



DE ELDEN RING À GAME OF THRONES – UMA ANÁLISE SOBRE A PRESENÇA DA MITOLOGIA CELTA NA MÍDIA MODERNA

FROM ELDEN RING TO GAME OF THRONES - AN ANALYSIS OF THE PRESENCE OF CELTIC MYTHOLOGY IN MODERN MEDIA

Donizeti Aparecido Custodio Junior¹

Resumo

O artigo aqui exposto se exhibe com o propósito de evidenciar aspectos referentes à mitologia Celta que se mostram presentes em exemplares da mídia moderna, com destaque ao jogo eletrônico Elden Ring e à série de fantasia medieval Game of Thrones. Além do enaltecimento destes elementos, há o interesse em desenvolver uma análise sobre a maneira como aspectos culturais são inseridos em produções modernas e como estes, muitas vezes, passam despercebidos pelo consumidor, que se mantém alheio às raízes históricas dos elementos fantásticos que permeiam a mídia que consome. A listagem de exemplos aqui apresentados é formulada a partir da pesquisa de obras historiográficas que discutem a temática da mitologia, cultura e religião Celta, que darão suporte para a análise das fontes aqui em estudo. Busca-se esclarecer a maneira como produtores utilizam-se de lendas e mitos como fontes para aperfeiçoar o épico de suas narrativas, mas sem diretamente esclarecer ao público as bases de sua inspiração, situação que cria uma dualidade entre perpetuação e obscurecimento dos referidos aspectos culturais desenvolvidos por civilizações ao longo da história.

Palavras-chave: Cultura, Civilização Celta, Historiografia, Mídia, Jogos Eletrônicos.

Abstract

The article presented here is exhibited with the purpose of highlighting aspects related to Celtic mythology that are present in examples of modern media, with emphasis on the electronic game Elden Ring and the medieval fantasy series Game of Thrones. In addition to the praise of these elements, there is an interest in developing an analysis of the way cultural aspects are inserted in modern productions and how these often go unnoticed by the consumer, who remains oblivious to the historical roots of the fantastic elements that permeate the media he consumes.

¹ Graduando do 4º ano de curso de História pelo UNISAGRADO, Bauru-SP. Artigo realizado para as disciplinas de História Contemporânea e Metodologia de Pesquisa em História, sob a orientação da Prof^ª Dr^ª Lourdes M. C. Feitosa e do Prof^º Dr^º Roger M. M. Gomes.



The list of examples presented here is formulated from the research of historiographical works that discuss the theme of Celtic mythology, culture and religion, which will support the analysis of the sources under study here. It seeks to clarify the way in which producers use legends and myths as sources to improve the epic of their narratives, but without directly clarifying to the public the bases of their inspiration, a situation that creates a duality between perpetuation and obscuration of the aforementioned cultural aspects developed by civilizations throughout history.

Keywords: Culture, Celtic Civilization, Historiography, Media, Electronic Games.

Introdução

A civilização Celta define-se como um marco importante para a ancestralidade europeia, em razão de se tratar de uma das civilizações mais antigas a habitar o continente, findando sua influência cultural através de sua propagação e intercâmbio étnico, como apontado no texto “Os Fundamentos Estéticos e Intelectuais do Renascimento Literário Celta na Irlanda” (O'DRISCOLL, 1982, tradução nossa)², nas terras onde a língua irlandesa era falada, as tradições Celtas sobreviviam, tradições presentes na música, mito, e folclore que se remontam a centenas, e algumas até mesmo a milhares de anos, até os tempos Pré-Cristãos e Pré-Romanos.

É até mesmo possível notar o impacto dessa relevância na atualidade, através da representação de fragmentos de sua cultura e religião, a qual é praticada de maneira ortodoxo por grupos específicos, como exemplificado na matéria escrita por Boland (2021), disponível digitalmente no jornal *Irish Times*, onde a jornalista apresenta a entrevista feita com o casal de druidas modernos, Jan e Karen Tetteroo, que descrevem como sua ocupação, na atualidade, se embasa na formação de um indivíduo que desenvolveu certo conhecimento sobre natureza,

² “The Aesthetic and Intellectual Foundations of the Celtic Literary Revival in Ireland” (O'DRISCOLL, 1982)



espiritualidade, o outro mundo, história, filosofias, as artes, fazendo disso uma parte central de sua vida.

