
3.

Pyro Studios

Un Ensayo Sobre el éxito y Posterior Caída del Estudio Detrás de Commandos

Jaume Esteve and Federico Peinado

Transactions of the Digital Games Research Association
January 2023, Vol. 6 No 2, pp. 49-72. ISSN 2328-9422

© The text of this work is licensed under a Creative Commons Attribution — NonCommercial –NonDerivative 4.0 License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/>).

IMAGES: All images appearing in this work are property of the respective copyright owners, and are not released into the Creative Commons. The respective owners reserve all rights

Pyro Studios: An Essay on the Success and Later Demise of the Studio behind Commandos

RESUMEN

El lanzamiento de Commandos: Behind Enemy Lines (Pyro Studios 1998) en junio de 1998 ayudó a Pyro Studios a convertirse en uno de los estudios españoles más relevantes. En este artículo

tratamos de trazar una mirada histórica al estudio a través de su primer gran éxito gracias a entrevistas con varios de sus empleados así como utilizando referencias publicadas en su día en prensa generalista y especializada en videojuegos. En este artículo también echamos un vistazo a la producción de Pyro durante su carrera, desde los juegos de PC hasta los que desarrolló para dispositivos móviles. Las transformaciones en la industria del videojuego así como los cambios en la estrategia empresarial del estudio provocaron un declive de las ventas a partir de los primeros años del siglo XXI. El lanzamiento de juegos en nuevas plataformas durante el tramo final del estudio, como redes sociales o dispositivos móviles, provocó que parte de la plantilla abandonara el estudio. Esta situación, unida a un cambio en las prioridades de la junta directiva, motivó el cierre del estudio en 2017.

Palabras clave

historia, videojuegos, España, industria, negocios

ABSTRACT

The release of *Commandos: Behind Enemy Lines* (Pyro Studios 1998) in June, 1998 helped Pyro Studios become one of the most relevant Spanish studios. In this article we try to take a historic look at the studios first success by interviewing key personnel from the studio as well as using past references published in mainstream and video games media. In this article we also take a look at Pyro's production over the years, from its games for PC to the later ones on mobile devices, as well as those released for consoles or social networks. Systemic shifts in the video games industry as well as changes in Pyro's strategy caused a sales decline over the years. Besides, releasing games in new platforms during its final years (social networks, mobile devices) forced part

of its staff to abandon the studio. This situation, plus a change of priorities in the board of directors, led the studio to cease its activities in 2017.

Keywords

history, video games, Spain, industry, business

INTRODUCCIÓN

Cuando *Commandos: Behind Enemy Lines* se lanzó en los principales mercados del videojuego en junio de 1998, el ocio interactivo español había logrado escasos casos de renombre en el extranjero (ya fueran críticos o de ventas), a menudo reducidos a mercados concretos. En los años ochenta podríamos citar el Reino Unido como uno de esos pocos mercados a los que se asomó el videojuego español. En ese país tuvieron relevancia, por lo menos en términos de cobertura mediática, algunos títulos de la extinta Dinamic como *Army Moves* (Dinamic 1986) o *Game Over* (Dinamic 1987). En la década de los noventa, se podrían citar casos puntuales como *PC Calcio* (Dinamic Multimedia 1995) o *Premier Manager 97* (Dinamic Multimedia y Gremlin Interactive 1997), ambos de Dinamic Multimedia, lanzados en Italia y Reino Unido respectivamente, y que generaron los suficientes ingresos como para garantizar nuevas entregas en los años venideros. La ópera prima de Pyro Studios supuso un cambio en la manera de crear videojuegos en España, ya que su concepción estuvo influenciada tanto desde la vertiente de negocio, personificada en la figura del CEO del estudio, Ignacio Pérez Dolset, como desde la creativa, con especial énfasis en el papel que jugaron Gonzo Suárez, productor, en el terreno mecánico y Jorge Blanco, jefe de arte, en el artístico. Su presupuesto alcanzó el millón de dólares, lo que permitió reunir a un equipo de 18 personas durante un año y medio para crear un producto con vocación internacional que fue número uno de ventas en algunos de los principales mercados

Europeos (Reino Unido, Francia, Alemania). Esta situación se dio, en parte, gracias a la participación de Eidos como *publisher* responsable de financiar parte del desarrollo y de distribuirlo a escala global. Desde entonces, han sido numerosos los estudios y los juegos lanzados en nuestro país en circunstancias similares, siendo *Metroid: Dread* (MercurySteam 2021) uno de los últimos ejemplos que se ha alzado con premios (el VGA a mejor juego de acción / aventura en 2021) y una nota media en Metacritic de 88, aunque es importante mencionar que el caso de Pyro se dio con una propiedad intelectual propia, a diferencia del citado *Metroid*. Para encontrar casos de éxito con IPs nuevas, deberíamos echar un vistazo a la escena independiente de nuestro país, con los recientes casos de *Moonlighter* (Digital Sun Games 2018), *Gris* (Nomada Studio 2018) o *Blasphemous* (The Game Kitchen 2019), todos ellos por encima del millón de unidades vendidas y con puntuaciones medias en Metacritic por encima del 75.

