

Nix y Cassandra: el viaje de la heroína griega a través del videojuego

Ruth García Martín ⁽¹⁾ y
Begoña Cadiñanos Martínez ⁽²⁾

Resumen: El monomito campbelliano del *viaje del héroe* está ligado principalmente a la figura de un héroe masculino que debe completar una travesía que resulte en una transformación no sólo para sí sino también para la sociedad. Perseo, Hércules o Cadmo son ejemplos de este viaje dentro del mundo griego. Sin embargo, también encontramos ejemplos con heroínas como la argonauta Atalanta o la diosa Deméter. Son, sin embargo, excepciones puesto que las heroínas helenas actúan normalmente a nivel más local, tienen que ver más con la familia, la tradición y orden establecido. Esta idea se puede ver plasmada en las figuras de Penélope o Antígona, que, en momentos de crisis, al carecer de fuerza física, hacen uso de su inteligencia o astucia para llevar a cabo sus planes.

En el medio videolúdico *el viaje del héroe* se ha adaptado con una gran versatilidad y encontramos estos patrones en títulos ambientados en la Hélade. Nikandros (*Apotheon*) y Kratos (*God of War*) son el prototípico héroe masculino que debe superar el viaje del héroe, Nix (*NyxQuest*) y Cassandra (*Assassin's Creed Odyssey*) son dos heroínas que sí tienen su propio viaje de la heroína: la diosa Nix, al igual que Deméter, se lanza a la búsqueda de un ser querido que ha desaparecido y con ello restablece el mundo de las acciones de Helios salvando a la humanidad. Cassandra, por su parte, debe recomponer su fracturada familia mientras intenta eliminar al maligno Culto del Kosmos que intenta corromper y hacerse con el poder global del mundo griego.

Palabras clave: Viaje del héroe - Nyx - Cassandra - NyxQuest - Assassin's Creed Odyssey - Videojuegos - Mitología griega - Eusebeia - Heroína - Campbell.

[Resúmenes en inglés y portugués en las páginas 191-192]

⁽¹⁾ **Ruth García Martín** es Doctora e investigadora en Game studies especialista en videojuegos, arte y educación, así como la pervivencia cultural del pasado clásico en los videojuegos. En la actualidad es profesora universitaria de Didáctica de la Plástica en la UCLM y en la UII, dónde también imparte docencia sobre Gamificación y Juegos serios.

⁽²⁾ **Begoña Cadiñanos Martínez** es Doctora en Arqueología e investigadora Independiente. Sus campos de estudio son la figura de Alejandro Magno y su iconografía en el mundo greco-romano, la pervivencia cultural del pasado clásico en los videojuegos, así como el análisis de distopías de poder en los media modernos.

1. Introducción

El arte de relatar historias se ha ido adaptando a las diferentes gramáticas según las formas de expresión que adoptemos para ello y en el medio videolúdico la forma de contar historias difiere del relato (clásico), aunque mantengan ciertos puntos en común tal y como se puede ver en la Tabla 1. El término *ludonarración* nos “[...] permite desentrañar cómo se produce ese proceso de imbricar elementos narrativos en un videojuego concreto [...] siendo la secuencia de acontecimientos la que impera sobre el *gameplay* o bien siendo el *gameplay* el que la produce” (Cuadrado y Planells, 2020, p. 41).

	Relatos	Videojuegos
Tipo de participación	Lector/espectador.	Usuario/jugador (también espectador en partes no interactivas).
Formas de participación	Interpretación cognoscitiva de los sucesos del mundo de ficción y de su relación con los personajes.	Interpretación cognoscitiva (similar a los relatos). Interacción. Desarrollo de estrategias. Puesta a prueba de habilidades.
Capacidad de interacción con el mundo de ficción	Nula.	Limitada (según reglas).
Marco de Experimentación	Reglas del mundo ficticio.	Reglas del mundo/juego.
Dinámica	Resolución de objetivos/conflicto.	Resolución de objetivos/conflicto.
Tiempo	Sin control.	Control en franjas de tiempo. En algunos casos, control del orden de los acontecimientos en el tiempo.
Emoción	Representada (valor estético: música, ritmo, valor expresivo de la imagen). Desencadenada por empatía emocional con el personaje.	Representada (valor estético: música, ritmo, valor expresivo de la imagen). Desencadenada por empatía emocional con el personaje. Desencadenada por la dinámica del juego.
Balance	Experiencia vicaria del mundo de ficción a través de los personajes (se aprende lo que ellos han experimentado).	Experimentación propia del mundo de ficción a través de la dinámica del juego o de los personajes.
Horquilla de Balance	Narración abierta versus cerrada.	Narración embebida versus narración emergente.

