo, mais que tudo é um deus. Ele tem desprezo total pelos deuses, convencidos e vaidosos, com a sua suposta imortalidade.

*Mortal coil* → Destino Humano

Apesar da expressão *mortal coil* ser normalmente usada para descrever a vida diária no mundo, com conflito, sofrimento, amargura e preocupação, escolhi as palavras destino humano, pois na mitologia de Thanatos, a expressão *mortal coil* é usada para descrever a imortalidade dos deuses, que Thanatos odeia, e que espera remover esse privilégio tão cobiçado. O destino final dos mortais, como diz o próprio nome, é a morte, é decisivo, final.

Rent → Arrancadas

Original em inglês	Termo traduzido
An opening made by rending; rip; a slit made by tearing.	Tirado à força; extrair; separar, afastar.

Neste caso, a própria palavra *rent* é usada para descrever a maneira como se dá a separação do corpo e da alma. Num campo de batalha, apesar do destino de todos já ter sido predeterminado, a caracterização, a peculiaridade de como a alma sai do corpo, é a chave. Elas são arrancadas do corpo, deixando para trás rastros e poças de sangue, os interiores revelados, partes do corpo separadas. A morte é o tema de Thanatos. É ele que transporta as almas dos mortais para o submundo. Mas está a ficar farto. Ele quer a alma de um deus.

### **Panteão Nórdico**

Bore → Teve

A palavra *bore* vem do infinitivo de *bear*, que significa carregar algo na pessoa de um lugar para o outro; dar à luz. Antes de Ymir ter sido chacinado por Odin, Vili e Ve, ao beber o leite da vaca Audhumla, teve um filho de um sovaco, e uma filha do outro, e um gigante de gelo com seis cabeças cresceu dos seus pés.

Scattering → Disseminado

Original em inglês	Termo traduzido
Something scattered, irregularly occurring amount or quantity; placed far apart.	Espalhar por muitas partes; dispersar; derramar; propagar; difundir-se.

Depois da chacina que sucedeu a Ymir, pelas mãos dos três irmãos, foi usado para criar o mundo. Do seu corpo, a terra. Do seu sangue, os oceanos. Dos seus ossos, os vales e as montanhas. Dos seus cabelos, as árvores e as plantas. Do seu crânio, os céus. Do céu cérebro disseminado, as nuvens (que têm diferentes formas e tamanhos, espalhados por todo o céu, tal como algo que é disseminado, é espalhado e separado por diferentes feitiços e amplidões.

**Fenrir**

Fallible → Inconsistentes

Original em inglês	Termo traduzido
Capable of making an error; likely to be erroneous.	Que não é firme ou sólido; revela contradição; inconstante nas ideias, nas opiniões; instável, indeciso.

Os mortais contam com a sabedoria dos deuses. Para eles, são os seres mais importantes, absolutos, com poderes inimagináveis. No entanto, os deuses também podem errar, também cometer erros. Erros gravíssimos, sem pensar nas possíveis consequências ou resultados.

Petty → Mesquinhos

Original em inglês	Termo traduzido
Of small importance; trivial; showing excessive concern with unimportant matters.	Sovina; acanhado, estreito; medíocre; insignificante; pessoa sem generosidade ou nobreza moral; pessoa medíocre.

Os deuses são seres imortais, cujo conhecimento é considerado total, justo. Mas esta assunção está errada, pois eles, tal como os humanos, cometem erros constantemente. Muitos deuses têm a mente extremamente fechada, que as suas decisões estão sempre certas, que são incapazes de errar. Bem, esse não é bem o caso, especialmente num assunto tão delicado e perigoso como este.

Churlish → Desagradáveis

Original em inglês	Termo traduzido
Having bad disposition; boorish or vulgar.	Que desagrada; antipático, rude; repugnante; feio.

Os deuses são extremamente poderosos, e acima de tudo, imortais, por isso pensam que podem fazer e dizer o que querem. Podem ser descorteses, malvados, que nada mau irá acontecer. Os mortais terem estas falhas é compreensível, não têm sabedoria cósmica, nem vivem para sempre para aprender, mas os deuses já deviam saber que algumas decisões têm consequências medonhas.

Thrice → Três vezes

Os deuses tentaram prender Fenrir três vezes, tentando enganá-lo. Disseram que eram testes à sua força. Das duas primeiras vezes, Fenrir solta-se facilmente dos grilhões, como se nada fosse. Era uma besta extremamente grande e forte.

Mas na terceira vez, era uma fita mágica que iria ser atada, sem Fenrir saber, para os deuses o prenderem. Claro, não sendo negligente, Fenrir procurou um seguro, caso aquela fita fosse algo mais que um teste à sua força.

Este conto é usado para popularizar o termo *third time's the charm*, que demonstra que à terceira vez irá funcionar, com magia (um dos significados de *charm* é: um item usado para benefício mágico, como afastar o mal; amuleto; ação ou fórmula pensado ter poder mágico).

Maw → Boca

*Maw* significa boca, estômago, maxilar de um animal voraz; abertura de algo que se sente ser insaciável. Depois de duas tentativas falhadas de prender a besta Fenrir, os deuses elaboraram um plano para o capturar com sucesso.

Os anões fizeram uma fita com poderes mágicos, que não quebraria quando Fenrir tentasse escapar. No entanto, Fenrir suspeitou, e fez com que Tyr colocasse a mão na sua boca, caso algo duvidoso acontecesse. E foi isso mesmo que sucedeu. Fenrir tentou, mas não conseguiu escapar, e devorou a mão de Tyr.

## Loki

Herald → Comandaria

Original em inglês	Termo traduzido
A person that carries or proclaims important news; that introduces.	Dirigir, como superior, uma força militar; dominar, mandar.

Loki conseguiu escapar, e tem planos para fazer o mundo sofrer. Ragnarok é uma batalha que está nas profecias, e é dito que Loki será aquele que a carregará até ao fim, que a realizará. Ele será, por assim dizer, o comandante desta horrífica guerra.

Crone → Bruxa

Original em inglês	Termo traduzido
An old woman considered ugly; a withered, witchlike old woman.	Mulher a quem se atribui capacidades sobrenaturais de origem demoníaca; vidente; a quem permite prever o futuro, causar malefícios, produzir encantamentos.

Loki fez uma lança com o único objeto que Frigg não conseguiu obrigar a nunca magoar Baldr. Logo, quando Holdr a atirou contra o seu irmão, este foi morto. Hel concedia o desejo de ressuscitar Baldr, mas só se todas as criaturas do mundo o lamentassem, e assim foi. Exceto uma bruxa, Loki disfarçado.

Thrashing → Sufrimento

Original em inglês	Termo traduzido
A severe beating; physical assault, flogging.	Ato de sofrer; dor física, moral; mágoa, tristeza, infelicidade; experiência extremamente desagradável; desgraça; resignação.

Por se ter mascarado de bruxa e não ter lamentado a morte de Baldr, Loki foi preso. Foi amarrado com entranhas e foi colocada uma serpente venenosa em cima dele. A sua mulher tentou fazer com que Loki não recebesse o veneno, colocando-o numa taça, mas quando estava cheia, teve que a retirar de cima de Loki, e nesse momento, o veneno atingiu Loki. Isso fez com que o mundo fosse sacudido pela sua dor, pelo seu sofrimento.

Volva → Águre

Original em inglês	Termo traduzido
A shaman or psychic from the northern region; one who sees.	Sacerdotisa que pressagiava pelo voo e canto das aves; adivinho; profeta; que procura mensagens divinas.

