

HYPERDOT EST UN ZINE, CRÉÉ EN STREAM
PAR ESTEBAN GRINE POUR RASSEMBLER
ET DOCUMENTER DES SUJETS VARIÉS EN
FONCTION DE SES OBSESSIONS.

« NUMÉRO CONCERNE « QU'IL SE DIT
SUR LA SÉRIE DE JEUX VIDÉO HADES,
CRÉÉE PAR SUPERGIANT (2018, 2024)

H A D È S



HYPERDOT VOL.1

SOMMAIRE

1. UNE HISTOIRE DE FAMILLE
2. HADÈS & APPRENTISSAGE DE L'HISTOIRE
3. EURYDICE, RÉAPPROPRIATION « FEMINIST CODED » DU MYTHE ?
4. LA THÉÂTRALITÉ D'HADÈS
5. SIMPER POUR HADÈS ET SES PERSONNAGES

J'ÉCHOUE DORA, OU
PEUT-ÊTRE QUE JE
PROGRESSE, JE NE
SAURAI PAS TE DIRE.
D'AILLEURS, J'Y PENSE,
TU NE DEVAIS PAS
T'ENTRAÎNER À FAIRE
PEUR AUX AUTRES CE
SOIR ?

UNE HISTOIRE DE FAMILLE

« À travers les interactions avec les dieux, les monstres que Zagreus combat et les mythes entrelacés avec l'histoire du jeu, Hadès se concentre sur les liens entre les personnages de la mythologie grecque, sur leurs défauts en tant que dynamique familiale. L'attention portée par Supergiant aux détails des conversations entre les dieux et les déesses, ainsi que l'immense valeur de rejouabilité du jeu lui-même, permettent à l'histoire d'Hadès d'être intimement liée à ses influences classiques, créant ainsi un jeu qui utilise la mythologie grecque pour raconter sa propre histoire sur les familles, à laquelle beaucoup de gens en dehors des Enfers peuvent s'identifier. » (Sedgwick, 2021, p. 21)

« IL Y A UNE RAISON POUR LAQUELLE CES PERSONNAGES FASCINENT LES GENS DEPUIS DES MILLIERS D'ANNÉES, ET MON HYPOTHÈSE EST QUE CE N'EST PAS À CAUSE DES POUVOIRS DE LA LUMIÈRE OU DE L'EAU... C'EST PARCE QU'IL S'AGIT D'UNE FAMILLE VRAIMENT DÉRANGÉE. SI LES DIEUX NE SONT PAS PARFAITS, QUELLES SONT NOS CHANCES À NOUS ? »
(KASAVIN, //PARK, 2020)

Park, G. (2020, octobre 13). Here's how 'Hades' makes going back to hell feel fresh. *Washington Post*. <https://www.washingtonpost.com/video-games/2020/10/13/hades-game-origins/>
Sedgwick, E. R. (2021). *Cheat codes of the gods : Narrative and greek mythology in video games*.

VOUS SAVEZ QU'HADÈS FAIT UN TRAVAIL REMARQUABLE EN PROPOSANT DES DIALOGUES INÉDITS, TOUT LE TEMPS, ET MÊME APRÈS DES DIZAINES D'HEURES. LA PLUPART DES JOUEURS ET JOUEUSES N'AURONT JAMAIS ENTENDU UNE SEULE RÉPLIQUE ÊTRE RÉPÉTÉE. COMMENT SUPERGIANT A-T-IL RÉUSSI À FAIRE CELA ? LA RÉPONSE À CETTE QUESTION COMMENCE PAR LE SCÉNARIO DU JEU. IL COMPTE 300 000 MOTS, CE QUI, SOIT DIT EN PASSANT, EST PLUS IMPORTANT QUE THE GAME OF THRONES. ET VOUS SAVEZ QUE GEORGE RR MARTINS N'ÉCRIT PAS DES HISTOIRES COURTES. (PMG, 2020 : 2'56)

People Make Games (Réalisateur). (2020, novembre 19). *The System Behind Hades' Astounding Dialogue*. https://www.youtube.com/watch?v=bwdYLOKFA_U





MAIS VOUS NE PLEUREZ
JAMAIS, VOUS, HÉCATE !
ET JE VEUX DEVENIR
FORTE, COMME VOUS !
COMME ÇA, JE POURRAIS
TROUVER CRONOS, ET LE
TUER POUR TOUT CE QU'IL
A FAIT.