Tabla 1. Comparación relatos y videojuegos. Fuente: Cuadrado y Planells (2020, pp. 41-42).

El *gameplay* o jugabilidad hace la referencia a las acciones que nosotras como jugadoras podemos realizar dentro de un mundo ludoficcional concreto dentro de lo que permite las reglas del videojuego que lo propone. A diferencia de otros medios, en los que todas vemos o leemos la misma historia, en los videojuegos cada jugadora vive SU propia historia ya que ninguna partida es igual. Esta cuestión es imprescindible como punto de partida puesto que, si bien el núcleo central de la propuesta narrativa de un videojuego particular es el mismo, nunca habrá un relato final igual puesto que ni las acciones ni el tiempo de duración serán los mismos. Nuestra participación (limitada) en el juego implica la co-creación de dicho relato final.

La base narrativa del rol de un personaje dentro del mundo ludoficcional se puede inscribir tanto en los estudios formalistas-estructuralistas de Greimas (1973 (1970)) y Propp (1974 (1928)) como en el monomito del *viaje del héroe* propuesto por Campbell (1959 (1949)). La forma de estructurar las funciones, siguiendo la nomenclatura de Propp, que dan lugar a la narración final en un videojuego siguen en gran medida el mitema campbelliano, al igual que ocurre con los dos videojuegos que vamos a analizar: *NyxQuest: Kindred Spirit* (Over the top Games, 2009) y *Assassin's Creed Odyssey* (Ubisoft, 2018).

2. Nyx y Cassandra: videojuegos, Grecia Antigua y el viaje del héroe

La Grecia Antigua es un periodo que está frecuentemente representado en los videojuegos y algunos de los videojuegos más importantes de los últimos años están localizados en él como son la saga de *God Of War* (Santa Mónica, 2005-2018) *Apotheon* (2015), *Hades* (Supergiant Games, 2020), *Immortals Fenix Rising* (Ubisoft, 2020) o los ya mencionados *NyxQuest* y *Odyssey* o *The Rise of Argonauts* (Liquid Entertainment, 2008), por citar algunos de los más conocidos. Nuestra decantación por *NyxQuest* y *Assassin's Creed Odyssey* está motivada porque ambas obras tienen una protagonista femenina, Nyx y Cassandra¹ respectivamente. En ambos se refleja un conocimiento profundo del mundo griego, mitología y su idiosincrasia pese a las oportunas licencias creativas.

2.1 Los viajes de Nyx y Cassandra

Para Campbell

“Women don't need to make the journey, In the whole mythological tradition the woman is *there*. All she has to do to realize that *She's* the place that people are trying to get to” (1981; citado en Murdock, 2016, p. 1).

Si bien *el viaje del héroe* se ajusta normalmente a un personaje masculino, existen excepciones en los relatos míticos: La leyenda de Moana o, en cierta medida, la argonauta Atalanta son un ejemplo de ello. Pese a sus imperfecciones, el esquema del monomito

campbelliano ha sido adaptado a la perfección a los modernos relatos audiovisuales gracias al trabajo de Vogler (2004 (1992)).

En el medio videolúdico *el viaje del héroe* se ha adaptado con una gran versatilidad con la particularidad que lo ha hecho, tanto con protagonistas masculinos como femeninos — véase Aloy (Guerrilla Games, 2017) o Ellie (Naughty Dogs, 2020) a modo de ejemplos recientes— y encontramos estos patrones en títulos ambientados en la Hélade. Nikandros (*Apotheon*) y Kratos (Saga de *God of War*) son dos buenos ejemplos ya que cumplen con toda la idiosincrasia tanto del monomito campbelliano como del prototipo de héroe griego que encontramos en los relatos mitológicos (Cadiñanos y García, 2014) como pueden ser Perseo, Hércules o Cadmo.

Tanto el viaje de Nyx como el de Cassandra siguen en gran medida el esquema propuesto por Campbell, tal y como se puede ver en la Tabla 2, y no *el viaje de la heroína* propuesto por autoras como Murdock (2016). La razón principal es que, como ya hemos explicado, están basados en la idiosincrasia de la mitología griega.