Loki conseguiu escapar do seu aprisionamento, e já está a fazer com que a batalha Ragnarok se torne possível. As águres profetizam que Loki irá trazer desgraça e angústia. Ele está ansioso por isso. Loki está livre, e o fim de todas as coisas está perto.

**Ratatoskr**

Barbs → Facadas

Original em inglês	Termo traduzido
A cutting remark.	Surpresa dolorosa; ofensa grave.

A designação por detrás de facada é um insulto que dói, que perdura na mente de uma pessoa, normalmente direcionado a uma insegurança que um poderá ter de si mesmo. Isto é o que Ratatoskr faz, insulta e manda facadas. Ele ganha prazer ao começar discussões entre dois elementos.

Immemorial → À tempos sem fim

*Immemorial* significa alcançar os limites da memória, tradição ou história; que se estende após conhecimento; origina do distante passado.

Simplisticamente, *immemorial* exprime muito tempo. Ratatoskr vive na árvore do mundo à tempos sem fim. Não se sabe de onde ele veio, pois pelo que a memória serve, ele sempre esteve lá, a causar conflitos entre deuses e criaturas.

Stir the pot → Agitar a confusão

A expressão *stir the pot* tem como significado alguém que prolifera a tensão entre duas ou mais pessoas, na esperança de começar um conflito desagradável, para ganho pessoal, ou apenas pela emoção do confronto.

A coisa que Ratatoskr gosta mais de fazer é começar confusões. É um grande bisbilhoteiro, e de elogios sarcásticos. Os deuses vêm ter com ele para saberem notícias, muitas das vezes errôneas, pois Ratatoskr gosta imenso de ir pelas costas e começar rumores. E como a sua casa é mesmo no meio da atividade cósmica, torna-se extremamente conveniente.

## Sol

Ilk → Outros deuses

*Ilk* é ser do mesmo tipo ou espécie; do mesmo lugar ou nome; mesma família e classe. A *ilk* de Odin são, tendo em conta o significado e utilização da palavra, os outros deuses, provavelmente aqueles da sua família também.

As crianças Sol e Mani eram diferentes, e Odin e mais deuses não gostavam da maneira que estavam a crescer. É possível dizer que tinham um pouco de receio do que se poderiam tornar. O pai estava encantado, e pela sua arrogância, as crianças foram castigadas.

Inicialmente, localizei *ilk* por *laia*, expressando que Odin e a sua *laia* não estavam satisfeitos, mas finalmente substituí por outros deuses, pois *laia* é uma expressão mais vulgar, e na minha opinião, não apropriada para este tipo de texto, apesar de fazer excelente sentido, relativamente ao contexto.

Steeds → Corcéis

Original em inglês	Localizado
A horse, especially a spirited one; an animal used for riding.	Cavalo veloz; cavalo de batalha.

As carruagens comandadas por Sol e Mani tinham grandes cavalos, velozes e fortes, capazes de transportar o sol e a lua, todos os dias, à volta da terra. Para serem perseguidos pelos filhos

de Fenrir, lobos vorazes, e não serem apanhados, tinham que ter cavalos extremamente rápidos e que não vacilassem quando vissem possibilidade de perigo.

Spite → Rancor

Original em inglês	Termo traduzido
Malicious ill will prompting an urge to hurt or humiliate another person.	Ódio profundo e reservado; ressentimento; grande aversão.

Sol nasceu radiante e gloriosa. Tal como o seu nome, tinha um livre espírito, ardente e teimoso. Mas Odin decidiu usar isso e prendê-la a transportar o sol de um lado para o outro, até ao fim dos tempos.

Isto fez com que Sol ganhasse um grande rancor por Odin, e quisesse vingança. Mas a única coisa em que ela poderia libertar algum stress era os lobos famintos que andavam atrás da carruagem (que Odin mandou, para se certificar que eles façam o seu trabalho, todos os dias). A sua essência flamejante está pronta para lutar.

## Ullr

Tankard downing → Festividades

Boast bellowing → Gritos vangloriados

Original em inglês

---

Tankard: A large one-handed drinking vessel, commonly made of silver.

Boast: To talk or write about oneself or something related to oneself in a proud or self-admiring way.

Bellowing: To utter in a loud, powerful voice. A very loud utterance.

---

Apesar da expressão *tankard downing* representar o ato de beber de um grande copo, nesta situação, tendo em conta o contexto, a expressão é usada para descrever as habituais festividades do povo nórdico. De uma maneira, os deuses nórdicos são vikings, e têm grande orgulho em si mesmos.

A expressão *boast bellowing* é usada para descrever a personalidade dos deuses nórdicos. Têm um grande sentido de vaidade, e usam qualquer desculpa para falarem sobre si de maneiras arrogantes e presunçosas.

No entanto, Ullr não faz nada disso. Sendo o deus da glória, presta homenagem à glória na sua pura forma. Na habilidade de encontrar um alvo a grande distância com arco e flecha, nas caídas de neve, na vitória em combate.

Yew → Teixo

Original em inglês	Termo traduzido
The wood from any of these trees, especially the durable, fine-grained wood of the Eurasian and North African species <i>Taxus Baccata</i> , used for archery bows.	Planta arbórea, da família das taxáceas, cultivada e espontânea nas montanhas no norte de Portugal.

Nos tempos antigos, os arcos e as flechas tinham que ser feitos com madeira resistente, dura, para que tivessem boa durabilidade e que pudessem causar o maior dano possível ao alvo. Portanto, as árvores de teixo eram perfeitas para esse mesmo efeito.

Ullr era um mestre em arco e flecha, e treinava todos os dias para nunca perder essa habilidade. Treinava mais que os outros pois ele não se vangloriava, e não festejava. O deus da glória era calmo e reservado.

Fray → Combate

Original	Termo traduzido
A fight, a brawl; A heated dispute or competitive situation.	Luta entre adversários ou exércitos; oposição; antagonismo.

No contexto da mitologia de Ullr *join the fray* significa que Ullr juntou-se ao combate. Seja ele qual for. Odin já se tinha juntado, deixando Ullr a governar Asgard, mas este deixou o seu governo, para se unir a Odin, na luta contra o mal.

Uma guerra que põe em perigo a sobrevivência de Asgard precisa de toda a ajuda que pode obter. O deus da glória está pronto para a preservar, e para ele, poderá ser tudo e todos.

## **Conclusão**

Localização trata-se da mudança exterior de um produto, uma aplicação, um programa, e adaptando-o cultural e linguisticamente.

A localização de jogos pode afetar imensos segmentos de desenvolvimento de um videojogo, tal como áudio, representações artísticas, permutação do conteúdo, entre outras mais, e isto pode levar a uma protelação do prazo de lançamento mundial. Isto acontece, ou pode acontecer em todos os projetos de localização.

O videojogo SMITE, ao longo da sua vida, teve que ultrapassar vários problemas para se tornar no fenómeno mundial que é hoje. Quando a comunidade Hindu atacou a Hi-Rez Studios por denigração das suas figuras mitológicas, a empresa manteve-se firme às suas raízes iniciais, mas com um jogo a sair de *closed beta* em relativamente pouco tempo, e com o efeito que a publicidade enganosa tem na media, a empresa de desenvolvimento de software escolheu dar um passo atrás e refazer as suas figuras, demonstrando mais respeito pela religião.