Porém, há ainda outra forma de representação moderna dos elementos derivados da religiosidade Celta, a qual se dá através de veículos da mídia moderna, como jogos digitais, filmes e séries, apresentando uma inserção que, muitas vezes, passa despercebida, e é exatamente este ponto que será discutido mais a fundo, posteriormente, no artigo aqui apresentado, enfatizando a análise do jogo eletrônico Elden Ring, assim também como série de fantasia medieval *Game of Thrones*.

A presença Celta na história antiga e sua marca cultural

A origem dos Celtas é distante, ainda mais considerando como os principais registros de sua existência são transmitidos através de vestígios arqueológicos. Como apontado por Eliade (1983):

O impacto dos celtas na história antiga da Europa fez-se sentir durante menos de dois séculos: da conquista do norte da Itália no século V (Roma foi assaltada em 390 a.C.) à pilhagem do santuário de Apolo em Delfos, em 279 a.C. Pouco tempo depois, selase o destino histórico dos celtas: preso entre a expansão das tribos germânicas e a pressão de Roma, seu poderio entra em declínio constante. No entanto, os celtas eram herdeiros de uma protohistória singularmente rica e criadora. Ora, como veremos, as informações trazidas pela arqueologia são de grande importância para a compreensão da religião céltica.

Ao tratar-se de uma das civilizações do mundo antigo, a sociedade celta mostra fragmentos de sua religiosidade de forma contínua através de sua existência, dispondo das noções de uma crença politeísta e alta espiritualidade para interpretar o universo que a cercava, como evidenciado através dos vestígios encontrados em sítios arqueológicos de santuários e túmulos, considerando as palavras de Eliade, “Os protoceltas são muito provavelmente os autores da cultura chamada dos "Campos das Urnas" (*Urnfield*), elaborada na Europa central entre 1300 e 700 a.C.” (1983, p. 128). Essa noção de fé exibia-se incluída dentro de sua estrutura social, inclusive fazendo parte do desenvolvimento tecnológico de sua civilização, uma vez que seus líderes religiosos, os druidas, além do papel sacerdotal, carregavam a responsabilidade de atuar como professores e juizes (BRITANNICA, 1998).



De tal forma, torna-se evidente o quão relevante era a religião para essa civilização, sendo expressada de maneira contínua no contexto de seu cotidiano, de tal maneira que viabiliza a difusão e perpetuação dos saberes e detalhes de sua cultura através do tempo, além de caracterizar um papel fundamental para a história humana, ao passo que podemos simular uma conexão ancestral dessa civilização com diversos grupos europeus, a exemplo dos irlandeses, escoceses e britânicos, consequentemente expandindo essa herança através das ações desses mesmos povos. Ainda nessa linha de pensamento, podemos referenciar como, através de suas migrações, nos séculos X e IX a.C., os Celtas marcaram sua presença na França e na Península Ibérica, obviamente, incluindo Portugal, a exemplo das ruínas de assentamentos celtas no norte da província de Minho, relativamente próximo à cidade de Guimarães, como apontado no artigo digital “Descubra Portugal e o seu passado Celta com o estilo de vida da autocaravana” (2020, tradução nossa)³, disponível no site *The Getaway Van*.

É de extrema importância compreender o papel da religião para a sobrevivência de uma sociedade, assim como o seu desenvolvimento cultural. Religião tem acompanhado a jornada da humanidade desde seus primórdios, servindo como um meio para atribuir significado.

Perante essa perspectiva fica evidente o quão inviável é deixar de abordar esse fragmento ao longo de uma análise antropológica. A humanidade exhibe a religião como algo intrínseco ao seu fluxo de desenvolvimento. Como dito por Yuval Harari:

Religião é um sistema de normas e valores humanos que é fundado na crença em uma ordem sobre-humana. A Teoria da Relatividade não é uma religião, uma vez que (pelo menos até o momento) não existem normas ou valores humanos fundados sobre ela. Futebol não é uma religião porque ninguém argumenta que suas regras refletem decretos sobre-humanos. Islã, Budismo e Comunismo são todos religiões, pois todos são sistemas de normas e valores humanos fundados na crença de uma ordem sobre-humana (HARARI, 2016, *The Worship of Man*).

