

# SPYRO THE DRAGON (PARTE 1)

[XtremeRetro](#)



Este jovencito dragón púrpura llegó echando chispas siguiendo la estela del *Crash Bandicoot* de *Naughty Dog*.

En este artículo analizamos qué es lo que hizo que se encendiera la llama de *Spyro the Dragon*.

Hoy día todos tenemos interiorizado el concepto de las *3D* en los juegos.

El círculo de los gráficos se ha completado y el *pixel art* está reviviendo, tal como se puede comprobar en los juegos *indies* que salen en *Steam*, pero en los tiempos en los que *PlayStation* pisaba fuerte todo giraba en torno a los gráficos *3D*.

Se desmontaron todos los géneros para llevar la tradicional perspectiva en dos dimensiones a las incipientes *3D*.



El *videojuego* había llegado a una nueva frontera casi de la noche a la mañana y prácticamente cada nuevo lanzamiento traía consigo innovadoras formas de jugar.

Es cierto que la llama de *Spyro* no causó el estallido de los plataformas *3D* pero sí contribuyó a mantener vivo el fuego que habían encendido *Super Mario 64* y *Crash Bandicoot*.

De hecho, existen nexos de unión entre la destructora mascota naranja de *Naughty Dog* y la equivalente púrpura de *Insomniac Games*.

La historia comenzó con *Disruptor*, un espectacular shooter cinematográfico desarrollado por *Insomniac*.

No vendió demasiado bien pero impresionó a *Universal*, que había trabajado con *Naughty Dog* en *Crash Bandicoot*, lo suficiente como para encargarse de un nuevo juego al joven estudio.



La idea de los dragones surgió desde el principio debido a la afición por los lagartos alados del artista del estudio *Craig Stitt*.

También fue muy útil que el protagonista pudiese volar ya que añadió una capa extra al plataformas 3D que no existía hasta entonces; sólo hay que recordar lo emocionante que era la breve libertad tridimensional que nos daba la gorra voladora en *Super Mario 64*.

*Spyro* transmitía esa libertad todo el tiempo y se diseñó teniendo en cuenta que podías volar.

Al principio el juego tenía un estilo muy diferente.

Aunque la intención era crear algo más alegre que *Disruptor* – de ahí que se eligiera un dragón – el aspecto del juego era incluso más oscuro y áspero.



De hecho, *Insomniac* se inspiró en la película *Dragonheart* de 1.996 para imprimir al juego ese toque de fantasía oscura.

*Spyro* iba a llamarse *Pete*, aunque ahora cueste pensar que hubiera triunfado con ese nombre cuando se supone que era un dragón mítico y tal.

Estaba empezando el desarrollo cuando se decidieron algunos cambios clave, con el asesoramiento de *Mark Cerny* – quien entonces trabajaba en *Universal Interactive* – para emprender un rumbo más atractivo a todos los públicos.

La principal razón de este cambio fue que querían dirigirse a un público más joven y así llevarse parte de la tarta de *Nintendo*.

*Mark* no les obligó a cambiar nada, sólo les animó a tener otra sensibilidad tras darse cuenta de que el público al que se dirigía *PlayStation* tenía más edad que el de *Nintendo 64* y que eso dejaba hueco a un juego familiar de calidad que ellos podían llenar.



*Pete* se convirtió en *Spyro* y adoptó un tono más colorista y cercano a *Disney*.

*Mark* no se limitó a estos cambios, claro.

Al productor ejecutivo se le ocurrió un motor 3D panorámico, lo que significaba básicamente grandes escenarios abiertos que no tenían la misma niebla oscura que buena parte de los juegos de *PlayStation*.

*Alex Hasting*, de *Insomniac*, era quien debía lograr que esta magia funcionase, para lo que recurrió al lenguaje ensamblador – que no se utilizaba casi nunca, ni siquiera entonces – para escribir casi todo el código.

De hecho, el motor de *Spyro* era bastante imaginativo y utilizaba dos motores diferentes: uno para renderizar a lo lejos, con menos polígonos, y otro para renderizar los objetos más cercanos a más calidad, con una transición perfecta entre los dos cuando hacía falta.



Hoy día es una técnica habitual para maximizar la fidelidad visual, pero en aquel momento *Insomniac* fue pionera en el uso de esta tecnología.

Este motor se convirtió en uno de los pilares del diseño y permitía a los jugadores ver a lo lejos los huecos que iban a utilizarse para avanzar más adelante.

Sin este potente motor de juego *Spyro the Dragon* habría sido una experiencia muy diferente; no habría podido tener islas flotantes con tesoros escondidos, ni largas distancias con plataformas.

Incluso el tono alegre y brillante habría sido más opresivo y oscuro si hubiera tenido la niebla oscura de los primeros juegos en 3D, ni se habría convertido en la mascota de *PlayStation* que acabó siendo.

Está claro que todo esto no hubiera servido para nada si el personaje de Spyro no hubiera tenido la misma calidad que sus escenarios.



*Charles Zembrillas* se encargó del diseño inicial; lo llamaron porque había definido el aspecto de *Crash Bandicoot* y *Naughty Dog* e *Insomniac* eran desarrolladores que estaban muy cerca física y socialmente.

Así es como consiguieron ese aspecto a lo *Disney*; los diseños conceptuales de *Charles* se usaron para

definir el aspecto de *Spyro* y sus compañeros, así como las animaciones con las que los personajes transmitían ese tono de dibujos animados.

*Kirsten Van Schreven* fue la encargada de diseñar los distintos mundos y decidió prescindir de los formatos que funcionaban muy bien en los plataformas en aquel momento.

Desaparecieron así las fases de nieve, las de desierto y las de selva y, en su lugar, se creó un estilo mucho más original, más místico y acorde con la ambientación fantástica.

El mundo inicial de los *Artesanos*, por ejemplo, era un paisaje de cuento de hadas, mientras que la segunda zona, los *Pacificadores*, se trataba de un entorno árido y más desgastado por la batalla.



Era diferente y contribuía a que *Spyro* destacase más todavía; más aún, *Spyro the Dragon* pasó de ser un plataformas tradicional con fases para ser algo más parecido a la elección de niveles de *Super Mario 64*.

La diferencia está en que, en lugar de saltar sobre cuadros, *Spyro* viajaba a través de unas puertas – en las que se indicaba adónde llevaban haciendo un bonito efecto con las letras – sin que te dieras cuenta de la pantalla de carga de cada fase.

La jugabilidad transmitía una sensación de libertad nunca vista en *PlayStation*.

Teniendo en cuenta los problemas técnicos que esto trajo consigo, hay que decir que *Insomniac* eligió el camino más difícil con *Spyro the Dragon*.

Pero el estudio quería probarse a sí mismo.



***Disruptor* había sido un fracaso «con éxito» que demostró su capacidad técnica pero no vendió bien.**

**Con *Spyro* todo fue positivo desde el principio; salió en 1.998 entre las bendiciones de casi todas las revistas y se colocó entre los más vendidos – justo detrás de *Tomb Raider* – y consiguió un puesto en el *Salón de la Fama* de las mascotas.**

**En total, vendió cinco millones de copias durante la vida de *PlayStation*.**

**Podía haber sido una mascota más, pero pocos juegos han tenido el encanto duradero del dragón púrpura.**

***Insomniac Games* ha sobrepasado el éxito de la serie, pero la gente sigue queriendo que el estudio vuelva a tomar las riendas y tal vez los fans podrían verlo si triunfa lo suficiente el nuevo aspecto revitalizado de *Spyro*.**