Ao conseguir ultrapassar este obstáculo, entrou numa fase de sucesso, emparceirando-se com a Tencent, a líder mundial de entretenimento online. Com esta parceria, o SMITE cresceria substancialmente em tempo reduzido, e ao mesmo tempo colocando um nível de infalibilidade, pelo menos no departamento das personagens, considerando o investimento que a Tencent iria dispor ao *staff* da Hi-Rez para remodelar certas personagens que tinham correspondências insuficientes com as figuras mitológicas que estavam a tentar retratar.

A meu ver, a localização do SMITE para Português Europeu poderá conseguir ter sucesso, no entanto, deve tomnar-se em conta vários aspetos: deve ser localizado por jogadores experientes, que têm conhecimento da totalidade do jogo e de todas as suas seções; o reconhecimento de palavras, acrónimos e expressões não traduzíveis é um fator extremamente importante também, pois já estão intrinsecamente inseridas na comunidade e no subconsciente do jogador.

Somente algumas partes do jogo deveriam ser localizadas: *lore*, itens e descrição de habilidades (mas não os seus nomes, pois iremos ter colegas de equipa de outras nacionalidades, com o jogo em diferentes línguas também). O restante dever-se-ia manter em inglês, pois já é reconhecido, chegando ao ponto de transformarem o pensamento do dia a dia.

A realização da localização dos doze textos (encontrados em Anexos e Apêndices), não demonstrou um grande grau de dificuldade devido ao facto de já ser jogador à mais que cinco anos, tendo a cultura e as especificidades do jogo esculpidas no meu intelecto.

O derradeiro objetivo deste projeto é, após avaliação, o reencaminhamento para a Hi-Rez, para consideração de localização para Português Europeu.

## **Referências Bibliográficas**

Bernal-Merino, M. (2007) *Challenges in the translation of video game* - Editora: Roehampton University.

Collins, R. (2001) *Software Localization: Issues and Methods* - Editora: University of South Florida, Tampa, Florida.

Esselink, B. (2000) *A Practical Guide to Localization. Volume IV* - Editora: John Benjamins Publishing.

Hoft, N. (1995) *International Technical Communication – How to export Information about High Technology* Editora: John Wiley & Sons.

Mangiron, C. e O’Hagan, M. (2006) *Game Localization: Unleashing Imagination with “Restricted” Translation* - Editora: Dublin City University, Ireland.

O’Hagan M. e Ashworth, D. (2002) *Translations-mediated communication in a digital world. Facing the challenges of Globalization and Localization* - Editora: Multilingual Matters Ltd.

Schäler, R., (2007) *Encyclopedia of Translation Studies* - Editora: Routledge.

Silva, M. (2012) *Localização de Ontologias de Domínio no Contexto de Redes Colaborativas* - Editora: Faculdade de Ciências Sociais e Humanas.

## **Referências Webgráficas**

Compra, B. (2017) *Profile of a Portuguese Gamer* [boacompra.eu/blog/posts.php?id=15&PHPSESSID=qj7v6ps84cj69697vakghnop25] © Blog BoaCompra Inc. Acedido a 29 de setembro de 2017.

Custer, C. (2014) *China Doesn't Censor Skeletons: The Truth About Game Censorship in the Middle Kingdom* [techinasia.com/china-doesnt-censor-skeletons-the-truth-about-game-censorship-in-the-middle-kingdom] © Tech in Asia Inc. Acedido a 14 de agosto de 2017.

Daniel, M. (2012) *Religious Group Call for Removal of Hindu Deities from Hi-Rez's SMITE* [engadget.com/2012/06/27/religious-group-calls-for-removal-of-hindu-deities-from-hi-rezs/] © Oath Inc. Acedido a 5 de agosto de 2017.

Franklin, L. (2015) *Brazilian VS European Portuguese Translation – Which Should I choose?* [simultrans.com/blog/brazilian-vs.-european-portuguese-translation-which-should-i-choose] © SimulTrans LLC. Acedido a 16 de julho de 2017.

Geisha, C. (2012) *Denigration – SMITE – “I know your religion better than you!” and the Pornification of Kali* [forumforhinduawakening.org/dharma/news/2012/07/02/denigration-smite-i-know-religion-better-you-pornification-kali] © Forum for Hindu Awakening Inc. Acedido a 20 de setembro de 2017.

Glezos, D. (2015) *Video Game Localization: Make Sure Your Time in the Spotlight Isn't Focused on an Unfortunate Blunder* [transifex.com/blog/2015/video-game-localization-best-practices] © Transifex. Acedido a 25 de julho de 2017.

Group, M. (2015) *Video Games Localization: Why is it Different?* [mogi-translations.com/gaming-services/video-games-localization/] © MoGi Group Inc. Acedido a 10 de setembro de 2017.

Hill, S. (2015) *What is Localization and Why Should I Care?* [localizedirect.com/posts/what-is-localization] © Localize Direct AB. Acedido a 10 de agosto de 2017.

Kemps, H. (2016) *Localizing Video Games for Different Markets Is a Minefield* [motherboard.vice.com/en\_us/article/jpgpnk/localizing-video-games-for-different-markets-is-a-minefield] © VICE Media LLC. Acedido a 28 de agosto de 2017.

Kenway, A. (2013) *Strange Video Game Translations: Street Fighter II* [japaneselevelup.com/video-game-twisted-translations-street-fighter-2] © Japanese Level Up LLC. Acedido a 1 de agosto de 2017.

LeBoeuf, S. (2012) *Smite Dev Removes “Offensive” Goddess from Website* [[escapistmagazine.com/forums/read/7.383274-Smite-Dev-Removes-Offensive-Goddess-From-Website](http://escapistmagazine.com/forums/read/7.383274-Smite-Dev-Removes-Offensive-Goddess-From-Website)] © Defy Media, LLC. Acedido a 3 de agosto de 2017.

Lopez, B. (2016) *Brazil, a Tricky Market with Tremendous Potential for the Gaming Industry* [[pagbrasil.com/news/brazil-market-potential-for-gaming-industry](http://pagbrasil.com/news/brazil-market-potential-for-gaming-industry)] © PagBrasil Inc. Acedido a 29 de setembro de 2017.

Makim, M. (2012) *Stop Denigration of Hindu Gods in video games: Boycott SMITE* [[change.org/p/stop-denigration-of-hindu-gods-in-video-games-boycott-smite](http://change.org/p/stop-denigration-of-hindu-gods-in-video-games-boycott-smite)] © Change.org Inc. Acedido a 10 de junho de 2017.

Peel, J. (2013) *Riot Games owners Tencent back Hi-Rez MOBA SMITE* [[pcgamesn.com/riot-games-owners-tencent-back-hi-rez-moba-smite](http://pcgamesn.com/riot-games-owners-tencent-back-hi-rez-moba-smite)] © Network N Inc. Acedido a 21 de setembro de 2017.

Pitcher, J. (2013) *SMITE expands into China with Hi-Rez and Tencent deal, receives new features* [[polygon.com/2013/8/22/4646506/smite-expands-into-china-with-hi-rez-and-tencent-deal-receives-new](http://polygon.com/2013/8/22/4646506/smite-expands-into-china-with-hi-rez-and-tencent-deal-receives-new)] © Vox Media Inc. Acedido a 1 de agosto de 2017.

Review, E. (2012) *Hindus Upset at Online Video Game Using Kali and Other Gods as Combat Tools* [[eurasiareview.com/27062012-hindus-upset-at-online-video-game-using-kali-and-other-gods-as-combat-tools/](http://eurasiareview.com/27062012-hindus-upset-at-online-video-game-using-kali-and-other-gods-as-combat-tools/)] © Eurasia Review Inc. Acedido a 19 de setembro de 2017.