Campbell	Nyx	Kassandra
Mundo ordinario	Olimpo.	Cefalonia.
La llamada a la aventura	Desaparece Ícaro.	Propuesta de Elpenor.
Rechazo de la llamada	No se da.	No se da.
Encuentro con un mentor o con ayuda sobrenatural	Zeus	Ícaro
Primer umbral	Primer Nivel: Ruinas de Corinto	Megaride.
Pruebas, aliados y enemigo (mencionamos aliados y enemigos)	Zeus, Eolo y Hestia, diversos monstruos de la mitología: hidras, sátiros y arpías.	Culto de Kosmos, varios personajes influyentes y desconocidos: Pericles, Sócrates, Brásidas, Barnabas, Herodoto, etc.
Acercamiento	Los distintos niveles del juego.	Según vamos avanzando en el juego.
Prueba decisiva	Enfrentamiento con Helios.	Anfípolis.
Recompensa	Recupera su autoconsciencia.	Vuelta a casa con Mirrina.
El camino de regreso	Parnaso.	Taígeto.
Resurrección o Iluminación	Encuentro con Ícaro.	Deimos.
Regreso con el “elixir”	Nueva oportunidad para la humanidad.	Toda la familia reunida.

Tabla 2. Comparativa de los viajes de las heroínas Nyx y Cassandra con el esquema del viaje propuesto por Joseph Campbell. Elaboración propia.

NyxQuest: Kindred Spirit está planteado como una derivación del mito de Ícaro. La intención de los autores era readaptar la mitología clásica al medio videolúdico y a la sociedad

contemporánea (Álvarez de Lara, comunicación personal, 4 de octubre de 2018). Durante el juego encarnamos a Nyx, la diosa de la noche de la mitología griega, aunque el narrador de la misma es Ícaro. Sabemos el principio y el final de la historia, pero debemos *jugar* el nudo. Al principio de la obra Nyx e Ícaro se conocen y se hacen amigos, puesto que ambos tienen alas y pueden volar, pero un día Ícaro desaparece y Nyx se lanzará en su búsqueda. Al descender a la tierra descubre que esta ha sido devastada por el titán Helios, la personificación del sol, para poner fin a esta era y comenzar una nueva. *NyxQuest* no deja de ser un mito escatológico prototípico que no termina de culminarse por el éxito de las acciones de la heroína protagonista, la cual salva a la humanidad y le concede un nuevo comienzo —recordemos el *eterno retorno* de Eliade (2011 (1949))

Nyx comienza su viaje frágil, sin apenas poderes, y, habiendo olvidado su condición de diosa, está prácticamente desprotegida: únicamente conserva su habilidad de volar y su inteligencia. A medida que vamos avanzamos en el juego, nos enfrentaremos con diferentes criaturas míticas e iremos recibiendo dones de otros dioses, que nos concederán diferentes habilidades, para ayudarnos en la consecución de nuestra aventura. Al final conseguimos redescubrirnos como diosa y derrotar a Helios, salvando al hijo de Dédalo, pero Nyx e Ícaro no se vuelven a reencontrar. Un nuevo día surge tras ponerse la noche, Nyx se sacrifica por alguien a quien ama y colateralmente salva a toda la humanidad, que recibe una segunda oportunidad para ser mejor.

Aunque *NyxQuest* se basa en los mitos que versan sobre la diosa que se enamora de un mortal —Selene y Endimión, por ejemplo— y en el videojuego no dejan claro la relación entre Nyx e Ícaro (Álvarez de Lara, comunicación personal, 4 de octubre de 2018), lo cierto es que su núcleo central tiene gran paralelismo con los mitos griegos que tratan el amor filial de una diosa que no duda en proteger a los suyos, aún a riesgo o sacrificio propio. *NyxQuest* muestra el abandono de un paraíso, el olvido de unos privilegios y una vida sagrada por saber que le ha pasado a una persona amada, por esta razón, dentro de estos mitos de amor filial, Deméter buscando a su hija Perséfone, el mito etiológico del cambio de estaciones más conocido actualmente, o Afrodita protegiendo a su hijo Eneas durante su enfrentamiento con Diomedes, que podemos ver recogido en la *Iliada* (5.318-347), siendo herida la diosa por Diomedes durante la acción.

