



Konami anuncia el lanzamiento global de eFootball PES 2020 para móvil

Konami Digital Entertainment B.V. ha anunciado que **eFootball PES 2020** para dispositivos móviles ya está disponible en todo el mundo a través de descarga gratuita para sistemas iOS y Android.

La esencia de este videojuego tan aclamado por la crítica ha sido sintetizada para crear la experiencia de fútbol en el móvil más auténtica hasta la fecha, con un nuevo título que simboliza la fusión entre los esports y el fútbol. El juego para móviles cuenta con algunos de los clubes y licencias más significativos; con el Manchester United y el FC Bayern uniéndose al FC Barcelona y la Juventus como Clubes Partners Oficiales de PES, y habiendo firmado la Juventus un acuerdo exclusivo con KONAMI.

Las asociaciones brindan a los creadores de la serie **eFootball PES** un gran acceso a las estrellas y leyendas de los clubes, permitiendo al equipo de desarrollo recrear todos los elementos de la vida real.

A través de **eFootball PES** en dispositivos móviles, los usuarios podrán crear el equipo de sus sueños adquiriendo jugadores de una lista mucho más amplia que nunca, gracias a nuevas licencias como la italiana Serie A TIM y la Serie BKT. La incorporación de jugadores característicos de Selecciones Nacionales, también permite a los usuarios beneficiarse de los incrementos en las estadísticas de

aquellos jugadores que obtengan buenos resultados en los partidos de la vida real, mejorando aún más su equipo.

A través de Unreal Engine 4, **eFootball PES 2020** para móviles está desarrollado sobre las innovaciones visuales del año pasado, con gráficos mejorados y secuencias animadas que se activan cuando nuevos jugadores se unen a su equipo.

«Estamos increíblemente entusiasmados con **eFootball PES 2020** para móviles. Durante años, los simuladores de fútbol se han limitado en gran medida a las consolas, pero con el poder de desarrollo de los dispositivos móviles, encontramos que ahora podemos llevar nuestras ambiciones para este juego a estos sistemas», comentó Jonas Lygaard, Senior Director Brand & Business Development en Konami Digital Entertainment B.V. «Estábamos interesados en que la versión móvil no solo se viera como una repetición del juego de consola, sino más bien como un juego completo e inmersivo por derecho propio; realmente sentimos que hemos logrado ese objetivo .»