Portanto, é notável a conexão da história humana com a religião, e isso é altamente perceptível ao longo da história das civilizações que receberam a denominação de Celta. Um exemplo da marca que religião carregava nessa sociedade se dá através da atuação dos druidas, já mencionados anteriormente, em suas práticas de sacrifícios humanos, como aponta Olivieri (2007), em seu artigo “Os Druidas e a Religiosidade Celta: Os Sacrifícios Humanos na Gália

³ “Discover Portugal and its Celtic background with the campervan lifestyle.” (2020)



Pré-romana”, onde o autor menciona como o tópico é um dos relatos mais repetidos pelos autores clássicos, também fazendo referência aos fortes indícios arqueológicos sobre tais práticas.

Tendo estabelecido certo contexto com os aspectos culturais da civilização Celta, feito estabelecido por meio do uso da metodologia qualitativa bibliográfica, é importante salientar o interesse em fazer uso primário de uma fonte como o jogo digital e a série de televisão, onde o conteúdo histórico se mostra sutil, construído através da criatividade do autor, inspirado por aspectos culturais existentes, como os que foram e serão enaltecidos ao longo do artigo.

A particularidade desta civilização foco ter uma escassa disponibilidade de material escrito, vide o que já foi mencionado acerca das fontes arqueológicas carregarem a principal representação de seu passado, tendo assim o interesse em fazer uso de obras historiográficas para embasar a análise de elementos que se relacionam com aspectos culturais Celtas presentes nas fontes selecionadas, ou seja, o jogo e a série.

Portanto, posso ressaltar que o conteúdo em si será extraído de artigos acadêmicos, sites e livros cujo tema conciliam com o interesse do projeto, permitindo o desenvolvimento de uma análise comparativa e interpretativa. Acrescento que, através do auxílio e orientação dos professores, buscarei analisar, ao longo do desenvolvimento do texto, todo o conteúdo encontrado a partir das fontes que se encaixem na proposta da análise.

Apropriação cultural na modernidade

A esse ponto é evidente a remanescência de elementos culturais da identidade Celta dentro do contexto atual. Logo, não há nada mais conveniente para representar esse fator do que a exaltação de obras que exaltam essa representação, a exemplo de livros, filmes, séries e até mesmo *video-games*. Dito isto, têm-se aqui a seleção de duas obras específicas para servirem como fonte histórica a ser analisada: A série de televisão *Game of Thrones* e o jogo digital *Elden Ring*.



Começando então com uma obra *mainstream*, de grande sucesso, exibindo uma nota de 9.2 na avaliação do IMDb (Internet Movie Database), temos a série *Game of Thrones*, criada pelo roteirista e escritor George R. R. Martin, e adaptada para as telas pela rede de televisão por assinatura estadunidense, HBO, com sua serialização se estendendo ao longo de oito temporadas entre 2011 e 2019.

Épico de fantasia medieval feito na nossa era, “As Crônicas de Gelo e Fogo” traz uma vastidão de elementos que garantem o fascínio de uma vasta gama de públicos, o que reflete na sua popularidade. Dentre estes elementos, alguns que se sobressaem nessa representatividade são as referências às histórias nórdicas e às lendas arturianas, cujo uso na mídia tem sido frequente a um longo tempo.

As terras de Westeros, o continente fictício que serve de cenário para o enredo da obra, é exibida como uma reprodução inspirada na Europa Medieval, contextualizada entre os séculos V e XV. Martin utiliza dos diversos conflitos e histórias que tiveram presença no período, assim como o folclore, lendas e mitologias como uma vasta fonte de inspiração para dar forma a seu mundo. Um notável exemplo de inspiração para o autor, consiste no desenrolar dos acontecimentos que se deram na antiga Grã-Bretanha no período entre os anos de 1455 a 1485, com o conflito entre os York e os Lancaster, duas grandes famílias que disputaram pelo trono inglês, um episódio que viria a ser lembrado como “A Guerra das Rosas”, em razão do brasão das famílias em questão.

Voltando para a questão da representatividade da cultura e mitologia celta, temos a notável influência das lendas arturianas dentro do contexto da obra de Martin. Como Ana Eliza Junqueira Lopes (2019) explicita em seu artigo, a veracidade da existência do Rei Artur é uma incógnita, mas sua influência mítica é inegável. Situando-se nas Ilhas Britânicas, a terra dos bretões, povo de origem celta, que se organizavam em tribos, num cenário de constante guerra, gerando um estado vulnerável à domínio. A figura de Artur entra em cena dentro do pretexto de unificação, sendo ele o responsável por guiar os bretões contra a invasão saxã.

