

ENTREVISTA EXCLUSIVA



Winning Eleven 11

Adelanto exclusivo en la voz de su productor y desarrollador

Por Matías "el Bocha" Flores

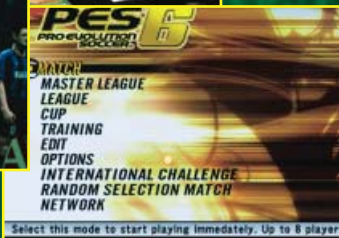
- Sabemos que fuiste a la última Copa del Mundo realizada en Alemania y queremos saber cómo fue la experiencia.

Seabass: Me asenté en Frankfurt y viajé por todo Alemania, vi cinco partidos y todos estuvieron realmente muy buenos. La atmósfera que se respiraba era fenomenal. Sin dudas, el mejor partido que vi fue el de Argentina y Serbia y Montenegro. El hecho de estar en el estadio te permite ver las hinchadas que, por cierto, eran imponentes.

- ¿Viste algo durante el Mundial que te gustaría llevar a tus juegos?

Seabass: Por supuesto. Tal es así, que implementamos un montón de cosas en el próximo Winning. Te

Shingo Takatsuka



voy a dar tres ejemplos. El primero es el control de

la pelota. Supongamos que hay un defensor que trata de robar un balón a un rival. Hasta el momento, en los anteriores juegos, con bloquearlo de la manera tradicional era suficiente y siempre efectivo. No importa con qué jugador defiendas. Observé en los partidos que eso no es así en la realidad. El cambio viene en cuanto a esas disputas. El físico y la fuerza del jugador van a ser importantísimos para ver quién se queda con la pelota. Por lo que bloquear el disparo no será garantía de nada. Lo segundo es con respecto a los pases. Para decirlo de una forma clara, los pases de las otras entregas eran iguales en todos los equipos, todos rápidos, precisos. Esto, obviamente,

no es así en un partido. Por ejemplo, Japón no es un equipo que pueda llegar a hacer un gol después de una serie extensa de pases. Por eso, decidimos nivelar esa táctica de acuerdo al nivel del equipo.

Como tercer ejemplo te puedo decir que cambiamos el posicionamiento de los defensores. Después de ver la Copa del Mundo me di cuenta que parábamos mal las defensas en la cancha. Ese es un cambio que se va a notar mucho.

- Vi muchos screenshots del modo online para la versión de PS2 y pareciese que hay un montón de mejoras y nuevas opciones. ¿Podrías darnos algunos detalles?

Seabass: Te voy a contar sólo algunos. Expandimos la opción multiplayer, por lo que si tenés cuatro consolas con dos jugadores en cada una, hay un máximo de ocho jugadores en el modo online. También decidimos que los jugadores de PC se puedan enfrentar a los jugadores de PS2 por primera vez. Esos son los dos cambios más grandes que hicimos para esa opción.

- ¿Agregaron más estadísticas para los jugadores? Digamos, cuántos goles lleva, cuántos pases dio y datos de ese estilo.

Seabass: No hicimos ningún cambio drástico en ese aspecto. Obviamente que pusimos algunas cositas nuevas pero no cambia demasiado. Preferimos darle

más importancia a que los jugadores se diviertan aprovechando las ventajas del modo online.

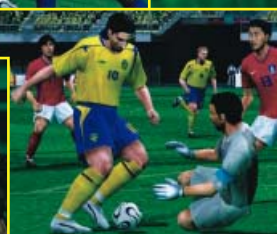
- También vi otros screenshots de la versión para PS2 que decía algo de "group". ¿Se van a poder organizar torneos online entre grupos de amigos?

Seabass: Si viste los screenshots, podés adivinar más o menos qué hay ahí. No lo puedo confirmar todavía, ni sabemos todavía si va a funcionar. Como dije antes, el énfasis está puesto en la relación PC y PS2 y no queremos perjudicar eso agregando cosas que puedan arriesgar la funcionalidad de los ocho multiplayers funcionando juntos. Es por eso que no puedo confirmar nada.

- ¿Por qué la ausencia del WE11 para la PS3. ¿Existió algún acuerdo para que no saliera por un año para darle ventaja a Microsoft?

Seabass: Es una pregunta muy difícil de responder, hay muchas políticas de las compañías involucradas. Generalmente no queremos ser exclusividad de nadie. No importa cuán grande sea el contrato, nosotros todavía creemos que tenemos que ser

igualitarios. Esa es nuestra política. Entonces, el lanzamiento para Microsoft se hizo antes pero sin intentar crear ningún problema con las demás compañías. Pero, esto es algo de este año



¡¡¡SALÚ CAMPIÓN!!!

En el Winacho 11 deberían incluir a este equipazo. Por garra, corazón, humildad y por sobreponerse a todo y a las trampas de Gimnasia y de la AFA.

Arriba: Sosa, Angelleri, Alayes, Galván, Verón, Ortíz, Andujar
Abajo: Alvarez, Pavone, Calderón, Braña y Luguercio



REGALOS CLUB PLAY AL STAFF DE BOCA:

LAVOLPE: Un Magni-Ear, para que escuche un poco mejor lo que pasa alrededor.

PALACIOS: Dos litros de sangre de Pavone.

GUILLERMO: Le regalamos a Gustavo, el otro mellizo. Para que lo mande al entrenamiento en su lugar.

Total, pa' las veces que lo hacen jugar...

MACRI: Le íbamos a regalar el W.E. Torneo Argentino de PS2 pero cuando lo fuimos a sacar de los bolsillos, nos dimos cuenta que nos lo había manoteado y escapaba a la corrida por la calle. Un ladrón muy burdo.