Rouse, M. (2015) *Computing fundamentals: Localization* [<http://searchcio.techtarget.com/definition/localization>] © TechTarget Inc. Acedido a 6 de agosto de 2017.

Rouse, M. (2011) *Programming: Internationalization (I18N)* [<http://whatis.techtarget.com/definition/internationalization-I18N>] © TechTarget Inc. Acedido a 6 de agosto de 2017.

Silvandersson, C. (2015) *Brazilian Portuguese Game Localization Factsheet* [[localizedirect.com/posts/brazilian-portuguese-game-localization-factsheet](http://localizedirect.com/posts/brazilian-portuguese-game-localization-factsheet)] © Localize Direct AB. Acedido a 19 de agosto de 2017.

Spencer, H. (2012) *An Inside Look at Video Game Localization (Part 1)* [[blog.gengo.com/video-game-localization](http://blog.gengo.com/video-game-localization)] © Gengo Inc. Acedido a 26 de setembro de 2017.

Spencer, H. (2012) *An Inside Look at Video Game Localization (Part 2)* [[blog.gengo.com/video-game-localization-part-2](http://blog.gengo.com/video-game-localization-part-2)] © Gengo Inc. Acedido a 26 de setembro de 2017.

Studios, H. (2017) *Community Driven. Free to Play* [[hirezstudios.com/culture](http://hirezstudios.com/culture)] © Hi-Rez Studios Inc. Acedido a 25 de setembro de 2017.

Takahashi, D. (2013) *Hi-Rez teams up with China's Tencent to publish battle game SMITE* [[venturebeat.com/2013/08/21/hi-rez-teams-up-with-chinas-tencent-to-publish-battle-game-smite](http://venturebeat.com/2013/08/21/hi-rez-teams-up-with-chinas-tencent-to-publish-battle-game-smite)] © VentureBeat Inc. Acedido a 19 de julho de 2017.

Tencent (2014) *Novice Guide* [<http://sm.qq.com/web201405/guide/index.shtml>] © Hi-Rez Studios Inc. e Tencent. Acedido a 25 de setembro de 2017.

Usher, W. (2012) *SMITE Offends Hindus, Catholics, Jews, With Porno-Style Depiction of Kali* [[cinemablend.com/games/SMITE-Offends-Hindus-Catholics-Jews-With-Porno-Style-Depiction-Kali-44645.html](http://cinemablend.com/games/SMITE-Offends-Hindus-Catholics-Jews-With-Porno-Style-Depiction-Kali-44645.html)] © CinemaBlend Inc. Acedido a 12 de julho de 2017.

## **Anexos**

### **Textos originais**

## Panteão Grego

*“The ancient Greeks did not believe that the gods created the universe but rather that the universe created the gods. Long before the creation of the gods, heaven and earth had already been formed. Heaven and earth were referred to as the parents and their children, the Titans. The Elder gods, also called the Titans, were known to have super strength and enormous size. The most powerful of the Titans was Cronus, who was the ruler of his kin.*



*One day, however, his son Zeus, a mere god, dethroned Cronus and made himself ruler of all gods. He and the other gods, Poseidon, Hades, Hestia, Hera, Ares, Athena, Apollo, Aphrodite, Hermes, Artemis, and Hephaestus, were the 12 great Olympians. Immortal and invincible, they watched mortal men from their abode on Mt. Olympus, the highest mountain in Greece.*

*It is said that the entrance of Olympus is a great gate made up of clouds. It is a peaceful paradise where there are stretches of cloudless skies, endless sunshine, and where the sound of Apollo's lyre can be heard playing.”*

Fig. 17: [https://smite.gamepedia.com/Gods#Greek\\_pantheon](https://smite.gamepedia.com/Gods#Greek_pantheon)

## Chronos

*Existence is measured in age. How many years has a mortal lived? What was the construction date of the Parthenon? When were the cosmos formed? Time begins at birth, at creation. But, inevitably, time for all things comes to an end.*

*Except, of course, time itself.*

*Bearer of the clock of eternity, rimmed by signs of the Zodiac, the Keeper of Time, Chronos, counts every tick of the second hand, preventing interference with that essential forward momentum.*

*If he knows who or when the eternal clock was wound, Chronos does not tell, but upon the first stroke, he came to be. Emptiness was the ocean, then, and his only companion was Ananke, Queen of Fate. Together, their powers divided the vastness into heaven and earth and sea and sky. Thereafter, Chronos became an observer, the watchman of infinity.*

*Patient to a fault, Chronos knows no urgency. He does not fear pain, or war, or death, for he is time itself and will outlast all. For this reason, his presence on the field of battle is alarming. This war between Gods must portend a conclusion so dire as to threaten the very existence of time. Perhaps, all the Gods should begin counting the seconds of the eternal clock. There may be few of them remaining.*



Fig. 18: <https://smite.gamepedia.com/Chronos>

## Hades

*Inevitably, death sends everyone to Hades, God of the Underworld. In the end, he always gets his way.*

*Eldest son of the Titans Cronus and Rhea, Hades was swallowed by his father as an infant along with five other siblings. Zeus, the youngest brother, escaped this fate and freed them once he'd grown strong enough to battle Cronus. Together, the six siblings defeated the Titans and banished them to the dark realm of Tartarus.*

*Now the reigning Gods, Zeus, Poseidon, and Hades drew lots for dominion. Hades drew the Underworld.*

*Of the few that have entered the Underworld and come back, all speak dismally of the place, never wishing to return. Yet Hades, himself, rarely leaves the subterranean realm, constantly seeking ways to grow the numbers of the dead.*

*When he desired a wife, Hades captured the radiant Persephone, daughter of the Goddess Demeter. Concealed in the Underworld, none could reach her, so Demeter cursed the land with a great famine. The other Gods pleaded with her to end it lest she destroy mankind, but she would not relent until her daughter was returned. Hades finally let Persephone leave, though not before feeding her pomegranate seeds. Having consumed the fruit, she was bound forever to Hades and required to return to her husband once per year to eat of the seeds again. This, it is said, is a time of mourning and the cause of winter.*

*While many fear death and view it as evil, in truth, Hades endeavors only to keep balance. He is stern but fair. As God of the Dead and the Underworld, he views his authority on this matter absolute, forbidding anyone to leave his realm and growing wrathful when disobeyed or when someone tries to cheat death or steal from him.*

*For everyone, death is unavoidable and service to Hades inevitable. Even the Gods.*



Fig. 19: <https://smite.gamepedia.com/Hades>

## Poseidon

Fig. 20: <https://smite.gamepedia.com/Poseidon>



*Deep beneath the turbulent tides of the ocean lingers a God of idle rage. What must it be like to live forever in the shadow of your brother? To be denied again and again that which you desire, despite the power of the wrathful seas at your command? So, Poseidon broods on his throne at the ocean floor. As a child, Poseidon and his brother, Hades, were consumed by their father, Cronus. Powerless to escape, it was left to mighty Zeus to free them and slay their patron. Together, they defeated the last of the Titans and ushered in a new age of dominance for Olympian Gods, but their freedom, their very lives, Zeus would never let either brother forget were owed to him. Even as the heavens, the underworld, and the seas were divided among them, Zeus positioned himself as king of all, and what was Poseidon to do but be thankful he had been spared a fate in his father's belly? So, he retired to his new realm and began the pursuit of gathering worshippers. Soon rose a great ocean front city of mankind, and Poseidon presented himself as their God, but another had already come, Athena, Zeus' daughter. A competition was held – each God would offer a gift and the people would select their sponsor.*