Essa imagem de um herói, um rei legítimo, destinado a assumir o poder para unir o povo pode ser notada através do desenvolvimento do enredo na figura de Jon Snow. *Game of Thrones* é um exemplo especial. A produção não se baseia na fórmula comum de um



protagonista ou um grupo seleta, mas sim cria um mundo orgânico, com múltiplos personagens ricos em detalhes, porém a personagem que mais se aproxima desse arquétipo seria Jon Snow, interpretado pelo ator britânico Kit Harington na série da HBO. Ele é apresentado inicialmente como o filho bastardo de Eddard Stark, lorde de Winterfell, mas que na realidade trata-se do legítimo herdeiro do trono de ferro, rei dos Sete Reinos, o filho perdido de Lyanna Stark e do príncipe Rhaegar Targaryen. É válido adicionar, em vista da menção ao sobrenome Targaryen, a presença e importância da imagem mitológica de dragões na obra, associados à casa nobre em questão, como montadores das majestosas feras aladas, as quais se mostram presentes no enredo assim como em praticamente todo o folclore europeu e do mundo.

O personagem atravessa uma jornada complexa, ele é enviado para servir na Patrulha da Noite, na imensa Muralha de gelo que protege os Sete Reinos. Lá, ele é eleito como Comandante, o que, segundo o site *Overthinking It*, referencia a elevação de Artur ao status de rei, com os leais cavaleiros da Patrulha servindo como uma alusão aos próprios membros da Távola Redonda. Jon ainda segue por uma série de eventos que exaltam sua posição, como vencer a Batalha dos Bastardos, morrer e ressuscitar, assim como assumir o próprio título de “Rei do Norte”. Como extra, Jon Snow, assim como Artur, também possui uma espada simbólica, brandindo a *Long Claw* como sua própria *Excalibur*.

Seguindo então para o cenários dos jogos, temos o aclamado RPG de ação lançado em 2022, *Elden Ring*, desenvolvido pela *FromSoftware* e publicado pela *Bandai Namco Entertainment*, consistindo num projeto colaborativo entre o diretor Hidetaka Miyazaki e o, já mencionado anteriormente, romancista George R. R. Martin.

O jogo em si, tratando-se da mais recente produção dentro da franquia de jogos “*SoulsBorne*” do diretor Miyazaki apresentou grande repercussão no cenário digital ao longo de 2022, como dito por Aoife Wilson em sua *review* do site *Eurogamer*: “Grandioso, misterioso, mas agora um toque mais convidativo, *Elden Ring* ajusta a fórmula da FromSoft para abrir seu mundo” (*Eurogamer*, 2022).

A obra em si, como no caso de *Game of Thrones*, não realiza uma adaptação direta de uma mitologia ou cultura específica, porém disponibiliza de múltiplos elementos distintos de culturas diferentes para serem adaptados e inseridos em seu enredo. Como apontado na matéria



da revista online *Inverse*, do *Bustle Digital Group*, um exemplo de inserção no roteiro relativo à identidade cultural irlandesa se dá através de uma zona completa do jogo, o “Rio Siofra” (*Siofra River*), que para muitos consistia apenas num nome inventado, mas que na realidade trata-se de um nome feminino popular irlandês que tradicionalmente significa algo como “fada” ou “elfo”.

Outro exemplo de representatividade através de nomes se dá a partir da figura de dois inimigos (*bosses*) do jogo, sendo estes os comandantes Niall e O’Neil. A matéria da *Inverse* aponta como a etimologia desses nomes se manifesta, uma vez que “Neil” (pronunciado “kneel”) é uma anglicização da pronúncia do nome irlandês “Niall” (pronunciado “Nile”). Há também o propósito do uso de “O’ alguma coisa” nos nomes, que denota certa relação familiar, literalmente significando “descendente de”, enaltecendo a relação entre ambos os personagens, possivelmente pai e filho, o que é ainda mais claro ao se considerar as similaridades no design dos dois.

Um elemento de grande importância do enredo de *Elden Ring* se dá através da rivalidade familiar entre os semideuses, contexto que facilmente assume grande similaridade aos “*Tuatha dé*”, a raça ancestral de semideuses da mitologia gaélica nascidos de *Danu*, uma deusa com similaridades notáveis à *Rainha Marika*, personagem de papel fundamental para o enredo do jogo.