NyxQuest es un videojuego de corta duración de tipo plataformas por lo que la complejidad de su protagonista Nyx es inferior si la comparamos con Cassandra del *Assassin's Creed Odyssey*, un juego con elementos de rol que contiene diversas opciones de diálogo, misiones ramificadas y múltiples finales que dependerán de nuestras elecciones en momentos clave del juego. Nyx se encuadraría en un personaje tipo *plano*, siguiendo la tipología de Forster (2003), ya que su condición se mantiene prácticamente igual a lo largo de todo el juego y se muestra casi desde el comienzo, y Cassandra sería un personaje redondo (esférico) ya que permite la construcción de una arquitectura de caracterización y funciones más compleja según las elecciones que tomemos a lo largo del juego. Dicho de otra forma, Nyx es un personaje tipo *avatar* que se mueve siempre en el plano demostrativo y Cassandra un *personaje virtual* dimensionado que muestra una evolución y por tanto una personalidad más compleja (Cuadrado y Planells, 2020, pp. 122-126).

Kassandra, al contrario que Nyx, no está indefensa al principio de su viaje, pero también participa de un destino de autodescubrimiento del cual, como jugadoras, decidiremos,

dentro de las posibilidades que nos ofrecen las reglas del juego, cómo terminará su periplo y cuál será su destino final. Para este artículo nos interesa el que se conoce como “final bueno”, final en el que todos los personajes vinculados familiarmente a Cassandra sobreviven, el cual solo conseguiremos si, entre otras cosas, tomamos una serie de decisiones morales: ¿matarás a quién crees que es tu padre, tras sacrificar éste a tu hermano?, ¿a tu hermano, al que una secta ha convertido en una especie de psicópata? o ¿a tú recién conocido hermanastro que no duda en encomendarte a una misión suicida?

Este tipo de elecciones tienen resonancia de las tragedias griegas, donde el dolor, la rabia o la venganza nos pueden dirigir a otro destino. No serán nuestras habilidades con las armas quienes nos llevarán al final feliz, sino la *eusebeia* griega, una mezcla de misericordia, piedad en el concepto griego, lealtad y el respeto a la familia. El mismo concepto que podemos encontrar en las acciones de Antígona frente a su hermana Ismene, tanto acompañando a su padre, como enterrando a su hermano o Penélope manteniéndose en Ítaca esperando la vuelta de Odiseo o incluso aunque lo deshaga cada noche, tejiendo el sudario para su suegro Laertes. Cassandra puede ser una guerrera, pero actúa también a lo que hemos mencionado previamente como nivel local, dentro del entorno familiar, papel reservado a las mujeres (Pomeroy, 2013).

En definitiva, la historia que se narra en *Assassin's Creed Odyssey* es un *nostos*, una vuelta al hogar como era la odisea homérica (Cid, 2018), pero en vez de enmarcada en un Mediterráneo semi-mítico que sufre las consecuencias de la guerra de Troya, el telón de fondo es la guerra del Peloponeso.

2.2 Mitología Griega: Motivaciones de Actuación

Podemos afirmar que los mitos griegos, en el imaginario de lo que se considera el mundo occidental, son mitos fundacionales. En estas narraciones el combate, el enfrentamiento, el honor y el poder son los elementos claves que moverán a los personajes protagonistas. En los personajes de corte masculino de estas narraciones la motivación para actuar la encontramos en lo que se conoce como *Ética Homérica* (Jeager, 2004), concepto que engloba el conjunto de normas y valores de la sociedad descrita por Homero que afectaría a los miembros más prominentes, es decir, a la aristocracia, y que servirían como modelo de actuación para todos los hombres miembros de ella. Este *Ethos* está fundamentado en el hacer del héroe, que es *Aghatós* (bueno), y su forma de vivir es un indicio de su *Areté*, su capacidad y/o excelencia, la cual dota a quien la posee de cierto poder. Se basa en el reconocimiento y prestigio de esta casta, en la socialización de un modelo de comportamiento, y se alcanza, principalmente, por las habilidades en el combate y la distribución de bienes derivado de éste y por el trato que se le da. La pérdida de este honor conlleva un desprestigio de tal categoría que hace que sus miembros actúen de forma excesiva, ya sea por la violencia ya sea por otros medios, para recuperar el honor y restaurar la situación previa. Dos ejemplos paradigmáticos en los poemas homéricos son la retirada de Aquiles de la guerra cuando le quitan a Briseida, el premio que le habían otorgado sus iguales, y Odiseo matando a los pretendientes por el comportamiento que han tenido en su palacio en su ausencia y que le deshonra directamente.