MELINOË, NYMPHE CHTHONIENNE, PRINCESSE
DES ENFERS

"Achille dit 'Je veux que votre amour de l'histoire grandisse, pas seulement votre amour de la guerre', s'adressant aux joueurs et joueuses autant qu'à Zagreus, alors que le studio expose la possibilité pour les joueurs d'apprendre la mythologie tout en combattant dans le jeu." (Vandewalle, 2024, p. 106)

"Rollinger a spécifiquement décrit les stèles d'Apothéon comme ayant le potentiel d'une "vaste quantité d'apprentissage et d'informations", et dans les *historical game studies*, Anderson a décrit les "item lores" - telles que celles trouvées dans *A New God or Hades* - comme un moyen pour les joueurs d'apprendre l'histoire." (Vandewalle, 2024, p. 107)

"L'un des points forts des jeux susmentionnés est qu'ils appliquent efficacement le potentiel de l'"apprentissage par le jeu" (c'est-à-dire l'apprentissage par les jeux, ou par les applications éducatives de la gamification) ou du "jeu sérieux" à des jeux résolument non sérieux." (Vandewalle, 2024, p. 108)





EURYDICE, RÉAPPROPRIATION « FÉMINISTE CODÉ » DU MYTHE ?

L'Eurydice d'Hadès est aussi différente de celle du mythe classique qu'il est possible de l'être. C'est une femme de couleur au franc-parler et à la personnalité affirmée, qui a été une véritable partenaire et collaboratrice d'Orphée au cours de leur vie. Dans la mort, plutôt que de dériver dans l'éternité comme un souvenir de l'échec déchirant d'Orphée, elle se relève et se crée une nouvelle vie dans laquelle elle peut être heureuse et autosuffisante ; un arc narratif pour lequel Supergiant est particulièrement qualifié. Comme Zia dans *Bastion*, elle endure son traumatisme et s'en sort sans culpabilité et avec un avenir plus radieux. À l'instar de Red dans *Transistor*, elle pleure mais ne désespère pas, et choisit la façon dont elle veut que son histoire se termine, sans se soucier de ce que les autres ont prévu pour elle. Faut-il s'étonner qu'un tel personnage aille à l'encontre de la tendance à satisfaire un *Male Gaze* supposé ? (Jones, 2022:114, traduction semi-automatisée)

Votre majesté royale, vous voulez ma chanson ? Vous savez qu'elle s'appelle "bon débarras", n'est-ce pas ? Tsk, mais bien sûr, pourquoi pas. Si une musique doit être jouée dans votre Maison, autant qu'elle soit géniale. Et laissez-moi vous donner quelque chose pour l'accompagner.

(Hadès 1, capture d'écran transmise par @Bloupeuh)



CHAOS
CRÉATEUR PRIMORDIAL

Comme nous sommes amenés à nous côtoyer, Fils d'Hadès, je dois être clair sur un point : je crains manquer de patience pour la discussion. Lorsque tu me rends visite ici, je te prie de te contenter d'écouter, puis d'accepter mon empreinte, et enfin de partir. Ne réponds que lorsque cela est nécessaire, ou lorsque je le demande. Compris ?

HADES 1



HADES 2



CHAOS
ARCHITECTE DU COMMENCEMENT

Peut-être aurais-je d'abord dû préciser que la conversation ne me sied guère, Enfant d'Hadès. Ne me pose aucune question. Réponds uniquement lorsque cela est demandé, ou absolument nécessaire. Mais par-dessus tout, agis comme bon te semble.

Hades is an isometric narrative roguelike game released by Supergiant Games in 2020. The player controls Zagreus, a son of Hades, as he attempts to escape the underworld using a selection of mythical weapons and boons granted by the Olympians. Like many roguelikes, *Hades* exhibits a cyclic structure and a process-oriented (rather than a results-oriented) gameplay focus: the player repeatedly tries, fails, and tries again to escape from the underworld, hopefully gaining ground on each successive playthrough as they acquire the skills needed to make further progress. *Hades*, however, goes further than other roguelikes in its embrace of theatricality. Its narrative meta-progression revolves primarily around a sequence of major recontextualizations of the core gameplay, and the player's motivation to keep playing is tied in part to this evolving narrative context. The structure of *Hades*, both in its narrative and its usage of procedural elements, draws on theatricality as we have defined it. At a high level, the structure of an individual escape attempt remains completely fixed from one attempt to the next—but the context and meaning of these escape attempts is shifted dramatically by two major turning points in the narrative metaprogression, and more subtly by the player's choice of gear, short-term goals, and recent interactions with characters in the House of Hades prior to the start of each attempt. As the game's main narrative unfolds, what begins as a story about family drama eventually becomes a story about the cast of a play discussing their thoughts on the show they are performing every night. With this shift in narrative focus, *Hades* repeatedly changes its answer to the production question of "why this play at this time" [6].