Outra personagem, citada pela revista *Inverse*, que se encaixa na categoria de “*boss*” do jogo e carrega uma notável similaridade à esse contexto mitológica seria *Malenia*, exibindo longos cabelos ruivos e um braço prótico, encarnando uma vívida referência ao herói irlandês Nuada Airgetlám, cujo nome traduz para “mão de prata”, referindo-se ao braço perdido em batalha e substituído por um artificial pelo deus da cura Dian Cecht, uma atitude necessária, em razão do fato de que somente alguém fisicamente completo seria capaz de liderar os *Tuatha dé Danann*. *Malenia*, ao atingir a sua segunda fase no combate contra o jogador, inicia uma transformação que também poderia ser interpretada como outra ótima referência a um herói irlandês, *Cú Chulainn*’s, que assumia seu infame estado de “espasmo quente” durante o combate, precisando ser forçado em um banho de água gelada que, na sequência, acaba evaporando pelo calor.



Considerações finais

A partir das análises desenvolvidas ao longo do artigo, torna-se evidente como, mesmo através do uso de fonte midiáticas, cujos roteiros narrativos são construídos como épicos da ficção moderna, ainda é possível se desenvolver uma análise histórica, a exemplo dos elementos culturais aqui exaltados, com a origem derivada de uma civilização tão antiga como a Celta. Tal uso da fonte se enquadra com as propostas da escola dos Annales, por meio da maneira como Bloch (1949) concebe o historiador com a analogia do “ogro da lenda”, que fareja a carne humana e sabe que ali está sua caça, transmitindo a ideia de que a diversidade das fontes tende a expandir exponencialmente de acordo com o desenvolvimento de novos veículos para sua análise.

Portanto, é importante também salientar que o propósito da construção deste artigo não se deu unicamente sobre o pretexto de listar uma série de referências à mitologia Celta presentes nas obras selecionadas como material fonte, mas também despertar o olhar crítico sobre o consumo da mídia, ressaltando como a inspiração dos autores pode nitidamente carregar a influência de algum aspecto cultural, seja de um povo, lugar ou período, mas sem representar diretamente a origem do conteúdo em questão, o que deixa o consumidor, na grande maioria das vezes, alheio às raízes do conteúdo que está consumindo, o privando do potencial educacional que tal contextualização permitiria. É inegável como os veículos midiáticos modernos carregam um grande potencial para o ensino da história, com jogos digitais e o cinema sendo exemplos nítidos, capazes de facilmente cativar o público dentro do propósito de “contar a história”, mas ainda exigindo a presença do historiador para exercer o seu papel e problematizá-la.

Fonte:

GAME of Thrones. Direção: Mark Mylod, Alex Graves, David Nutter, Miguel Sapochnik, Alik Sakharov, Jeremy Podeswa, Alan Taylor, Daniel Minahan. Produção: Mark Huffam, Frank Doelger, Chris Newman, Greg Spence, Lisa McAtackney, Bryan Cogman, Duncan Muggoch. Roteiro: George R. R. Martin, David Benioff, D. B. Weiss, Bryan Cogman, Vanessa Taylor, Jane Espenson, Dave Hill. [S. l.]: Warner Bros. Television Distribution, 2011.



Disponível

em:

<https://play.hbomax.com/page/urn:hbo:page:GVU2cggagzYNJjhsJATwo:type:series>. Acesso

em: 23 nov. 2022.

MIYAZAKI, Hidetaka; MARTIN, George R. R. **Elden Ring**. [S. l.]: FromSoftware, 25 fev. 2022. 1 jogo eletrônico.

Referências Bibliográficas:

BLOCH, March. **Apologia da História ou O Ofício de Historiador**. Rio De Janeiro: ZAHAR, 2017. 159 p. ISBN 978-85-7110-609-3.

BOLAND, Rosita. Ireland's modern druids: 'There is hidden knowledge you are asked not to share': The Tetteroos live near Killarney and know at least six other practising druids in Kerry. **The Irish Times**, [s. l.], 2 jan. 2021. Disponível em: <https://www.irishtimes.com/life-and-style/ireland-s-modern-druids-there-is-hidden-knowledge-you-are-asked-not-to-share-1.4440913>. Acesso em: 23 nov. 2022.

