

7 razones para resucitar a Spyro



Todo apunta a que Spyro está de vuelta, con una remasterización completa de sus tres primeros juegos para las consolas de actual generación. Un retorno de campanillas que seguirá el patrón marcado por Crash Bandicoot hace casi un año. Pero... ¿Por qué debería emocionarnos este regreso? ¿Qué hizo Spyro para que sea tan recordado y querido?

Hemos abierto el baúl de los recuerdos para descubrir las verdaderas razones por las que el retorno de Spyro resulta interesante. Allá vamos:

Definió los plataformas en mundo abierto

Spyro salió a la venta el 23 de octubre de 1998, en exclusiva para la primera PlayStation. Por aquellos tiempos ya habíamos recibido varios juegos en 3D con un mundo abierto por ser explorado (por ejemplo Super Mario 64). Sin embargo, pocos habían conseguido alcanzar cotas de calidad similares a las de

Spyro y, además, estar disponibles en plataformas mayoritarias (el citado juego de Mario se quedó en Nintendo 64). Por eso, una generación de jugadores descubrió que se podía hacer mucho más que ir de A hasta B por un pasillo (como hacíamos, por ejemplo, en Crash Bandicoot), explorando y descubriendo secretos mientras saltábamos, luchábamos y expulsábamos fuego por la boca. Y era condenadamente divertido.

Para todos los públicos



Todos somos conscientes de aquello que se suele decir de “los juegos de antes eran más difíciles”. Esto era una realidad y, en la práctica, implicaba que títulos con potencial para ser aptos para todos los públicos, acabaran siendo adecuados solo para los jugones más hábiles. Es el caso de las aventuras de Crash o Abe, entre muchos otros. Sin embargo, los juegos de Spyro eran diferentes, aptos para los chavales menos hábiles, pero profundos y entretenidos también para los jugadores avezados. Por eso precisamente el espectro de fans de este dragón morado es tan amplio. Una amplia variedad de jugadores disfrutó con las aventuras de Spyro... Y por eso las quieren de vuelta.

Llegar a una nueva audiencia mucho más amplia

Los que jugaron a Spyro en 1998 ya son todos mayores de edad. Las nuevas generaciones no conocen a Spyro más que por sus últimas apariciones en Skylanders y sucedáneos, por lo que no conocen los parabienes de esta franquicia creada por Insomniac, los responsables de Ratchet & Clank. Una actualización de los juegos clásicos permitiría que los más nuevos en esto de los videojuegos conocieran el personaje. Además, hay que sumar a esto el hecho de que el juego original se limitó a PlayStation, sin que los usuarios de otras plataformas pudieran catarlo más que cuando iban a casa de un amigo. No será el caso en esta ocasión, abriéndose aún más el abanico de posibilidades, al llegar el juego a otras plataformas más allá de PlayStation.

El retorno de las viejas mascotas

Crash volvió hace un año para PS4 (y en unos meses lo veremos de nuevo en más plataformas), Sir Dan Fortesque de Medieval también está de vuelta, y Spyro es el siguiente. Parece que están de moda los viejos iconos que parecían haber caído en el olvido. Quizás sea que en los tiempos que corren se estilan más los personajes serios y realistas, pero el caso es que este tipo de protagonistas no son habituales en la actualidad... Y cuando aparecen, tampoco acaban de hacer click (como pasa en Super Lucky's Tale). La mezcla de nostalgia y el estilo inconfundible de la vieja escuela es todo un acierto.

¡Queremos más aventuras para un jugador!

Otra de las tónicas habituales en los últimos tiempos es la de incluir multijugador en casi todas las aventuras, dejando la experiencia de un jugador como algo secundario. Sin embargo, no siempre ha sido así. Tradicionalmente los videojuegos se han centrado en ofrecer una gran experiencia para el usuario

solitario... Y eso es algo que siempre conviene recordar, la sensación de que 'esa' es tú aventura, solo tuya. Por eso el retorno de estos títulos de la vieja escuela son tan diferentes e interesantes, a pesar de los años que han pasado desde su lanzamiento original.

Ser un dragón siempre mola



En los videojuegos hemos sido todo, o casi todo. Desde héroes o heroínas fornidas a erizos, fontaneros regordetes, deportistas de alto nivel... Sin embargo, una figura literaria de la fantasía medieval como son los dragones va más allá. Toca el subconsciente para hacernos sentir poderosos solo por aquello de lanzar fuego y poder volar. Esto lo sabía George .R.R. Martin cuando empezó a escribir Canción de Hielo y Fuego, Tolkien con El Señor de los Anillos y, por supuesto, Insomniac cuando creó a Spyro.

¿Los juegos de antes eran mejores que los de ahora?

Es la eterna cuestión. Los amantes de lo retro defenderán los

juegos de antes. Los de ahora harán lo contrario. Sin embargo, lo cierto es que un Spyro con gráficos de ahora, mecánicas adaptadas y todo el encanto del título original sería capaz de plantar cara a los titanes del género de las plataformas por razones que van mucho más allá que la simple nostalgia.

¿Qué piensas tú de que se remastericen las aventuras de Spyro? Puedes dejar tu opinión en el sistema de comentarios bajo estas mismas líneas.

Fuente: ign.