Lo que mueve a un héroe en este *éthos* es la consideración entre iguales, la fama y la gloria que hacen que un héroe trascienda su linaje y sea inmortal “viviendo” en la memoria colectiva o lo que puede considerarse una situación de injusticia y es a través de las habilidades de mando o combate suelen ser la forma de resolver el conflicto: hasta Odiseo, conocido por su astucia, soluciona el problema de los pretendientes por la violencia física (Adkins, 1971).

En los videojuegos ambientados en Grecia Antigua esta forma de conducirse la encontramos en los ejemplos ya nombrados del *Aptheon* y las tres primeras entregas de la saga *God of War*. La motivación mayor de sus protagonistas es la venganza, Nikandreos contra los dioses del Olimpo por destruir su ciudad Díon y Kratos, primero, contra Ares por matar a su familia y, posteriormente, contra el resto de dioses del Olimpo por ser un dios de la guerra problemático. Ulteriormente Kratos obtiene la redención — esto sucede en el *God of War III* (2010) cuando se sacrifica para devolver la esperanza a la humanidad— ya que, como producto cultural de nuestra época, es necesario que esto suceda para que un héroe no puede ser un asesino sin más y Nikandreos, por su parte, se convierte en dios y reconstruye la humanidad.

Tanto Kratos como Nikandreos se mueven en conceptos de la ética homérica en su *viaje del héroe*, más concretamente en los conceptos de honor, gloria y venganza, Nyx y Cassandra se mueven dentro de la esfera privada *típica de las mujeres en la Grecia Antigua*, es decir, aquella que tiene que ver con la familia y las relaciones de amistad, aunque para ello a veces haya que salir a la esfera pública (Mirón 2010).

En la tragedia griega nos encontramos con narraciones parecidas a las de la ética homérica que se encuentra en la épica griega —en el *Ajax* de Sófocles hallamos, por ejemplo, el concepto del honor (*Kleos*), por el cual se suicida el héroe troiano, que era característico de la *Iliada*— pero también se dará voz a otras narraciones, a otras dudas, situaciones y sufrimientos. Gran parte de las tragedias griegas que se conservan tiene personajes femeninos protagonistas y, aunque cada una de estas obras trata diversos temas de la condición humana, lo que vemos es que el ámbito de actuación de la mujer, incluida la protagonista de estas tragedias, tiene que ver primeramente con el mundo privado pero sus actos terminan teniendo eco en el espacio público (Pomeroy, 2013). Esta premisa la encontramos, por ejemplo, en *Las Suplicantes* de Esquilo y en las obras de Sófocles *Antígona*, *Electra* y *las Traquineas*, de Eurípides: *Alceste*, *Andrómaca*, *Las Bacantes*, *Las suplicantes*, *Hécuba*, *Helena*, *Electra*, *Ifigenia en Áulide*, *Ifigenia entre los tauros*, *Medea*, *Las troyanas* y *Las fenicias*. La razón de que haya un elemento público en este tipo de obras la encontramos en que las mujeres protagonistas pertenecen a la aristocracia lo que implica que tienen una esfera de poder ya sea porque son reinas, hijas de gobernantes, esposas de héroes o sacerdotisas. Esta circunstancia la vemos reflejada en la historia de Cassandra y su familia, ya que son, como dijimos previamente, herederos del rey de Esparta Leónidas. Como heroína griega, Cassandra comparte varias características, además de descender de familia noble, típicas de los héroes que encontramos en la mitología helena: parte de su infancia y adolescencia, por hechos ajenos a ella, vive alejada de su familia que desconocen que está viva y su vuelta al hogar desencadena toda una serie de sucesos en cadena, tanto a nivel familiar como a nivel político, al igual que sucede con Edipo, París u Orestes.