*Confident, Poseidon drove his Trident, a trophy from the battle against the Titans, into the ground and a limitless spring emerged, but the people found the water salty and undrinkable. Athena extended her hand and a graceful olive tree rose from the earth. Wood, food, and oil, all from one gift. The people decided and the city was called Athens. It may be that Poseidon never desired greatness as Zeus did. Had his father never consumed him, had he never been made God of the Sea, had his brother never crowned himself King of the Gods, Poseidon might have lived contentedly, but that chance is gone.*

*Now, with the very tides at his command, an army of sea beasts at his back, and the formidable Kraken at his call, the glowering God of the deep seeks to quench his thirsty rage and plunge all the world in endless, wrathful seas.*

## Scylla

Fig. 21: <https://smite.gamepedia.com/Scylla>



*Ancient poems warn of a narrow channel of water so treacherous that death touches all who approach. Sailors must choose to risk their ship, traveling close to the monstrous whirlpool Charybdis, or instead hug the rocky shoals where dwells a creature some say is made from the nightmares of all men.*

*Scylla, they call her, Horror of the Sea. No ship that dares sail in her waters goes unscathed. Those that cling to survival whisper panicked tales of enormous black tentacles tipped with slavering hound heads ravaging whole ships to splinters with pitiless precision. Though it's her laughter, they say, that's most horrible; child-like, delighting in blood soaked murder as men are dragged into the dark abyss.*

*Poets have tried to romanticize this beast, to provide some humanity to her monstrosity. They write she was once a beautiful Naiad, wronged by a jealous priestess and transformed. Yet the old poems say she was born this way, beget by gods full of jealousy and loathing; dropped into the sea to terrorize mankind.*

*Would that she had remained in the sea, but the nightmare has come ashore. Dragged by dog-headed tentacles she roams our streets, plucks us from our beds, and fills the night with disturbing laughter. Scylla has come, and not even the gods can help us.*

## Thanatos

Fig. 22: <https://smite.gamepedia.com/Thanatos>

*Inevitably, all mortals must die. They cling to life with fevered desperation, for death is a cold unknown, filled with uncertainty and bleak, everlasting finality. Some accept fate with grace, others are dragged, kicking and screaming, though in truth, no mortal would go to Hades willingly. They are reaped by the nightmarish God of Death; whose grim visage strikes strange against the gleeful satisfaction he feels at performing his work. Thanatos is the very face of death.*



*Yet, to Thanatos, Mortals are easy prey. Their end is preordained, harvesting them but a game to pass the eons, but a God, a being beyond the mortal coil, now there is a creature Thanatos eyes with greedy longing. He despises the immortality other Gods covet. To him, it is a perversion and defiance of his very purpose.*

*But can a God truly die? As the Heavens clash and immortal blood spills on the Earth, Thanatos hungers to find out. War is but the preamble to death, a battlefield of souls rent from their bodies, listlessly waiting to be taken by the God of Death. A war between Gods, a war of this magnitude can mean only one thing. Thanatos is about to be very, very busy.*

*In Norse Mythology, the gods and the earth were created at the death of Ymir, the primordial deity and ice-giant. Before he was slain, the cow Audhumla, who was created with the same materials as Ymir, started to lick the salt off an ice block which in turn created the god Buri, who then immediately produced a son of his own, Borr.*

*While Ymir fell asleep after drinking the cow's milk, he too bore a son and a daughter out of his armpits and a six-headed frost giant grew out of his feet. It was not too long before the frost giants and the gods did not get along with each other; the forces of good and evil were at war. One day, Borr married the giantess Bestla, who gave them three mighty sons: Odin, Vili, and Ve. The trio decided to join their father, Borr, at defeating the frost giants, which they succeeded by killing the mighty Ymir. Thus, out of Ymir's flesh the Midgard or the earth was created, of his blood the sea, of his bones the hills, and of his hairs the trees. With his skull the heavens were born and with the scattering of his brain the clouds.*

*Odin, the sky-father, and his sons Loki and Thor, ruled the city of Asgard, home of the gods. Here they defended the advances of the evil frost-giants of Jotun-heim. Aesir, as the Norse gods were called, were full of courage and heroism.*



## Fenrir

Fig. 24: <https://smite.gamepedia.com/Fenrir>

*Mortals must rely on the wisdom of the Gods, but never forget, they are fallible. They can be petty, churlish, and worst of all, wrong. What are the consequences for their mistakes? They should have slain the wolf-beast Fenrir, but they chose instead to bind him.*

*Despite the warnings and prophecies that he would tear Odin apart at Ragnarok and devour the earth and sky, they did not end Loki's son. Now, terror roams free. It is unknown how, but Fenrir is Unbound.*

*Thrice they tried to bind him, each time convincing Fenrir that the chains were nothing more than a challenge for his strength, a test to see if he could shatter them. The first two God-forged fetters were easily broken beneath the beast's terrible power, but the third was a ribbon, dwarf made, and Fenrir grew suspicious of the God's intentions. As a show of faith, he demanded one of them place a hand in his mouth, and if the ribbon proved magical in nature, he would exact punishment. Brave, if foolish, Tyr put his fist in Fenrir's maw as the ribbon was secured to the wolf's leg. Fenrir strained and screamed, but could not break free, and in rage, he devoured Tyr's hand.*

*For a time, Fenrir was forgotten, the dire prophecy just a memory. But they were all warned and the Gods did nothing. Fenrir is hungry now; the first hunter, an alpha among sheep, but no flesh will satisfy his need. It is revenge he craves, and now he is Unbound.*



## Loki

Fig. 25: <https://smite.gamepedia.com/Loki>



*Villain. It's a word used to describe those that break the rules, that take what they want, and care nothing for those hurt along the way. Loki, the trickster God, would say villainy is nothing more than a point of view. The point of view of fools too mindless to seize opportunity.*

*Of course, with Loki now on the loose, the implications are dire. The end of times may be at hand. The final battle, Ragnarok, possibly on the horizon, for it was foretold that Loki would break free of his prison and herald the horrific final battle that would leave the Gods slain, the heavens sundered, and the world in ashes. None are more eager for that time of chaos than Loki.*

*Before his confinement, Loki's malicious mischief managed to affect every God in ways both beneficial and terrible. Yet Loki's most heinous act was in the death of the God of light, Baldr.*

*Baldr's prophetic dreams showcased his own death. Fearful for her son, Frigg, forced all objects of the world to swear never to harm him. All save mistletoe. Cruelly amused, Loki forged a spear from the plant and provided it to Baldr's brother Hodr. The Gods had a new favorite game, hurling objects at Baldr and laughing as they harmlessly ricocheted. So Hodr threw the spear, but, to everyone's horror Baldr was impaled. Hel agreed to release Baldr from the underworld if all creatures of the world mourned the God of Light. And all did, save one crone who refused. So Baldr died.*

*When it was discovered the crone was Loki in disguise, the furious Gods bound him in entrails and hung a venomous serpent overhead. Loki's wife, Sigyn, collected the dripping venom in a bowl, but when she was forced to empty it, Loki was struck; causing such anguish his thrashing would shake the world.*

*But now Loki is free and already wreaking havoc. If the prophetic Volva are correct, and they always are, then the end of all things has finally come.*