El éxito crítico y de ventas del primer *Commandos* permitió que Pyro Studios desarrollara nuevas entregas de lo que se iba a convertir en una franquicia gracias al apoyo de Eidos. Tras el primer lanzamiento se sumó *Commandos: Beyond the Call of Duty* (Pyro Studios 1999), una expansión independiente del primer juego que añadía ocho fases adicionales. *Commandos 2: Men of Courage* (Pyro Studios 2001), fue una secuela más ambiciosa en términos de jugabilidad, plantilla y presupuesto (cerca de cuarenta personas durante más de dos años con un coste de seis millones de euros) bien recibido por la crítica (cuenta con un 87 en Metacritic) aunque sus ventas fueron similares a las del *Commandos* original. A partir de ese momento, ni *Commandos* ni Pyro fueron capaces de emular éxitos semejantes a los de sus primeros juegos a pesar de publicar títulos para diferentes plataformas. Todavía hubo un tercer título en PC, *Commandos 3: Destination Berlin* (Pyro Studios 2003), cuyas ventas, alrededor del medio millón de unidades según Ignacio Pérez Dolset, ni las críticas (72 en Metacritic), estuvieron a la altura de sus predecesores.

Pyro Studios lanzó un último juego de la saga en PC y consolas.

Commandos: Strike Force (Pyro Studios 2006) fue un shooter en primera persona que abandonó la estrategia en tiempo real de los juegos anteriores pero cuya recepción crítica, si atendemos a agregadores como Metacritic, estuvo por debajo del resto de la franquicia con una nota media de 62. Pyro Studios desarrolló otro juego para consolas, *Planet 51* (Pyro Studios 2009), que contó con un recibimiento todavía peor por la prensa (las notas medias, en función de la plataforma, varían ente el 51 y el 53). Unos años más tarde, el estudio decidió cambiar de estrategia y enfocarse en crear juegos para redes sociales y para plataformas móviles antes de desaparecer sin anunciarlo de manera pública. En esta comunicación repasamos la trayectoria de una compañía en el desarrolló juegos de estrategia en tiempo real para PC y que con los años decidió reorientar su actividad hacia juegos para redes sociales, primero, y para móviles, después, antes de cesar finalmente su actividad.

OBJETIVO DE LA INVESTIGACIÓN

El caso de Pyro Studios es significativo dentro de la industria española debido al impacto en ventas a nivel global con los dos primeros títulos de la saga *Commandos*. El hecho de en España existiera por primera vez un estudio capaz de colocar un juego en las primeras posiciones de las listas de ventas de algunos de los mercados más importantes del videojuego (Europa occidental, Norte América) supuso un cambio e incluso propició una transformación en la industria española del videojuego: después de años de producción local pensada para consumo interno se comenzaron a plantear proyectos pensados para una audiencia global. Por todo ello, con esta investigación pretendemos arrojar una mirada histórica a uno de los principales estudios de desarrollo en nuestro país desde finales de los años noventa hasta bien entrada la segunda década del siglo XXI.

ESTADO DE LA CUESTIÓN

La literatura sobre videojuegos y estudios españoles, aunque escasa, ha visto aumentada su producción en los últimos años. A pesar de que contamos con cada vez mayor producción, es importante reseñar que esta está formada por literatura escrita por entusiastas, sin contar con revisión por pares o una metodología clara y rigurosa. Algunos ejemplos son el reciente *La Historia de Dinamic* (Martínez del Vas 2021), *AD: Una aventura contada desde dentro* (Muñoz 2019), *Continue? Play: Historia de las máquinas recreativas españolas* (Fernández y Relinque, 2017) o *Promanager. PC Fútbol: Droga en el quiosco* (Esteve, 2016), la mayoría de ellos centrados en los primeros años de la industria española.

En su artículo *The European videogame: An introduction to its history and creative traits* (Pérez Latorre 2013), Óliver Pérez Latorre expone la importancia de visibilizar la historia del videojuego europeo, en contraposición con la sobreexposición de las industrias norteamericana y japonesa en la literatura entusiasta y académica:

“El videojuego europeo nunca ha contado con su propia historia, una que permita reconocer su pasado, aprender más rápido de sus errores, encontrar nuevas motivaciones y construir una mitología propia con héroes a los que podrán admirar los más jóvenes y contra los que podrán medirse los más osados. Una historia que permita construir un futuro, sino con más garantías, por lo menos con una hoja de ruta más clara, determinada y enérgica”. (Pérez Latorre 2013).

Según Pérez Latorre, el videojuego europeo (y por extensión el español) sufre de un déficit de conocimiento, como lo demuestra la comparación con la numerosa bibliografía existente tanto sobre la industria de Estados Unidos como la de Japón. *The Ultimate History of Video Games* (Kent 2001), *The Ultimate History of Video Games, Volume 2* (Kent 2021), *Replay: The History of Video Games* (Donovan 2010) o *Convergence and Globalization in the Japanese Video Games Industry* (Consalvo 2009) desde un prisma

más transversal o estudios específicos como *Masters of Doom: How Two Guys Created an Empire and Transformed Pop Culture* (Kushner 2003) o *Beyond Donkey Kong: A History of Nintendo Arcade Games* (Horowitz 2020) son ejemplos de la hegemonía de esta visión sobre el relato de la historia del videojuego. La investigación en España acerca de juegos o estudios se ha circunscrito en gran medida a la década de los ochenta o de los noventa (Meda 2018), aunque existen algunas excepciones recientes como el artículo académico que repasa la trayectoria de FX Interactive (Esteve y Peinado 2017).

METODOLOGÍA

Para el presente artículo se han realizado trece entrevistas presenciales de carácter informal con antiguos empleados de Pyro Studios a todas las instancias, tanto a nivel directivo como de jefes de departamento y trabajadores en las diferentes áreas del estudio (arte, diseño y programación) y fuentes de Eidos Interactive, *publisher* del estudio entre 1998 y 2006.

