Lianne Papp, Productora Ejecutiva de Back 4 Blood, participó en Fun & Serious Game Festival

La productora Ejecutiva de Turtle Rock Studios habló sobre el último proyecto del estudio americano, el shooter cooperativo Back 4 Blood

Lianne Papp fue uno de los nombres estrella del cartel del Fun&Serious Game Festival 2021, uno de los festivales más importantes del país, donde cada año destacados nombres de la industria del videojuego internacional dan diferentes charlas y conferencias sobre su trabajo con algunos de los títulos referentes del sector. Papp estuvo involucrada en el desarrollo de Left 4 Dead, un innovador shooter cooperativo que fue todo un éxito en 2008, y ha vuelto a repetir éxito con el lanzamiento, en 2021, de Back 4 Blood, su sucesor espiritual, que remezcla el concepto original con nuevas mecánicas, enemigos y protagonistas, pero sin dejar atrás la fórmula esencial del juego, sobrevivir con la ayuda de otros 3 jugadores, entre hordas de horribles mutantes. El juego, ya disponible en Steam, PlayStation 5, PlayStation 4, Xbox One y Xbox Series X/S, ha sido un auténtico éxito.

La actual productora Ejecutiva en Turtle Rock Studios cuenta con más de 12 años de experiencia en el desarrollo y la programación de videojuegos. En su charla habló sobre el papel del "productor ejecutivo" en un videojuego, y por qué es tan necesario para llevar adelante un desarrollo triple A con éxito. Además, habló sobre cómo en Turtle Rock han logrado innovar en un género tan popular como son los First Person Shooter, algo en lo que los de California son auténticos expertos.

Uno de sus cometarios fue sobre el uso de los datos durante el desarrollo del juego. Papp desveló que todos los miembros del estudio juegan al juego durante su desarrollo, algunos a diario, otros al menos un par de veces en semana "es una forma maravillosa de contextualizar el resultado de tu trabajo", para recabar datos y experiencias que permitan pulir el título y sus mecánicas hasta darle su forma final. La diversidad de los equipos también es un punto fuerte que ayuda a un mejor desarrollo, en palabras de Lianne. Tener a todo tipo de jugadores en el equipo, con gustos y personalidades diferentes, ayuda a tener la mayor variedad posible de perspectivas, opiniones e ideas creativas, siendo capaces así de llegar al mayor número de gente.

Uno de los principales atractivos de Back 4 Blood es el crossplay, la posibilidad de que los usuarios de PlayStation, Xbox y PC puedan jugar juntos, independientemente de la plataforma que estén utilizando. Una característica impensable hace unos años, y muy celebrada por Lianne "Tengo la esperanza de que el crossplay se vaya convirtiendo, poco a poco, en un estándar. Permite alcanzar una audiencia mucho mayor, algo de lo que se beneficia Back 4 Blood, permitir a los usuarios jugar juntos, desde diferentes sistemas, va en beneficio de todos. A nosotros nos resultó bastante fácil implementarlo en Back 4 Blood y nos encanta ver cómo la gente lo disfruta".

Back 4 Blood ofrece una combinación de espectaculares gráficos, acción sin descanso y una variedad de modos de juego (desde cooperativa de cuatro jugadores hasta duelos multijugador por equipos), todo lo que se puede esperar de un FPS Triple A. Una de las mayores novedades del juego es su Sistema de Cartas Aleatorias, que dan acceso a distintas armas y habilidades, logrando que cada

partida sea única. "El Sistema de Cartas consigue que la experiencia de cada jugador siempre sea distinta, cambia de manera dramática el desarrollo de cada partida, para ti y para el resto de los compañeros de tu grupo", aseguró Lianne. "Animo a los jugadores a probar distintas combinaciones de cartas, se lo pasarán en grande experimentando con ellas".

Datos de contacto:

Sara Caballero

655701143

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

Categorías: [Nacional Juegos País Vasco](#)

NotasdePrensa

<https://www.notasdeprensa.es>