Junius, N., Kreminski, M., & Mateas, M. (2021). There Is No Escape : Theatricality in *Hades*. *Proceedings of the 16th International Conference on the Foundations of Digital Games*, 1-8. <https://doi.org/10.1145/3472538.3472561>

LA THÉÂTRALITÉ D'HADÈS
PASSE PAR LA MISE EN PLACE
D'UN MÉTA-RÉCIT QUI
S'INTERCALE ENTRE CHAQUE
RÉCIT INDIVIDUEL. CES
DERNIERS SONT LES ÉCHAPPÉES
DE ZAGREUS ET MELINOË. S'ILS
OFFRENT UN CADRE FIXE ET
RÉPÉTITIF, LE MÉTA-RÉCIT
OFFRE AUX JOUEUSES ET
JOUEURS D'ADOPTER UN
REGARD CRITIQUE ET RÉFLEXIF
SUR LEUR SESSION.

LA THÉÂTRALITÉ D'HADÈS

“They don’t have the same social taboos or hang-ups which might exist in society today,” Kasavin told me back in 2020. “They have a complex understanding of love and just accept that love at face value. It’s just something they wouldn’t think to question, and we did that both to be faithful to Classic mythology and because when you create a fantasy setting, it’s an opportunity to portray a world with different values than the one that exists today.” (Kasavin, *in* King, 2022)

SIMPER POUR HADES ET SES PERSONNAGES

“Hades’ fandom has long abandoned the confines of the early access game that birthed it. I’m not even sure Supergiant could have predicted how much fans would fall in love with these characters, or how horny we’d get thirsting over them through fanfics, fanart, and new interpretations of their relationships the game provides a foundation for.” (King, 2022)