Las entrevistas se realizaron siguiendo un guión que repasaba la trayectoria personal de cada uno de los entrevistados en Pyro (e incluso su trayectoria previa, para obtener información de contexto que ayudara a comprender mejor cada una de las casuísticas) de manera cronológica. Dichas entrevistas, grabadas en audio, fueron después transcritas y analizadas para poder identificar los bloques temáticos más relevantes y extraer así las citas pertinentes: el desarrollo de los diferentes *Commandos*, el desarrollo de otros títulos dentro de Pyro, la cultura empresarial y la evolución de la empresa, así como sus diferentes cambios de orientación empresarial a lo largo de los años.

A continuación se puede encontrar una lista de los entrevistados:

- Ignacio Pérez Dolset, CEO de Pyro Studios y diseñador de *Commandos: Behind Enemy Lines* y *Commandos 3: Destination Berlin*.

- Gonzalo Suárez, productor y diseñador de *Commandos: Behind Enemy Lines* y *Commandos 2: Men of Courage*.
- Jorge Blanco, jefe de arte de *Commandos: Behind Enemy Lines* y *Commandos 2: Men of Courage*.
- Javier Arévalo, programador en Pyro Studios. Productor de *Praetorians*.
- Francisco Javier Soler, artista en Pyro Studios.
- Jon Beltrán de Heredia, programador en *Commandos: Behind Enemy Lines* y *Commandos 2: Men of Courage*.
- Unai Landa, programador en *Commandos: Behind Enemy Lines* y *Commandos 2: Men of Courage*.
- César Astudillo, productor en Pyro Studios.
- Ismael Raya, programador en Pyro Studios.
- Víctor Cerezo, diseñador en Pyro Studios.
- José Manuel García Franco, productor de *Commandos: Strike Force*.
- César Valencia, productor de *Commandos 3: Destination Berlin* e *Imperial Glory*.
- Ian Livingstone, CEO y presidente de Eidos entre 1993 y 2013.

Tras la ronda inicial de entrevistas, se mantuvo un segundo encuentro con algunos de los personajes más destacados (Ignacio Pérez Dolset y Gonzo Suárez) por su relevancia en el día a día del estudio y el resultado final de los juegos más significativos (*Commandos: Behind Enemy Lines* y *Commandos 2: Men of Courage*) para confrontarlos acerca de posibles contradicciones en el relato en función de sus testimonios originales.

A pesar del número de entrevistas, en el texto solo aparecen citas de cinco testimonios: Ignacio Pérez Dolset, Gonzalo Suárez, Javier Arévalo, Unai Landa, César Valencia e Ian Livingstone. Esta

selección se ha hecho de acuerdo a la jerarquía de dichas personas en el estudio o a la información sobre la cultura empresarial del estudio que han podido proporcionar. A continuación, expongo los aspectos clave que se han tratado y qué testimonios han sido de mayor utilidad (ver Tabla 1).

| | |
|--|--|
| Creación de <i>Commandos: Behind Enemy Lines</i> | Ignacio Pérez Dolset, Gonzalo Suárez, Jorge Blanco, Javier Arévalo, Jon Beltrán de Heredia, Unai Landa, César Astudillo, Ian Livingstone. |
| Creación de <i>Commandos 2: Men of Courage</i> | Ignacio Pérez Dolset, Gonzalo Suárez, Jorge Blanco, Javier Arévalo, Francisco Javier Soler, Jon Beltrán de Heredia, Unai Landa, Ismael Raya, José Manuel García Franco, Ian Livingstone. |
| Otros títulos de la saga <i>Commandos</i> | Ignacio Pérez Dolset, Francisco Javier Soler, Ismael Raya, Víctor Cerezo, José Manuel García Franco, César Valencia |
| Creación, evolución y desaparición y cultura empresarial de Pyro Studios | Ignacio Pérez Dolset, Gonzalo Suárez, Javier Arévalo, Francisco Javier Soler, Unai Landa, José Manuel García Franco |

Tabla 1: Juegos y Desarrolladores Asociados

Además del trabajo de campo, se ha contrastado la información obtenida a través de estas fuentes con la que se publicó en su momento en medios de comunicación (tanto generalistas como especializados en videojuegos) tanto nacionales como extranjeros. Gracias a la información todavía disponible en algunos medios de comunicación nacionales (Cinco Días 2001; 2003; 2006) y extranjeros (Game Developer 2002) hemos podido cotejar las versiones ofrecidas por Pyro Studios respecto a las cifras de ventas. Esta ha sido una fuente de información valiosa habida cuenta de las dificultades que se dan en España en la investigación sobre videojuegos tal y como se manifiesta en Desafíos en el

diseño de una metodología para el estudio de la Historia de la Producción de Videojuegos en España (Esteve y Peinado 2019).