**Ratatoskr** Fig. 26: <https://smite.gamepedia.com/Ratatoskr>

*Yggdrasil, the world tree; upon those mighty boughs are held the nine realms of existence, and nests the wise Eagle. Far below, across the galaxy spanning trunk, and beneath the roots, coils Nidhogg, the deplorable serpent. In eternal, bloodless conflicts are the Eagle and Serpent locked. Perhaps these two enemies would have forgotten each other long ago were they not able to trade jabs and threats across that impossible distance. Yet, there is one that takes great pleasure enabling this feud, one whose mischievous talent for insults and barbs knows no bounds. And he's just a squirrel.*



*Ratatoskr, the sly messenger, has lived in the World Tree since time immemorial. Where he came from or why is truly unknown, but if there's a way for him to stir the pot between any two gods, he'll do it. He's a master of gossip and coy, backhanded compliments. And yet, all the Gods come to him for news. His home on the trunk of Yggdrasil conveniently places Ratatoskr at the center of all cosmic activity.*

*As Gods from every Pantheons clash, how could Ratatoskr pass up the opportunity to instigate new rivalries? Quite simply, he cannot. Beware the squirrel.*

## Sol

Fig. 27: <https://smite.gamepedia.com/Sol>



*Sol and her brother came into these world radiant, glorious beings. So enamored with them, their father arrogantly named each after a sacred heavenly body, he for the moon and she, the sun. As they grew, each child proved their namesake. Mani, of the moon, was contemplative, obedient, and calm. Sol, conversely, became willful, spirited, and passionate. His children were everything a father could dream, but Odin and his ilk were not pleased. For their father's hubris, Mani and Sol were punished.*

*To the sky, they were sent, each to lead the chariot that dragged the sun or the moon. At their heels were loosed the bloodthirsty sons of Fenrir. Hungry wolves, relentless in pursuit of their prey.*

*Resigned, Mani guided his steeds through the night, ever ahead of his hunter, but Sol did not accept her fate. Furious at the Gods, she taunts and challenges the wolf Skoll as she blazes across the sky, unleashing her spite on the only opponent she can reach.*

*Odin has never shown signs of regret for his decision, but now war is upon the land. His attentions are turned. Sol, normally confined to her chariot has found a way to send her flaming essence to the battlefield. To the casual observer, the combat, the bloodshed, may all seem just a game to Sol, but she is driven by an age-old grudge and a desire to be free.*

## Ullr

Fig. 28: <https://smite.gamepedia.com/Ullr>

*Amongst the snow-capped forests of the frigid north resides the hunter-God of Glory, Ullr. Reserved, secretive, Ullr does not represent the tankard downing, boast bellowing contemporaries of the Norse Pantheon, but pays respectful tribute to glory in all its forms.*

*Glory is in the silence of snowfall, in the honorable victory earned from single combat, in the perfect curve of a yew bow firing an arrow true. Dotted across the lands of the Faithful, shrines to Ullr can be found in remote, secluded hideaways. It is there that glory is found in the sanctity of a vow, once sworn, never broken, and bound by a ring, no matter how crude, then buried in the earth to weather the ages of time.*

*Though rarely spoken of, he is highly regarded, even among the Gods, for it is Ullr, not one of Odin's sons that tends the throne of Asgard while the All Father is away. Other Gods might use the opportunity to abuse the power, but Ullr's rule is merely an extension thereof. So much so that only the innermost circle even know that Odin is gone.*

*All the more noticeable is it, then, that Ullr has abandoned this post to join the fray. Early on did Odin take the field of battle, leaving Ullr to manage the kingdom. So great a threat must this war be as to endanger the very survival of Asgard. Whatever the reason, Ullr comes to preserve glory, which, for him, may be the whole world.*



## **Apêndices**

### **Textos localizados**

## **Panteão Grego**

Os antigos gregos não acreditavam que os deuses criaram o universo, mas sim que o universo criou os deuses. Muito antes da criação dos deuses, o céu e a terra já estavam formados. O céu e a terra eram referidos como os pais, e as suas crianças, os titãs. Os deuses primordiais, também conhecidos como titãs, eram notáveis por terem uma força extrema e tamanhos enormes. O titã mais poderoso era Cronos, o líder da sua família.

No entanto, um dia Zeus, o seu filho, destronou o pai e fez-se líder de todos os deuses. Ele e outros deuses, Poseidon, Hades, Hestia, Hera, Ares, Atena, Apolo, Afrodite, Hermes, Artemis e Hefesto, eram os 12 Olímpianos. Imortais e invencíveis, velaram os homens mortais da sua residência, no Monte Olimpo, a maior montanha da Grécia.

É dito que a entrada de Olimpo é um gigante portão, feito de nuvens. É um sereno paraíso, onde o céu sem nuvens é irrestrito, o sol é infinito e onde a lira de Apolo é ouvida.

## **Chronos**

A existência é medida em idade. Quantos anos é que um mortal viveu? Qual foi a data de construção do Pártenon? Quando foram formados os cosmos? O tempo começa no nascimento, na criação. Mas, inevitavelmente, o tempo para todas as coisas chega ao fim.

Exceto, claro, o tempo em si.

Portador do relógio da eternidade, bordado de sinais do zodíaco, o guardião do tempo, Chronos conta cada instante do ponteiro dos segundos, prevenindo interferência com o ímpeto progressivo essencial.

Se ele sabe quem ou quando o relógio eterno foi criado, Chronos não diz, mas sobre o primeiro instante, ele chegou. O vazio era o oceano, dantes, e o seu único companheiro era Ananke, rainha do destino. Juntamente, os seus poderes dividiram a imensidão em paraíso e terra e mar e céu. Depois disso, Chronos tornou-se num observador, o vigia do infinito.

Radicalmente paciente, Chronos não conhece urgência. Ele não receia a dor, ou guerra, ou morte, pois ele é o tempo em si e vai resistir a tudo. Por esta razão, a sua presença no campo de batalha é assustadora. Esta guerra entre deuses deve pressagiar um desenlace terrível para ameaçar a própria existência do tempo. Quiçá, todos os deuses deveriam começar a contar os segundos do relógio eterno. Pode haver poucos restantes.

## **Hades**

Inevitavelmente, a morte envia todos para Hades, deus do submundo. No final, consegue sempre o que quer.

O filho mais velho dos titãs Cronus e Rhea, Hades foi engolido pelo seu pai em criança, juntamente com cinco outros irmãos. Zeus, o irmão mais novo, escapou o seu destino e libertou-os, uma vez que se tornou forte o suficiente para combater Cronus. Juntos, os seis irmãos derrotaram os titãs e exilaram-nos para o reino sombrio de Tartarus. Agora os deuses reinantes, Zeus, Poseidon e Hades deixaram a escolha de domínio para a sorte. A Hades calhou o submundo.

Dos poucos que entraram no submundo e voltaram, todos falam terrivelmente do lugar, nunca querendo voltar. Mas Hades raramente sai do seu reino subterrâneo, procurando constantemente maneiras de fazer o número dos mortos crescer.

Quando desejou uma esposa, Hades capturou a radiante Persephone, filha da deusa Demeter. Escondida no submundo, ninguém a conseguia alcançar, portanto Demeter amaldiçoou a região com grande escassez. Os outros deuses imploraram com ela, para que não destruía a humanidade, mas ela não iria ceder a não ser que a sua filha voltasse. Hades finalmente deixou Persephone sair, embora não antes de lhe dar sementes de romã. Ao consumir a fruta, ficou para sempre ligada a Hades e obrigada a voltar junto do seu marido uma vez por ano, para comer as sementes novamente. Isto, é dito, é tempo de luto e causa do inverno.