Conclusiones

Dentro del mundo videolúdico al igual que ha ocurrido con otros medios de narración, se ajusta el esquema del *viaje del héroe* propuesto por Campbell, especialmente si tiene que ver con historias encarnadas por un personaje o que tienen elementos de carácter mítico. En lo que se refiere a los juegos ambientados en lo que podríamos considerar la Grecia histórica o mítica, podemos diferenciar a los personajes masculinos, a los que sí se les dota de la ética homérica, de los personajes femeninos, a los cuales se les encuadra dentro de lo que sería un ámbito más privado, que tiene que ver más con las relaciones familiares o personales de amistad entre iguales, tal y como se daba en la mitología griega. Nyx y Cassandra entran dentro de esta última categoría, aunque participen de la mayoría de los pasos de la estructura del monomito de Campbell. Independientemente del género, todos estos personajes, incluidos Nikandreos y Kratos, cumplen con lo que explica Mangieri:

“[l]as aventuras o historias de casi todos los personajes de los textos (escritos u orales) de la antigüedad clásica [...] son remitibles a *un universo de acciones físicas* [...] si bien [e]l héroe no es sometido a extremas y duras pruebas físicas debe sin embargo hacer uso de una suerte de destreza corporal, a la manera de un acróbata o de un experimentado viajero y explorador” (2011).

Notas

1. Aunque en el videojuego de *Assasin's Creed Odyssey* finalmente se puede elegir como personaje jugable tanto a Cassandra como a su hermano Alexios sin que la historia ni los diálogos cambien, el canon oficial es que el personaje protagonista, tal y como se ha novelado (Doherty, 2018), es Cassandra. La controversia alrededor del sexo protagonista de esta entrega de la saga *Assasin's Creed* la zanjó el director creativo del juego Jonathan Dumont al escribir en una ronda de preguntas y respuestas —una AMA o *Ask me Anything*— en Reddit sobre la cuestión: “Yes there will be a canon represented in the novel. It features Cassandra and her journey. But in the game you decide your path, there is no right or wrong way” (Dumont, 2018).

Referencias

- Adkins, A.W.H. (1971). Homeric Values and Homeric Society, *JHS* 91, pp 1-14
- AlienTrap (Desarrolladora) (2015). *Apotheon* [Videojuego].
- Álvarez de Lara, R. (4 de octubre de 2018). Entrevista con Rob Álvarez de Lara (uno de los creadores de *NyxQuest*) [Correo electrónico].
- Cadiñanos, B. y García, R. (2014). God of War: las consecuencias de la violencia a través del héroe griego, *Bit y Aparte*, N° 1 (enero de 2014), pp. 36-49.

- Cid, E. (16 de noviembre de 2018). *Mito, filosofía y memoria: La Odisea de Cassandra*. <https://www.anaitgames.com/articulos/mito-filosofia-memoria-odisea-de-kassandra>
- Campbell, J. (1959). *El héroe de las mil caras*. Fondo de Cultura Económica.
- Campbell, J. (2016). *El poder del mito* (Entrevista con Bill Moyers). Capitang Swing.
- Cuadrado, A. y Planells, A. J. (2020). *Ficción y videojuegos. Teoría y práctica de la ludonarración*. UOC Press.
- Dumont, J. [JoDumontAC] (2018, 21 de junio). Jonathan Dumont Ask Me Anything [Online forum post]. https://www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/8suomv/hi_im_jonathan_dumont_creative_director_of/
- Doherty, G. (2018). *Assassin's Creed: Odyssey*. Penguin Books.
- Eliade, M. (2011). *El mito del eterno retorno: Arquetipos y repetición*. Alianza Editorial.
- Forster, E. M. (2003). *Aspectos de la novela*. Debate.
- Guerrilla Games (Desarrolladora) (2017). *Horizon Zero Dawn* [Videojuego].
- Greimas, A. J. (1973). *Entorno al sentido*. Fragua.
- Jaeger, W. (2004). *Paideia: Los ideales de la cultura griega*. Fondo de Cultura Económica
- Liquid Entertainment (Desarrolladora) (2008). *The Rise of Argonauts* [Videojuego].
- Mangieri, R. (2011). La danza del samurai: semiótica del videogame y de los entornos virtuales contemporáneos. Tonos. Revista Electrónica de Estudios Filológicos, N° 21 (julio 2011). <https://www.um.es/tonosdigital/znum21/secciones/tritonos-2-samurai.htm>
- Mirón, D. (2010). Nada que ver con Ares: mujeres y gestión de conflictos en Grecia Antigua. En Domínguez, A. (ed.), *Mujeres e la Antigüedad Clásica: género, poder y conflicto* (pp. 55-76.). Sílex.
- Murdock, M. (2016). The Heroine's Journey. En D. A. Leeming (ed.) *Encyclopedis of Psychology and Religion*. DOI 10.1007/978-3-642-27771-9_200123-1
- Naughty Dog (Desarrolladora) (2020). *The Last of Us Parte II* [Videojuego].
- Pomeroy, S.B. (2013). *Diosas, rameras, esposas y esclavas: mujeres en la antigüedad clásica*. Akal.
- Propp, V. (1974). *Morfología del cuento* (2ª edición). Editorial Fundamentos.
- Over the top Games (Desarrolladora) (2009). *NyxQuest: Kindred Spirits* [Videojuego].
- Santa Monica (Desarrolladora) (2005-2018). *God of War* (Serie) [Videojuegos].
- Supergiant Games (Desarrolladora) (2020). *Hades* [Videojuego].
- Ubisoft (Desarrolladora) (2018). *Assassin's Creed: Odyssey* [Videojuego].
- Ubisoft (Desarrolladora) (2020). *Inmortals Fenix Rising* [Videojuego].
- Vogler, C. (2002). *El viaje del escritor*. Non troppo.