DESARROLLO

En 1996, los hermanos Pérez Dolset, dueños de la distribuidora Proein, crearon un estudio de desarrollo de videojuegos bajo el nombre de Pyro Studios. El estudio comenzó a trabajar en tres prototipos con una serie de elementos comunes como el género (estrategia en tiempo real) o la plataforma (PC). Esos proyectos suponían uno de los primeros intentos de llevar a cabo en nuestro país un desarrollo más ambicioso de lo habitual —por presupuesto, el primero sería *3 Skulls of the Toltecs* (Revistronic 1996), una aventura 2D ambientada en el Oeste estadounidense publicada por Time Warner y cuyo coste ascendió a un millón de dólares—. La elección del género y la plataforma habían sido deliberados por parte de la dirección del estudio, según explica Ignacio Pérez Dolset:

“Estábamos en un país sin tradición, con un equipo inexperto, no teníamos ni los medios ni el conocimiento de otra gente y llegamos a la conclusión de que teníamos que hacer un juego donde el peso fundamental fuera la originalidad y el diseño. La estrategia era un sitio maravilloso porque tenía un mercado inmenso desde el punto de vista de ventas. Algunos de los juegos más vendidos del mundo eran juegos de estrategia. Y teniendo un mercado muy grande, te permitía ser original. Había un consumidor que buscaba cosas nuevas” (Ignacio Pérez Dolset, entrevista personal, 2017).

Primeros años y éxitos asociados a *Commandos*

Uno de esos tres proyectos era *Commandos: Behind Enemy Lines*, título al que se dio luz verde después de que Eidos accediera a financiar parte de su desarrollo a cambio de los derechos de distribución. Una vez elegido el género y la plataforma, Pyro decidió ambientar *Commandos* en la Segunda Guerra Mundial, tomando inspiración de películas bélicas clásicas como *Los Cañones de Navarone* (Lee Thompson 1961) o *Doce del Patíbulo*

(Aldritch 1967). Desde un punto de vista jugable, el estudio abandonó algunas mecánicas clásicas del género, como la recolección y gestión de recursos o el manejo de grandes números de tropas, para centrar la jugabilidad en seis personajes, cada uno de ellos con unas habilidades específicas, que debían trabajar en equipo para superar veinte misiones. “[Decidí] centrarlo en personajes carismáticos con habilidades particulares y que pudieran combinarse” (Gonzo Suárez, entrevista personal, 2017). El productor del título explica otro de los pilares sobre los que se cimentaba la propuesta de *Commandos*: “Me apetecía pensar en un niño que quiere jugar en una maqueta de la Segunda Guerra Mundial. [...] Se puede hacer que juegue con la maqueta, creando un diorama preciosista en el que ya sea un niño o un hombre de 40 años, pueda jugar holgadamente a las películas”.

Commandos se convirtió en número uno de ventas en diferentes mercados europeos (como Reino Unido, Francia y Alemania) a las pocas semanas de ponerse a la venta en junio de 1998, lo que permitió que Eidos comprara parte del estudio. Sus novedosas mecánicas o su apartado visual —“Tenías ganas de jugarlo solo con verlo. Estaba muy adelantado a su época” (Ian Livingstone, entrevista personal, 2018)— se citaron de manera recurrente en las críticas para halagar el juego. Entre el equipo de Pyro también se destaca el conocimiento técnico de un equipo de 18 personas que, en algunos casos, contaba con más de una década de experiencia en el desarrollo de videojuegos para ordenador, como eran los casos de Gonzalo Suárez, productor, o Javier Arévalo, programador.

El éxito del primer *Commandos*, que se tradujo en unas ventas de unas 700.000 unidades, según Pérez Dolsdet, y unos ingresos de 84 millones de euros, 12 de los cuales correspondieron a Pyro Studios, motivó la creación de una franquicia y el desarrollo de varias secuelas. A una expansión del primer título, *Commandos: Beyond the Call of Duty*, (Pyro Studios 1999) hay que sumar dos secuelas y un shooter en primera persona, aparecidas entre 2001 y 2006.

El único título que por crítica y ventas obtuvo un reconocimiento similar fue *Commandos 2: Men of Courage*. Lanzado en 2001, con gran parte del equipo original, contó con un presupuesto seis veces mayor que el de su predecesor: seis millones de dólares. La prensa reportó que en los primeros seis meses el juego facturó unos 63 millones de euros (Cinco Días 2003) aunque sus ventas finales fueron similares a las del primer juego de la saga, cifra por debajo de las expectativas de Eidos. Así lo ilustra una cita de Ian Livingstone, CEO del publisher, traducida del original por los autores:

“Las ventas de este juego, y de las nuevas versiones de *Who Wants To Be A Millionaire? 2nd Edition* (Hothouse Creations 2000), no han llegado a las expectativas previstas de antemano a pesar de que para *Commandos 2: Men of Courage* se distribuyeron más de 500.000 unidades durante el lanzamiento y se entró en las listas de más vendidos en nuestros cinco principales mercados” (Game Developer 2002).

Commandos 3: Destination Berlin, lanzado en 2003, fue el último juego de la franquicia adscrito a la estrategia en tiempo real, cuyas ventas estuvieron incluso por debajo de las del *Commandos* original: unas 500.000 unidades, según Pérez Dolset. Las críticas fueron las menos entusiastas de toda la saga. “El concepto [de juego] no cambiaba. [El estudio] no esperaba vender más porque veía que el mercado está cambiando” (César Valencia, entrevista personal, 2018). El tercer juego de la saga perdió, por primera vez, a una parte importante del equipo original como Gonzalo Suárez, productor, o Jorge Blanco, jefe de arte.

Durante los siete años transcurridos entre *Commandos: Behind Enemy Lines* y *Commandos 3: Destination Berlin*, Pyro Studios puso en marcha varios desarrollos en paralelo de los que solo uno, *Praetorians*, salió a la venta en 2003. Un juego que compartía elementos con *Commandos* como el género (estrategia en tiempo real) y la plataforma (PC). En este caso, *Praetorians* estaba ambientado en la antigüedad y basado en las campañas de Julio César y enfrentaba a tres facciones: la egipcia, la romana y la

bárbara. *Heart of Stone*, una aventura en 3D ambientada en los inicios del Renacimiento, fue uno de los proyectos que estuvo varios años en desarrollo hasta que el estudio decidió cancelarlo para centrarse en otros juegos, una práctica que en su siguiente etapa también repitió en varias ocasiones. *Imperial Glory*, otro título de estrategia, aunque este mezclaba estrategia en tiempo real y por turnos, se lanzó en 2005 y estaba ambientado entre finales del siglo XVIII y principios del XIX. *Imperial Glory* permitía al jugador controlar a algunos de los grandes imperios europeos del momento (Gran Bretaña, Francia, Rusia, Austria y Prusia) y fue el último juego de Pyro que se vendió en exclusiva para PC.

Diversificación hacia las Consolas

A partir de 2006, cambió por primera vez su estrategia productiva para diversificar los géneros de sus juegos y las plataformas de lanzamiento. Con *Commandos: Strike Force*, Pyro pasó de la estrategia en tiempo real al shooter en primera persona y añadió las consolas (PlayStation 2 y Xbox) a las plataformas en las que lanzaba sus juegos. El estudio no alcanzó con *Commandos: Strike Force* las cotas de popularidad entre los jugadores que había logrado con los títulos anteriores de la saga. Uno de los motivos esgrimidos por el equipo radica en que, a diferencia de algunos de los primeros títulos de las grandes franquicias del género —*Call of Duty* (Infinity Ward 2003) o *Brothers in Arms: Road to Hill 30* (Gearbox Software 2005)—, *Commandos: Strike Force* apostaba por mezclar parte de la jugabilidad de la franquicia original, el control de personajes con habilidades únicas, en un entorno de disparos en primera persona. Pero el resultado del juego no fue satisfactorio (tampoco lo fue en crítica, ni ventas) si atenemos a las palabras del equipo: “Si hubiera sido una IP propia y no hubiera estado apoyado en la licencia de *Commandos*, probablemente le hubiera pasado lo mismo que al resto de proyectos cancelados de Pyro. No creo que hubiéramos podido venderlo” (Javier Arévalo, entrevista personal, 2020).

El lanzamiento de *Commandos: Strike Force* marcó el final de

la colaboración entre Pyro Studios y Eidos, que financió los desarrollos del estudio durante nueve años. Durante la segunda mitad de la primera década del siglo XXI, Pyro centró su actividad en el desarrollo en consolas con varios proyectos cancelados como *Cops* (una aventura narrativa en 3D sobre el día a día de un policía estadounidense para Xbox 360 y PlayStation 3), *InZero* (un juego post apocalíptico para PlayStation 3 y Xbox 360) o *Gifted* (una aventura protagonizada por un mago para Wii) y uno que sí vio la luz. *Planet 51* (Pyro Studios 2009) fue la adaptación de la película homónima de Ilion, estudio de animación fundado por los hermanos Dolset en 2002, y que sirvió de herramienta para complementar el estreno de la película.

Redes Sociales, Dispositivos Móviles y Cierre del Estudio

El estreno de *Planet 51* y la cancelación de *Cops* marcaron el segundo punto de inflexión de Pyro Studios, que a partir de entonces centró su actividad en nuevas plataformas, como las redes sociales o los dispositivos móviles. Los primeros proyectos del estudio se desarrollaron para Facebook y otras plataformas similares como Tuenti, en España, o vKontakte, en Rusia, aunque los resultados fueron discretos.

El estudio apostó por las redes sociales en un intento de replicar la filosofía que le había conducido al éxito en sus primeros juegos: un mercado con poca competencia, sin necesidad de grandes inversiones y donde tuviera peso la originalidad. Pero pronto se encontró con una gran diferencia respecto a la coyuntura de 1996: el equipo de desarrollo no contaba con experiencia en el desarrollo de juegos ni en el conocimiento necesario para lanzar juegos en una nueva plataforma.

“Pyro no sabía cómo operar esos juegos. Todo el expertise comercial estaba en hacer un juego, negociar con un *publisher* y que este lo vendiera. Pero de ahí a pasar a operar como servicio, con todo el apoyo de análisis de datos y de métricas que requiere, de inspeccionar el comportamiento de los usuarios, presentar diferentes opciones a los usuarios en función de si gastan mucho, poco... Pyro

no sabía absolutamente nada de analítica ni del comportamiento del usuario que había detrás de los grandes éxitos de *Zynga*. Ni había pasta ni había expertise ni había una visión clara y mínimamente real de la importancia que tenía” (Javier Arévalo, entrevista personal, 2020).

El estudio lanzó sus juegos en redes sociales —*Sports City* (Pyro Studios, 2010), *Adventure Park* (Pyro Studios 2012)— bajo el sello IZ. El escaso éxito de estos títulos lo explican cifras como los miles de usuarios que los juegos operados por el estudio reunieron en VKontakte (Arévalo 2020). *Sports City* (Pyro Studios 2010), un gestor urbano en el que el jugador controlaba varias instalaciones deportivas, fue el principal ejemplo de este cambio de estrategia.

El cambio de plataformas supuso una lenta fuga de trabajadores de Pyro Studios, que hasta la fecha había acumulado talento centrado en el desarrollo para consolas para, en pocos años, cambiar por completo de tecnología y de plataformas: “Hacíamos juegos en flash por gente que estaba acostumbrada a programar para PlayStation 3 (Javier Arévalo, entrevista personal, 2020)”. Algunos programadores, como Unai Landa, señalan que la raíz de los problemas en el estudio se remonta a una cuestión de cultura empresarial surgida en los años inmediatamente posteriores a los éxitos de *Commandos*: “El equipo del primer *Commandos* y parte del de *Commandos 2* era gente que fue a [Pyro a] hacer algo grande. Luego llegó gente que quería ir a un sitio grande”. (Unai Landa, entrevista personal, 2018)

Pyro abandonó la marca IZ y adoptó el nombre Pyro Mobile para lanzar juegos para iOS y Android a partir de 2012. En los siguientes cinco años, el estudio lanzó otros cuatro juegos para dispositivos móviles y en 2017 vio la luz un título para PC en realidad virtual *Una aventura en la Luna* (Pyro Mobile 2017), último lanzamiento del estudio.

Durante sus últimos años, el estudio también trabajó en una nueva entrega de la saga *Commandos* para dispositivos móviles, que llegó a contar con un prototipo jugable. Ese proyecto, que arrancó

con una subvención del Ministerio de Industria aprobada en 2016. Debido a la ausencia de Pyro, y en un contexto en el que el estudio carecía de los medios para financiar todo el desarrollo, el equipo liderado por Javier Arévalo se centró en la creación de un vertical slice que mostrar a inversores. Las mecánicas principales, el tamaño de las misiones o el tiempo de juego estaban decididas de antemano (Javier Arévalo, entrevista personal, 2020) pero lo que no se había establecido era el modelo de monetización, una decisión que Pyro consideró que debía tomar el *publisher* que quisiera hacerse con los derechos. Tras varias negociaciones con diferentes empresas, ninguna se mostró interesada en hacerse con el título.

El cierre de Pyro Studios vino motivado por un deseo de perseguir nuevas aventuras en sectores más estables que el videojuego (Ignacio Pérez Dolset, entrevista personal, 2017). Así se explica la creación del estudio de animación Ilion a principios de siglo, que fue adquirido por la productora estadounidense Skydance en 2020, y de u-Tad, una universidad centrada en la enseñanza de videojuegos y animación 3D, abierta en 2011.

Sería interesante cerrar este repaso a la trayectoria del estudio con la noticia de la imputación de los hermanos Dolset en la Operación Hanta, pocos meses antes del cierre del estudio, en julio de 2017. La justicia estimó que tanto el grupo ZED Worldwide (también propiedad de los hermanos Dolset), como los estudios de videojuegos, el de animación y la universidad se habían utilizado para desviar hasta 67 millones de euros de ayudas públicas. Un año más tarde, el banco holandés ING aceptó pagar una multa de 775 millones de euros (El Confidencial, 2018) después de que se descubriera que la entidad bancaria había fallado en prevenir que se blanquearan grandes fortunas a través de ZED, exonerando así a los hermanos de las acusaciones a las que se habían enfrentado un año atrás.

DISCUSIÓN

Tras las entrevistas y el estudio del contexto histórico en el que surgió la saga *Commandos*, hemos establecido que las causas de su éxito se deben a una concatenación de factores. La elección del género y la plataforma (estrategia en tiempo real y PC) fueron especialmente importantes: el género no contaba con grandes competidores y permitía elaborar juegos de una cuidada factura técnica y artística sin los desembolsos que se requerían en otros géneros. Conseguir la ayuda de un *publisher* como Eidos ayudó que el juego fuera número uno de ventas en mercados como el Reino Unido, Alemania o Francia. No hay que olvidar que su secuela, a pesar de multiplicar por seis su coste a pesar de tener unas ventas similares, sigue siendo el juego de la saga mejor puntuado en Metacritic (con una nota media de 87).

Pyro Studios fue incapaz de mantener ese éxito a lo largo del tiempo aunque, durante los primeros años del siglo XXI, contó con el apoyo de Eidos, que financió todos los proyectos del estudio. Además de la saga *Commandos*, Pyro lanzó otros dos juegos de estrategia en tiempo real para PC, periodo en el que fue incapaz de dar continuidad a otros proyectos que nunca vieron la luz, como *Heart of Stone* que se canceló después de tres iteraciones. No es excepcional que un estudio cancele proyectos a lo largo de su trayectoria, pero la dificultad con la que Pyro lanzó proyectos en paralelo a *Commandos* (dos juegos, en 2003 y 2005) explica por qué al estudio le resultó imposible consolidar el éxito cosechado durante sus primeros años.

El lanzamiento de *Commandos 3: Destination Berlin* fue el punto de inflexión que obligó al estudio a reconsiderar su estrategia productiva. De centrarse en un género (estrategia) y una plataforma (PC) se optó por explorar otros géneros (*shooters* en primera persona, aventuras 3D en mundo abierto) y ampliar el abanico de plataformas con las consolas de la séptima generación (PlayStation 3, Xbox 360, Wii). En ese contexto se encontró con sus primeros tropiezos, como *Commandos: Strike Force* (Pyro

Studios 2006), así como con proyectos no publicados que lastraron el potencial del estudio (*Cops, inZero, Gifted*). El caso de *Cops* es significativo según un número importante de antiguos empleados del estudio: el proyecto tuvo cuatro iteraciones distintas y supuso un fuerte desembolso económico por el que el estudio no vio retorno alguno. Una situación que se agravó con la pérdida del apoyo financiero de Eidos, una vez que ambas partes decidieron romper su vinculación en 2006, así como la incapacidad de dar con un género y una plataforma que les permitiera replicar el éxito de *Commandos* les llevó a probar suerte en otros mercados.

Pyro no contaba con el apoyo de un publisher y su situación económica era delicada. Sus responsables estaban centrados en otros proyectos (un estudio de animación 3D, Ilion, o una universidad, u-Tad) y una parte significativa de la plantilla que había creado los primeros *Commandos* había abandonado la empresa. Tal y como explicaba Unai Landa, en el Pyro post-*Commandos* carecía del impulso creador que impregnó al estudio durante sus primeros años de existencia, un argumento más que ayudaría a explicar la ausencia de lanzamientos que ayudaran a mantener a flote al estudio a largo plazo.

El giro hacia la producción para redes sociales y dispositivos móviles ahondó todavía más en la decadencia del estudio. Pyro no contaba con una plantilla experta en esas plataformas, sus dueños ya estaban volcados en otros proyectos y la plantilla poco a poco se recolocó en estudios que se ajustaban mejor a su formación y experiencia. Una suma de motivos que empujó al estudio hacia su desaparición en 2017.

CONCLUSIONES

En *Paradigm Shifts In The Video Game Industry* (Zackariasson, Wilson 2010), los autores apuntan a los motivos que han empujado los cambios de paradigma en la industria —“orientados a la tecnología y diseñados para las generaciones más jóvenes”— desde su nacimiento. Entre los motivos que determinan esos

cambios se encuentran “la creatividad de los grupos, la creciente demanda de los jugadores por experiencias más emocionantes, el acceso a financiación y la mejora de las tecnologías presentes”.

Se podría establecer que esos cuatro puntos jugaron un papel importante en los últimos años de vida de Pyro Studios, centrados en los desarrollos para móviles: un equipo diezmado por la fuga de talento sufrida durante los últimos años; la ausencia de fórmulas jugables que conectaran con las grandes audiencias como hicieron a finales de los años noventa y principio de los 2000; la falta de un publisher que financiara desarrollos más ambiciosos; y el desconocimiento de una tecnología (iOS y Android) para la que no tenían experiencia.

Todo el trabajo que apuntaló el éxito de los primeros años del estudio (conocer el género y la plataforma en que se trabajaba) desapareció en esta etapa final. Un equipo formado por desarrolladores acostumbrados a trabajar para consolas apenas tenía experiencia y conocimientos para afrontar la creación de títulos para plataformas recién nacidas y en las que eran necesarios unos perfiles (analítica de datos, adquisición de usuarios, gestión de protocolos para juego en red u otros) que hasta la fecha no habían sido necesarios.

Enfrentado a un contexto en el que ya no tenía fuerza para desarrollar para PC y consolas y donde tampoco contaba con la experiencia necesaria para destacar en el mercado de los móviles, los responsables de Pyro Studios decidieron cesar su actividad para centrarse en otros proyectos como el estudio de animación Ilion o el centro universitario u-Tad.

BIBLIOGRAFÍA

Pyro Studios. *Commandos: Behind enemy lines* [PC] [videojuego]. Eidos, 1998.

68 Víctor Navarro-Remesal, Marta Martín Nuñez, & Antonio José Planells de la Maza

Dinamic. *Army Moves* [Spectrum, Amstrad, Commodore 64, MSX, PC] Dinamic, 1986.

Dinamic. *Game Over* [Spectrum, Amstrad, Commodore 64, MSX, PC] Dinamic, 1987.

Dinamic Multimedia. *PC Calcio* [PC]. Dinamic Multimedia, 1995.

Dinamic Multimedia. *Premier Manager 97* [PC]. Gremlin Interactive, 1997.

MercurySteam. *Metroid: Dread* [Nintendo Switch]. Nintendo, 2021.

Digital Sun Games. *Moonlighter* [PC, Nintendo Switch, PlayStation 4, Xbox One]. 11 Bit Studios, 2018.

Nomada Studio. *Gris* [PC, Nintendo Switch, PlayStation 4, iOS, Android]. Devolver Digital, 2018.

The Game Kitchen. *Blasphemous* [PC, Nintendo Switch, PlayStation 4, Xbox One]. Team17, 2019.

Pyro Studios. *Commandos 2: Men of Courage* [PC, PlayStation 2, Xbox]. Eidos, 2001.

Pyro Studios. *Commandos 3: Destination Berlin* [PC]. Eidos, 2003.

Pyro Studios. *Commandos: Strike Force* [PC, PlayStation 2, Xbox]. Eidos, 2006.

Martínez del Vas, J. *La historia del Dinamic*. Barcelona: Games Press, 2021.

Muñoz, J. J. *AD: Una aventura contada desde dentro*. Sevilla: Héroes de Papel, 2019.

Fernández, J. M., Relinque, J. *Continue? Play: Historia de las máquinas recreativas españolas*. Sevilla: Héroes de Papel, 2017.

Esteve, J. *Promanager. PC Fútbol: Droga en el quiosco*. Barcelona: Ocho Quilates, 2016.

Pérez Latorre, Ó. “The European videogame: An introduction to its history and creative traits”. In *European Journal of Communication* vol. 28, no. 2, 2013: 136-151. DOI: <https://doi.org/10.1177/0267323113477365>

Kent, S. *The Ultimate History of Video Games: from Pong to Pokemon and beyond...the story behind the craze that touched our lives and changed the world*. New York: Penguin Random House, 2001.

Kent, S. *The Ultimate History of Video Games, Volume 2: Nintendo, Sony, Microsoft, and the Billion-Dollar Battle to Shape Modern Gaming*. New York: Penguin Random House, 2021.

Donovan, T. *Replay: The History of Video Games*. Lewes: Yellow Ant, 2010.

Consalvo, M. “Globalization in the Japanese Video Games Industry”. In *Cinema Journal*. Vol. 48, no. 3, 2009: 135-141. <http://www.jstor.org/stable/20484485>

Kushner, J. *Masters of Doom: How Two Guys Created an Empire and Transformed Pop Culture*. New York: Random House, 2003.

Horowitz, K. *Beyond Donkey Kong: A History of Nintendo Arcade Games*. North Carolina: McFarland, 2020.

Meda, I. *Desarrollo, difusión e impacto social y cultural de los videojuegos de 8 bits en España (1983-1992)*. Tesis doctoral. Universitat Autònoma de Barcelona, 2018. <https://www.tesisenred.net/handle/10803/463027#page=6>

70 Víctor Navarro-Remesal, Marta Martín Nuñez, & Antonio José Planells de la Maza

Esteve, J. y Peinado, F. “FX Interactive: Un estudio de los factores de crecimiento y posterior declive de la editora española de videojuegos”. In *IV Congreso de la Sociedad Española para las Ciencias del Videojuego*. Barcelona, 2017.

Revistronic. *3 Skulls of the Toltecs* [PC]. Time Warner, 1996.

Metacritic. (20 de septiembre de 2001). *Commandos 2: Men of Courage*. Recuperado de <https://www.metacritic.com/game/pc/commandos-2-men-of-courage>

Metacritic. (4 de abril de 2006). *Commandos: Strike Force*. Recuperado de <https://www.metacritic.com/game/pc/commandos-strike-force>

Game Developer. (2002, 7 de enero). Eidos reports net loss, hoping for turnaround. *Game Developer*. <https://www.gamedeveloper.com/pc/eidos-reports-net-loss-hoping-for-turnaround>

Uriol, E. (2001, 28 de septiembre). Pyro Studios lanza un videojuego con el que prevé lograr unas ventas de 25.000 millones. *Cinco Días*. https://cincodias.elpais.com/cincodias/2001/09/28/empresas/1001684386_850215.html

Fernández, L. (2003, 8 de marzo). Pyro Studios se la juega. *Cinco Días*.

Jiménez, M. (2003, 24 de octubre). *Commandos 3*, punto y final a una saga legendaria. *Cinco Días*. https://cincodias.elpais.com/cincodias/2003/10/24/sentidos/1066962440_850215.html

Díez, J. (2006, 15 de marzo). El nuevo *Commandos*, la apuesta récord de Pyro. *Cinco Días*. https://cincodias.elpais.com/cincodias/2006/03/15/sentidos/1142393239_850215.html

Hothouse Creations. *Who Wants To Be A Millionaire? 2nd Edition* [PC, Mac, PlayStation, PlayStation 2]. Eidos, 2000.

Pyro Studios. *Praetorians* [PC]. Eidos, 2003.

Pyro Studios. *Imperial Glory* [PC]. Eidos, 2005.

Infinity Ward. *Call of Duty* [PC, Mac, N-Gage]. Activision, 2003.

Gearbox Software. *Brothers in Arms: Road to Hill 30* [PC, PlayStation 2, Xbox]. Ubisoft, 2005.

Pyro Studios. *Planet 51: The Video Game* [PlayStation 3, Xbox 360, Nintendo Wii, Nintendo DS]. Pyro Studios, 2009.

Pyro Studios. *Sports City* [Facebook, Tuenti, vKontakte]. Pyro Studios, 2010.

Pyro Studios. *Adventure Park* [Facebook, Tuenti]. Pyro Studios, 2012.

Pyro Mobile. *The Moleys* [iOS, Android]. Pyro Mobile, 2012.

Pyro Mobile. *Trivolution* [iOS, PC]. Pyro Mobile, 2014.

Pyro Mobile. *Mobi y Fono* [iOS, Android]. Pyro Mobile, 2014.

Pyro Mobile. *Super Soccer Club* [iOS]. Pyro Mobile, 2015.

Pyro Mobile. *Una Aventura En La Luna* [VR]. Pyro Mobile, 2017.

Esteve, J. y Peinado, F.. (23 de diciembre de 2019). Desafíos en el diseño de una metodología para el estudio de la Historia de la Producción de Videojuegos en España. *Communication & Methods*. 1 (2), 181-195. <https://doi.org/10.35951/v1i2.35>

Marco, A. (2018, 11 de septiembre). ING pagará hasta 175 millones a los Dolset por forzar la quiebra rusa de Zed . El Confidencial. https://www.elconfidencial.com/empresas/2018-09-11/ing-paga-175millones-dolset-forzar-quiebra-zed_1614061/

72 Víctor Navarro-Remesal, Marta Martín Nuñez, & Antonio José Planells de la Maza

Zackariasson, P. y Wilson, T.. (Marzo de 2010). Paradigm shifts in the video game industry. *Competitiveness Review. An International Business Journal Incorporating Journal of Global Competitiveness*. 20 (2), 139-151. <http://dx.doi.org/10.1108/10595421011029857>