Enquanto muitos ferem a morte e vêm-na como maléfica, na verdade, os esforços de Hades são somente para manter o equilíbrio. É firme, mas justo. Como o deus da morte e do submundo, ele vê a sua autoridade nesta questão absoluta, proibindo seja quem for de sair do seu reino e ficando furioso quando desobedecido, ou quando alguém tenta enganar a morte ou roubá-lo.

Para todos, a morte e o serviço a Hades são inevitáveis. Até para os deuses.

## Poseidon

Nas profundezas das marés tumultuosas do oceano perdura um deus com raiva adormecida. Como deve ser viver na sombra do teu irmão? Ser negado vez após vez o que desejas, apesar do poder do raivoso oceano a teu comando? Então Poseidon cisma, no seu trono, no chão do oceano. Em criança Poseidon e o seu irmão, Hades, foram engolidos pelo pai, Cronus. Não conseguindo escapar, era o poderoso Zeus que os tinha que salvar e chacinar o pai. Juntos, derrotaram os últimos titãs e inauguraram uma nova era de domínio por deuses olímpicos, mas a sua liberdade, a suas próprias vidas, Zeus nunca deixava cada irmão esquecer que estão em dívida para com ele. Mesmo com o céu, o submundo e os oceanos divididos por eles, Zeus posicionou-se como rei de tudo, e o que poderia Poseidon fazer senão estar agradecido por ter sido poupado de um destino na barriga do seu pai? Por isso aposentou-se para o seu novo reino e começou à procura de adoradores. Em breve cresceu uma grande cidade da humanidade na costa do oceano, e Poseidon proclamou-se como o seu deus, mas já tinha vindo outra, Atena, filha de Zeus. Uma competição foi realizada – cada deus oferecia um presente e as pessoas escolhiam o seu deus.

Confiante, Poseidon dirigiu o seu tridente, um troféu da batalha contra os titãs, para o chão e surgiu uma nascente infinita, mas as pessoas acharam a água salgada e impura. Athena estendeu a sua mão e uma oliveira cresceu da terra. Madeira, comida e óleo, só com um presente. As pessoas decidiram e a cidade foi chamada Atenas. Talvez Poseidon nunca desejou grandeza como Zeus. Se o pai nunca o tivesse engolido, e nunca se tivesse tornado no deus do oceano, se o seu irmão nunca se tivesse coroado rei dos deuses, Poseidon poderia ter vivido com contentamento, mas essa chance foi-se.

Agora, com todas as marés a seu comando, um exército de criaturas marinhas, e com o formidável *Kraken* à sua disposição, o carrancudo deus das profundezas procura saciar a sua raiva sedente e submergir o mundo todo, em mares intermináveis e furiosas.

## Scylla

Poemas antigos alertam de um estreito canal de água tão traiçoeiro que a morte toca em todos os que se aproximam. Marinheiros têm que escolher em arriscar o seu barco, viajando perto do vórtice monstruoso Charybdis, ou em vez disso, abraçar os cardumes de rochas onde habita uma criatura que alguns dizem feita dos pesadelos de todos os homens.

Chamam-lhe Scylla, o pavor do oceano. Nenhum barco que ousa velar nas suas águas sai ileso. Aqueles que se agarram à sobrevivência sussurram contos de tentáculos pretos enormes, com cabeças de cães, a babarem-se e a devastarem navios inteiros em pedaços, com precisão imperiosa. Contudo, eles dizem que é o seu riso, que é mais terrível; como uma criança, a deliciar-se em homicídio encharcado de sangue, enquanto os homens são arrastados para o preto abismo.

Poetas tentaram romantizar esta fera, para proporcionar alguma humanidade na sua monstruosidade. Eles escrevem que uma vez era uma náiade, injustiçada por uma sacerdotisa invejosa, e transformada. Mas os velhos poemas dizem que ela nasceu assim, produzida por deuses cheios de inveja e aversão; soltados no mar para aterrorizar a humanidade.

Que ela tivesse permanecido no mar, mas o pesadelo chegou a terra firme. Arrastada pelos tentáculos com cabeça de cães, ela deambula pelas ruas, arranca-nos das nossas camas, e enche a noite com riso perturbante. Scylla chegou, e nem os deuses nos poderão ajudar.

## **Thanatos**

Inevitavelmente, todos os mortais morrem. Eles agarram-se à vida com um desespero febril, pois a morte é um frio desconhecido, cheia de incerteza, e sombria com finalidade eterna. Alguns aceitam o destino com elegância, outros são arrastados, a berrar e a espedir, mas na verdade, nenhum mortal iria a Hades. Eles são recolhidos pelo macabro deus da morte, cujo rosto ameaçador causa estranheza perante a satisfação que sente ao fazer o seu trabalho. Thanatos é o próprio rosto da morte.

No entanto, para Thanatos, os mortais são presa fácil. O seu fim é predeterminado, colhê-los é apenas um jogo para entreter a perpetuidade, mas um deus, um ser para além do destino humano, aí está uma criatura que Thanatos olha com anseio ganancioso. Ele despreza a imortalidade cobiçada dos deuses. Para ele, é uma perversão e uma provocação da sua própria presença.

Mas será que um deus pode realmente morrer? Assim como os céus chocam e sangue imortal derrama na terra, Thanatos tem um desejo ardente para descobrir. Guerra é apenas um prefácio para a morte, um campo de batalha de almas arrancadas dos corpos, esperando sem hesitação para serem levadas pelo deus da morte. Uma guerra entre deuses, uma guerra desta magnitude só pode significar uma coisa. Thanatos está prestes a estar muito, muito ocupado.

## **Panteão Nórdico**

Na mitologia nórdica, os deuses e a terra foram criados com a morte de Ymir, um gigante de gelo e a divindade primordial. Antes de ser assassinado, a vaca Audhumlam, que foi criada com os mesmos materiais que Ymir, começou a lambe o sal de um bloco de gelo que se tornou no deus Buri, que imediatamente produziu um filho, Borr.

Quando Ymir adormeceu, após beber o leite da vaca, também ele teve um filho e uma filha pelas axilas, e um gigante de gelo cresceu dos seus pés. Não demorou muito tempo até os gigantes e os deuses não se derem bem uns com os outros; as forças do bem e do mal estavam em guerra. Um dia, Borr casou com a gigante Bestla, que lhe deu três poderosos filhos: Odin, Vili e Ve. O trio decidiu juntarem-se ao pai, ao derrotarem os gigantes de gelo, que conseguiram ao assassinar o poderoso Ymir. Portanto, do corpo de Ymir, a terra foi criada, do sangue, o oceano, dos ossos, os vales, e dos cabelos, as árvores. Com o crânio, os céus foram criados, e com o cérebro disseminado, as nuvens.

Odin, o pai do céu, e os seus filhos Thor e Loki, governaram a cidade de Asgard, casa dos deuses. Defenderam os avanços dos maléficos gigantes de gelo de Jotun-heim. Aesir, como os deuses nórdicos eram chamados, estavam cheios de coragem e heroísmo.

## **Fenrir**

Os mortais têm que contar com a sabedoria dos deuses, mas nunca se esquecem que são inconsistentes. Eles podem ser mesquinhos, indelicados, e o pior de tudo, enganados. Quais são as consequências dos seus erros? Eles deviam ter morto a besta Fenrir, mas escolheram prendê-lo.

Apesar dos avisos e das profecias que iria despedaçar Odin durante Ragnarok e devorar a terra e o céu, eles não acabaram com o filho de Loki. Agora, o terror vagueia livre. Não se sabe como, mas Fenrir está livre.

