



El viaje en Golden Sun

Por Eleazar Herrera

«El héroe inicia su aventura desde el mundo de todos los días hacia una región de prodigios sobrenaturales, se enfrenta con fuerzas fabulosas y gana una victoria decisiva (...)».
(Campbel, J. 2015: 25.)

Los viajes, esas grandes elipsis de nuestra vida, tienen un peso narrativo fundamental a la hora de construir el videojuego. El imaginario colectivo de los RPGs ha escrito y reescrito el Monomito para demostrar que, en ocasiones, las respuestas no se obtienen al final del camino, sino ahondando en él.

En *Golden Sun* (Camelot, 2001) y *Golden Sun: La Edad Perdida* (Camelot, 2002), el viaje es la consecuencia del conflicto que ha sumido Weyard en el desastre inminente: un grupo de desconocidos pretende desatar la alquimia sobre un mundo que hasta al jugador más despistado le recordará al Pangea (y es que tanto la profundidad de los detalles como los paralelismos con la Tierra son dignos de mención). La tesis inicial en *Golden Sun* es desoladora. Weyard se muere. El final de los tiempos se aproxima inexorablemente y solo tú, Hans (en la versión europea) puedes retrasarlo. Nada más. *Retrasarlo*, no impedirlo.

Los viajes, esas grandes elipsis de nuestra vida, tienen un peso narrativo fundamental a la hora de construir el videojuego.

Pero la verdadera «llamada a la aventura» reside en que los villanos ya se te han adelantado: han robado las Estrellas Elementales y pretenden encender con ellas los cuatro Faros Elementales. Tu misión es detenerlos cueste lo que cueste. Con el objetivo claro, comienza el viaje.

El Monte Aleph entra en erupción tras el robo de las Estrellas Elementales. Un muchacho del pueblo natal de Hans, Tale, cae al río en medio de una furiosa tormenta. Colina arriba, algunos habitantes psienérgicos intentan parar el avance de una roca que podría destruir parte del pueblo... y al muchacho que se aferra a un poste en medio del agua

esperando ayuda. Hans y su amigo Garet, el primer compañero de la aventura, recorren las casas de Tale en busca de alguien con psienenergía suficiente para rescatarlo, en vano, pues la roca se cierne sobre el río y ahoga al muchacho. La música de tensión elevada, la lluvia dificultando la visión, los relámpagos atravesando Tale de lado a lado, la presencia de dos desconocidos paseando en medio del caos, construyen un inicio difícil de olvidar.





1 Recorriendo Weyard.

Camelot refuerza la empatía del jugador hacia la comitiva heroica de la que forma parte, sobre todo con los precedentes que la impulsan a abandonar Tale. Es fácil ser de los buenos cuando el juego quiere que lo seas; el verdadero reto implica someter a juicio los hechos primero y valorar después.

Golden Sun es prácticamente un cuento de hadas japonés en formato videojuego, pero después de pasarte horas intentando recuperar las Estrellas Elementales y frenar la liberación de la alquimia, la secuela deconstruye la noción del bien y del mal del jugador: *Golden Sun: La Edad Perdida* tiene como protagonista a Félix, uno de los antagonistas del primer juego, y su propósito es encender los faros. Justo lo contrario al argumento principal.

Sin embargo, la profundidad de la saga radica en los detalles. El grupo de Félix tendrá que luchar contra Briggs y sus secuaces, piratas que compran un barco con dinero robado en Madra. El arco de Briggs termina con su derrota, o eso parece. El juego no se molesta en sacar al jugador de la primera impresión que se lleva de

Golden Sun es un cuento de hadas japonés en formato videojuego.

él; mucho, muchísimo más adelante, y solo si recorre cada rincón de Weyard, la exploración le llevará a Champa. La economía de la aldea depende de su importación pesquera, pero la erupción del Monte Aleph ha calentado el océano y la fauna marina ha muerto. En otras palabras, Champa roza el umbral de la pobreza. Pero sus habitantes relatan con orgullo las peripecias de un champeño en alta mar que les mantiene con vida. Un héroe que no fue Hans ni será Félix, sino Briggs.

2 Dualismo y moralidad.



En un conflicto la verdad suele caer en medio. *Golden Sun* presenta una misma historia y dos viajes para entenderla; dos viajes para romper el concepto de héroe; dos viajes para sumergirse la telaraña de información revelada a partir de este punto.

El robo de las Estrellas Elementales obliga a Hans y los demás a dejarlo todo en pos de una misión que tiene impacto directo en las acciones de Félix: Lemuria, una civilización avanzada basada en el mito de Atlantis, lleva en declive desde que la alquimia fue sellada. Sus habitantes están atrapados allí sin contacto con el exterior, y sus muertes caerán en el recuerdo a no ser que la alquimia sea liberada otra vez. No muy lejos de allí, en Izumo se repite una tragedia conocida en el mito japonés como Yamata-no-Orochi: una temible serpiente ha despertado y pide el sacrificio de una joven a cambio de un nuevo ciclo de paz.

Por cada región de Weyard que parece un lugar mejor gracias al sello alquímico, *Golden Sun: La Edad Perdida* muestra cientos de pueblos y ciudades pagando las

consecuencias. ¿En qué se diferencian Saturos y Menardi de Hans, Garet, Iván y Mía? ¿Y Briggs de Félix, Nadia, Sole y Piers? Todos abandonaron sus hogares en busca de una solución. Todos sacrifican quienes son por los que aman. Y ninguno volverá hasta que su misión haya concluido.

En un conflicto la verdad suele caer en medio.



3 El final del viaje.



La barrera de lo bueno y lo malo en pos de un sentido de preservación que domina las motivaciones las facciones enfrentadas. Pocas veces un RPG se aleja de la subyugación mundial para explorar un sentimiento mucho más arraigado y familiar como este. Mientras unos pretenden que Weyard permanezca tal y como lo conocen hasta el final temiendo que el resto de vías acelere el proceso, otros se aferran a una alternativa que alberga esperanza para las regiones cercanas a la devastación. Una pregunta se clava directamente en el corazón del jugador: ¿Qué no harías por tus seres queridos? Y otra más, consecuencia de la anterior: ¿El fin justifica los medios?

Pero no importa la respuesta, sino el sendero que te conduce hasta ella.

Una cosa está clara: nada de lo que acontece en la saga del Sol Dorado tendría sentido si el viaje consciente se eliminara de la aventura. De ser así, el jugador se quedaría en la capa superficial de una historia que desdibuja las fronteras entre héroes y villanos. Nunca se aproximaría a las Cataratas de la Madre Tierra, donde Weyard se precipita lentamente a un vacío de espuma y olas.

Bibliografía:

- Ryan, ML. *Beyond Myth and Metaphor: The Case of Narrative in Digital Media*. En *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research*. Online, 2001.
- Vogler, C. *The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers*. En Michael Wiese Productions. California, 2007.
- Campbel, J. *El Héroe de las Mil Caras*. Fondo de Cultura Económica de España. Madrid, 2015.