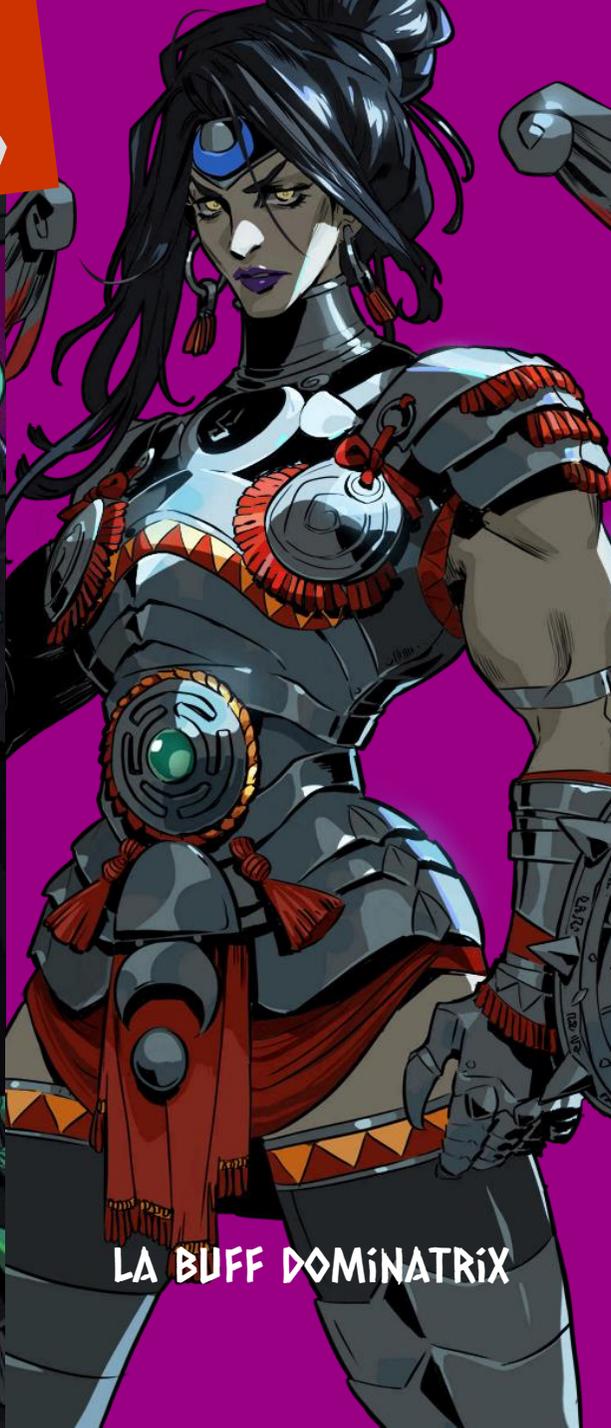


King, J. (2022, décembre 12). Hades 2 Needs To Be Gayer Than Ever. *TheGamer*. <https://www.thegamer.com/hades-2-gay-queer-representation-characters-story/>

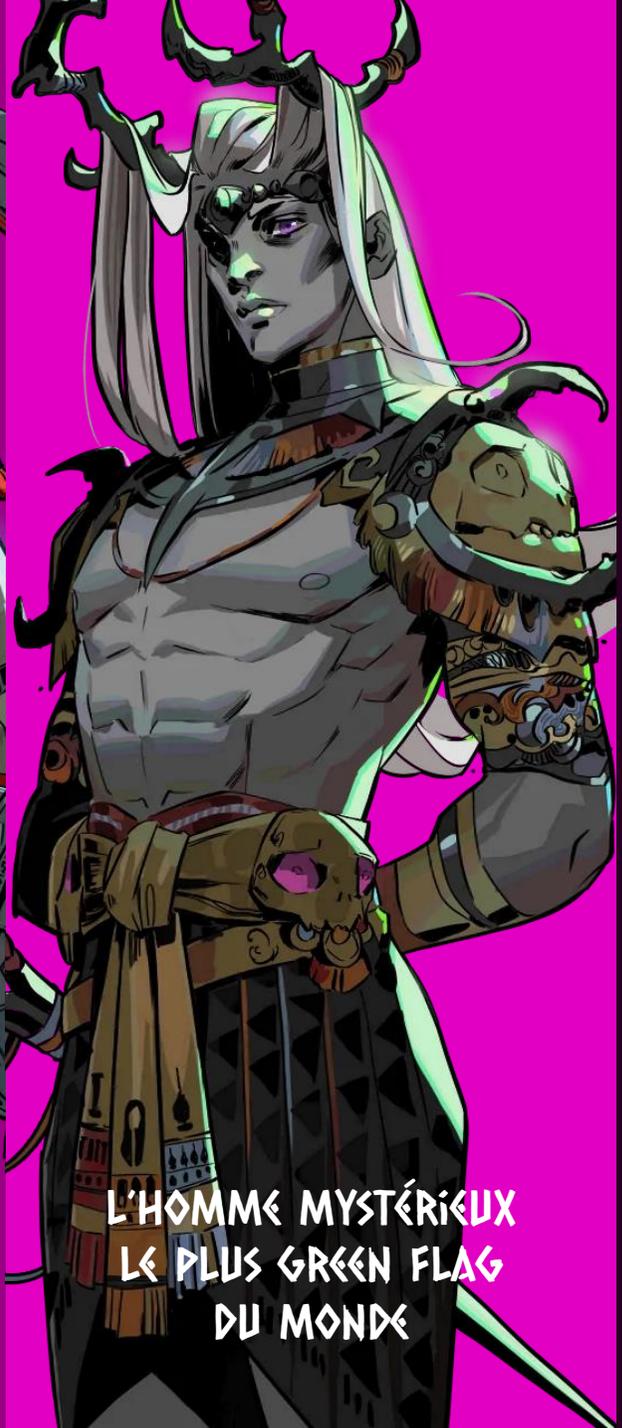
CHOOSE YOUR SIMP
(WHY NOT ALL THOUGH)



LA SUGAR MOMMY
AVEC 15% DE BODY FAT



LA BUFF DOMINATRIX



L'HOMME MYSTÉRIeux
LE PLUS GREEN FLAG
DU MONDE



“We wanted to create a game that we can keep building on, that could be replayed over and over, but that still had kinda the signature aspects of our past games, the attention to world-building, the attention to narrative, a style of play that really rewarded experimentation and let you kinda find your own play style within it.” (Greg Kasavin, 2018)

AGNiAGNi

KHOAS



AGNiAGNiA

KHAOS



FiN



@ESTEBANGRING