Três vezes tentaram prendê-lo, cada vez convencendo-o que as correntes eram apenas um desafio à sua força, um teste para ver se conseguia quebrá-las. Forjado por deuses, os dois primeiros grilhões foram partidos facilmente sob a força imensa da besta, mas a terceira foi uma fita, feita por anões, e Fenrir começou a suspeitar das intenções dos deuses. Como um ato de fé, exigiu que um colocasse a mão dentro da sua boca, e se a fita tivesse natureza mágica, requeria punição. Corajoso, se não tolo, Tyr colocou o seu punho na boca de Fenrir enquanto a fita era atada na perna do lobo. Fenrir torceu e gritou, mas não se conseguiu soltar, e em cólera, devorou a mão de Tyr.

Durante um tempo, Fenrir foi esquecido, a lúgubre profecia apenas uma memória. Mas eles foram todos avisados e os deuses não fizeram nada. Fenrir agora está esfomeado, o primeiro caçador, um alfa entre ovelhas, mas nenhuma carne irá satisfazê-lo. É vingança que anseia, e agora, está livre.

## Loki

Vilão. É uma palavra para descrever aqueles que quebram as regras, que tomam o que querem, e não se importam com os que sofrem pelo caminho. Loki, o *Trickster*, diria que vilania é nada mais que um ponto de vista. O ponto de vista de idiotas demasiado estúpidos para aproveitar oportunidades.

Claro que, agora com Loki à solta, as implicações são extremas. O fim dos tempos poderá estar próximo. A batalha final, Ragnarok, possivelmente no horizonte, pois foi dito que Loki se libertaria da sua prisão e comandaria a horrífica batalha que deixaria os deuses chacinados, os céus divididos, e o mundo em cinzas. Não ninguém mais ansioso por isso que Loki.

Antes da sua reclusão, as suas maliciosas brincadeiras conseguiram afetar todos os deuses de maneira vantajosa e terrível. Mas o ato mais horrendo foi na morte do deus da luz, Baldr.

Os sonhos proféticos de Baldr mostraram a sua própria morte. Temerosa pelo seu filho, Frigg forçou todos os objetos do mundo a prometer que nunca o magoariam. Todos menos visco. Amargamente entretido, Loki forjou uma lança da planta e deu-a a Hodr, irmão de Baldr. Os deuses tinham um novo jogo favorito, arremessar coisas a Baldr e rindo quando faziam ricochete, sem qualquer dano. Então Holdr atirou a lança, mas, para horror de todos, Baldr foi empalado. Hel concordou em libertar Baldr do submundo se todas as criaturas do mundo lamentassem pelo deus da luz. E todas assim fizeram, exceto uma bruxa, que recusou. E Baldr morreu.

Quando se descobriu que a bruxa era Loki mascarado, os deuses raivosos amarraram-no com entranhas e penduraram uma serpente venenosa em cima dele. A mulher de Loki, Sigyn, coletou o veneno gotejante numa taça, mas quando foi obrigada a despejá-la, Loki foi atingido, causando tanta angústia que o seu sofrimento sacudiria o mundo.

Mas agora Loki está livre e já está a causar estragos. Mas se a áugure estiver correta, e estão sempre, o fim de todas as coisas está sobre nós.

## **Ratatoskr**

Yggdrasil, a árvore do mundo; sobre esses poderosos galhos são mantidos os nove reinos de existência, e nidifica a sábia águia. Muito abaixo, no outro lado do tronco da galáxia, e sob as raízes, vive Nidhogg, a lastimável serpente. Em combate sem sangue e eterno estão a águia e a serpente. Talvez esses dois inimigos teriam esquecido um do outro se não conseguissem trocar golpes e ameaças de impossível distância. No entanto, há um que tira prazer ao habilitar este debate, um cujo talento malicioso para insultos e facadas não têm limites. E é apenas um esquilo.

Ratatoskr, o mensageiro astuto, tem vivido na árvore do mundo à tempos sem fim. De onde ele veio é verdadeiramente desconhecido, mas se há uma maneira para ele agitar a confusão entre quaisquer dois deuses, ele irá fazê-lo. É um mestre de bisbilhotice, e de elogios modestos e sarcásticos. Mas mesmo assim, todos os deuses vêm ter com ele para notícias. A sua casa no tronco de Yggdrasil coloca Ratatoskr convenientemente no centro de toda a atividade cósmica.

À medida que deuses de todos os panteões entram em colisão, como pode Ratatoskr deixar passar a oportunidade de fomentar novas rivalidades? Muito simples, não consegue. Cuidado com o esquilo.

## Sol

Sol e o seu irmão entraram neste mundo como seres radiantes e gloriosos. Tão encantado por eles, o pai chamou-os após corpos celestiais sagrados, ele para a lua, e ela, para o sol. À medida que iam crescendo, provaram os seus nomes. Mani, de lua, era pensativo, obediente, calmo. Sol, por outro lado, tornou-se resoluto, espiritual, ardente. As crianças eram tudo o que um pai poderia sonhar, mas Odin e os outros deuses não estavam contentes. Pela arrogância do pai, Mani e Sol foram castigados.

Foram mandados para o céu, cada um para conduzir a carruagem que arrastava o sol e a lua. Nos seus calcanhares foram soltos os ferozes filhos de Fenrir, lobos famintos, à caça da presa.

Conformado, Mani guiou os seus corcéis pela noite, sempre à frente do seu caçador, mas Sol não aceitou o seu destino. Furiosa com os deuses, ela provoca e desafia o lobo Skoll, enquanto arde através do céu, desencadeando o seu rancor no único oponente que conseguia atingir.

Odin nunca mostrou sinais de arrependimento pela sua decisão, mas agora a guerra chegou à sua terra. A sua atenção está torneada. Sol, normalmente limitada à carruagem encontrou uma maneira de mandar a sua essência flamejante para o campo de batalha. Para o observador casual, o combate, o derramamento de sangue, pode parecer apenas um jogo para Sol, mas ela é dirigida por um rancor infinito e com um desejo de ser livre.

## Ullr

Entre as florestas cobertas de neve do gelado norte, reside o caçador deus da glória, Ullr. Reservado, sigiloso, Ullr não representa as festividades e gritos vangloriados do panteão nórdico, mas sim presta homenagem à glória em todas as formas.

Glória está no silêncio da queda de neve, na vitória ilustre merecida em combate, na curva perfeita de um arco de teixo, disparando uma fiel flecha. Espalhados pelas terras dos crentes, podem ser encontrados santuários a Ullr, em refúgios remotos e isolados. É aí que a glória é encontrada na santidade de um juramento, dito uma vez, nunca quebrado, e comprometido por um anel, não importa a natureza, e depois enterrado na terra enfrentar as idades do tempo.

Embora raramente falado, ele é altamente dignificado, pois mesmo entre os deuses, é Ullr, não um dos filhos de Odin, que guarda o trono de Asgard, quando o *Allfather* está longe. Outros deuses podem usar esta oportunidade para abusar do poder, mas o governo de Ullr é apenas uma extensão do de Odin. Tanto que só o círculo mais íntimo é que sabe quando Odin não está presente.

Então, ainda mais notável é, que Ullr abandona o seu posto para se juntar no combate. Odin entrou no campo de batalha cedo, deixando Ullr a gerir o reino. Esta guerra deve ser tão grande ameaça, que põe em perigo a sobrevivência de Asgard. Seja qual for a razão, Ullr veio preservar a glória, que, para ele, pode ser o mundo inteiro.