DISCOVER **Portugal and its Celtic background with the campervan lifestyle**. [S. l.], 22 maio de 2020. Disponível em: <https://the-getaway-van.com/pt-pt/discover-portugal-celtic-roots-with-a-campervan-rental/>. Acesso em: 27 maio 2022.

DRUID: Celtic culture. In: ENCYCLOPAEDIA Britannica. [S. l.: s. n.], c1998. Disponível em: <https://www.britannica.com/topic/Druid>. Acesso em: 8 abr. 2022.

ELIADE, Mircea. **História das Crenças e das Ideias Religiosas**: de Gautama Buda ao triunfo do cristianismo. Copyright da edição brasileira © 2011. ed. rev. Rio de Janeiro, RJ: Zahar Editores, 2011. v. 2. ISBN 978-85-378-0683-8.

ELIZA, Ana. **Mitologia e televisão: divindades e personagens clássicas, germânicas e celtas em Game of Thrones – um estudo comparado**. *Medievalis*, [s. l.], v. 8, n. 1, 2019. Disponível em: <https://revistas.ufrj.br/index.php/medievalis/article/view/44308>. Acesso em: 28 set. 2022.

FENZEL, Peter. **Myth, History and Game of Thrones: What can Arthurian legend, Norse myth, and Greek tragedy tell us about where Game of Thrones is headed?**. [S. l.], 23 abr. 2015. Disponível em: <https://www.overthinkingit.com/2015/04/23/myth-history-game-of-thrones/>. Acesso em: 28 set. 2022.



GAME of Thrones (TV Series 2011–2019) IMBb. [S. l.], 2011. Disponível em: https://www.imdb.com/title/tt0944947/?ref_=ttfc_fc_tt. Acesso em: 23 nov. 2022.

HALE, Amy; PAYTON, Philip (ed.). **New Directions in Celtic Studies.** [S. l.]: University of Exeter Press, 2000. Disponível em: https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=SOT12m0UyVwC&oi=fnd&pg=PA69&dq=the+importance+of+religion+for+celtic+lifestyle&ots=zQ-QBQJaJs&sig=w3h3vJrbAB7Kc_OcQtD2wNFpuiw#v=onepage&q&f=false. Acesso em: 8 abr. 2022.

HARARI, Yuval. **THE WORSHIP OF MAN.** Blog do curso de Pensamento Crítico da EPRI, 24 ago. 2016. Disponível em: <https://epri.ufm.edu/pensamientocritico/the-worship-of-man/>. Acesso em: 8 abr. 2022.

LEITURA ObrigaHistória. **Quem eram os Celtas - Pesquisa, memória e apropriação.** Produção: Leitura ObrigaHistória. Gravação de História FM. [S. l.]: Youtube, 2019. Disponível em: https://youtu.be/no25d_PhqV0. Acesso em: 25 set. 2022.

LOURENÇO, Filippo. Os Druidas e a Religiosidade Celta: Os Sacrificios Humanos na Gália Pré-romana. *Brathair: Revista de Estudos Celtas e Germânicos*, [s. l.], ed. Edição Especial 1, p. 26-37, 2007. Disponível em: <https://ppg.revistas.uema.br/index.php/brathair/article/view/537/461>. Acesso em: 28 set. 2022.

MAHER, Cian. **Elden Ring's best bosses and locations drew inspiration from an unlikely source.** [S. l.], 12 abr. 2022. Disponível em: <https://www.inverse.com/gaming/elden-ring-irish-mythology>. Acesso em: 28 set. 2022.

O'DRISCOLL, Robert (ed.). **The Celtic Consciousness.** [S. l.]: Canongate Books, 1982. Disponível em: <https://www.alastairmcintosh.com/general/resources/1982-Celtic-Revival-National-Consciousness-ODriscoll.pdf>. Acesso em: 8 abr. 2022.

WHO were the Celts?. [S. l.], 5 jun. 2021. Disponível em: <https://museum.wales/articles/1341/Who-were-the-Celts/>. Acesso em: 28 set. 2022.

WILSON, Aoife. **Elden Ring review - FromSoft ventures into a sumptuous open world: Die and knight cycle.** [S. l.], 25 fev. 2022. Disponível em: <https://www.eurogamer.net/elden-ring-review>. Acesso em: 28 set. 2022.