Nix and Cassandra: the journey of the Greek heroine through the video game

Abstract: The Campbellian monomyth of the hero's journey is mainly linked to the figure of a male hero who must complete a journey that results in a transformation not only for himself but also for society. Perseus, Hercules or Cadmus are examples of this journey within the Greek world. However, we also find examples with heroines such as

the Argonaut Atalanta or the goddess Demeter. They are, however, exceptions since the Hellenic heroines normally act at a more local level, they have more to do with family, tradition and established order. This idea can be seen embodied in the figures of Penelope or Antígona, who, in moments of crisis, lacking physical strength, make use of their intelligence or cunning to carry out their plans.

In the video game medium the hero's journey has been adapted with great versatility and we find these patterns in titles set in Hellas. Nikandros (Apotheon) and Kratos (God of War) are the prototypical male hero who must overcome the hero's journey, Nix (NyxQuest) and Cassandra (Assassin's Creed Odyssey) are two heroines who do have their own heroine journey: the goddess Nix, like Demeter, sets out in search of a loved one who has disappeared and thereby restores the world from Helios' actions saving humanity. Cassandra, for her part, must rebuild her fractured family while trying to eliminate the evil Cult of Kosmos that tries to corrupt and seize global power in the Greek world.

Keywords: Hero's Journey - Nyx - Cassandra - NyxQuest - Assassin's Creed Odyssey - Video Games - Greek Mythology - Eusebeia - Heroine - Campbell.

Nix e Cassandra: a jornada da heroína grega através do videogame

Resumo: O mito da jornada do herói campbelliano está principalmente ligado à figura de um herói masculino que deve completar uma jornada que resulta em uma transformação não só para ele, mas também para a sociedade. Perseus, Hércules ou Cádmo são exemplos dessa jornada dentro do mundo grego e ainda encontramos exemplos com heroínas como o argonauta Atalanta ou a deusa Deméter. São, no entanto, exceções, uma vez que as heroínas helênicas normalmente agem em um nível mais local, tendo mais a ver com a família, tradição e ordem estabelecida. Essa ideia pode ser vista incorporada nas figuras de Penélope ou Antígona, que, em tempos de crise, sem força física, fazem uso de sua inteligência ou astúcia para realizar seus planos.

No meio videodúdico a jornada do herói foi adaptada com grande versatilidade e encontramos esses padrões em títulos ambientados no Hélade.

Nikandros (Apotheon) e Kratos (Deus da Guerra) são os prototípicos heróis masculinos que devem superar a jornada do herói, Nix (Nixquest) e Cassandra (Assassin's Creed Odyssey) são duas heroínas que têm sua própria jornada de heroína: a deusa Nix, como Demeter, parte em busca de um ente querido que desapareceu e assim restaura o mundo das ações de Helios salvando a humanidade; Cassandra, por sua vez, deve reconstruir sua família fraturada enquanto tenta eliminar o malvado Culto dos Kosmos que tenta corromper e tomar o poder global do mundo grego.

Palavras chave: Jornada de herói - Nix - Cassandra - Nixquest - Assassin's Creed Odyssey - Videogames - Mitologia grega - Eusebeia - Heroína - Campbell.

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo]