

## **El productor ejecutivo de Machinegames, Jerk Gustafsson, habla sobre estos 10 años de Wolfenstein**

**"Toda una década de acción explosiva matando nazis combinada con una saludable dosis de sincera introspección. Una década de empuñar dos armas, montar en Panzerhund y lanzar hachas". MachineGames celebra su décimo aniversario explicando su trayectoria**

Gustafsson, productor ejecutivo del estudio responsable de los últimos videojuegos de la multipremiada saga Wolfenstein, hizo un repaso de la trayectoria del estudio en estos últimos diez años. "Estábamos a principios de 2009 y el primer año tras nuestra marcha de Starbreeze fue mucho más duro de lo esperado. Afortunadamente, nuestro momento decisivo llegó solo un año después. Las conversaciones que mantuvimos con Bethesda sobre oportunidades de publicación culminaron en nuestra visita de tres semanas a id Software en junio de 2010 para estudiar idTech y trabajar en un concepto de videojuego basado en una de sus propiedades intelectuales"

En ese momento pusieron toda la carne en el asador: Durante esas semanas trazaron el plan de lo que se convertiría en Wolfenstein: The New Order. Unirse a Bethesda y a ZeniMax en octubre de 2010 fue una enorme victoria para ellos, según Jerk. Rápidamente se dieron cuenta de que formar parte de un editor de videojuegos, en comparación con su etapa anterior como desarrolladores independientes, tenía grandes ventajas: no solo una mejor comprensión del proceso de publicación junto a una implicación más profunda en él, sino también un valioso contacto con otros desarrolladores en el seno de la organización. "Es una bendición poder compartir experiencias, ideas y conocimientos con equipos de un talento asombroso; y aunque cada uno de nuestros estudios es único y trabaja en juegos radicalmente diferentes, el apoyo que nos prestamos mutuamente ha jugado un papel importante a la hora de alcanzar el éxito" declaró Jerk. "Empezamos a trabajar en Wolfenstein: The New Colossus justo después del lanzamiento de The New Order. Sentíamos que para la secuela había que sobrepasar el límite, en especial en lo relativo a la historia. No queríamos contenernos en nada ni queríamos ir sobre seguro. Hicimos lo que siempre hacemos: trazamos el juego completo con todos sus capítulos, ubicaciones y momentos importantes de la historia en una pizarra blanca, y luego Jens y Tommy Tordsson Björk, nuestro diseñador de narración, empezaron a desglosar y escribir las escenas"

The Old Blood era un homenaje a Return to Castle Wolfenstein, una de las referencias principales de The New Order, en especial por su toque retro. Luego llegó The New Colossus, su siguiente gran título, cuyo tema principal, según declara Jerk, era "la libertad", libertad a través de una historia que se zafara de los límites tradicionales de la narrativa de los videojuegos, entornos que los jugadores pudieran visitar y explorar con libertad y un juego libre de restricciones. El lanzamiento de The New Colossus se produjo a tiempo en octubre de 2017, pero llegó justo y puso mucha presión en el departamento de calidad y en el de producción. Para publicar el juego, necesitaron del esfuerzo verdaderamente heroico de todas las personas implicadas, lo que incluyó la valiosa ayuda de sus compañeros en Arkane y id Software. Las puntuaciones de este título fueron excelentes, The New Colossus terminó siendo un éxito de crítica.

Tras el lanzamiento de The New Colossus, el estudio quiso probar algo nuevo para el siguiente juego "intermedio" al estilo de The Old Blood. Su idea inicial era convertirlo en una precuela (similar a la forma en la que The Old Blood era la precuela de The New Order) y que tendría lugar mientras B. J. se

recuperaba de sus heridas, con Caroline como personaje jugable. Sin embargo, tras darle muchas vueltas, acabó siendo un juego cooperativo y una cooperación entre MachineGames y Arkane estudios: Wolfenstein: Youngblood.

El primer Wolfenstein cooperativo y con un sistema de juego de rol de progresión no lineal, el primer título de la saga con personajes principales femeninos, el primer juego de Bethesda publicado simultáneamente en Bethesda.net, Steam, PS4, Xbox y Nintendo Switch y también el primero en publicarse con un Buddy Pass. Además, Youngblood fue el primer juego de Wolfenstein en ser publicado en formato no censurado en Alemania.

En lo que respecta al futuro del estudio, declara "En MachineGames nunca nos asustará asumir riesgos, y el trabajo que realizamos siempre será difícil y todo un reto, pero debe serlo por las razones adecuadas: para crecer como desarrolladores y como equipo y para construir experiencias de juego increíbles. Todos sabemos, o al menos lo hemos aprendido con el paso de los años, que en la vida hay cosas más importantes que el trabajo. Resulta asombroso comprobar que algunos miembros de nuestro equipo se unieron a nosotros cuando eran chavales de veintipocos años y ahora tienen hijos y familia: cuántos viajes personales de los que hemos tenido el privilegio de formar parte. Pero el trabajo debe ser una parte importante de nuestras vidas. Debemos conservar la pasión por lo que hacemos. Y al contemplar lo que estamos desarrollando ahora y el gran avance que estamos logrando, nuestra pasión por los videojuegos y su desarrollo es más fuerte que nunca"

**Datos de contacto:**

Beatriz Lozano  
636730114

Nota de prensa publicada en: [Madrid](#)

Categorías: [Internacional](#) [Internet](#) [Juegos](#)

---

**NotasdePrensa**

<https://www.notasdeprensa.es>