

14. April 2022



eFootball™ 2022 VERSION 1.0.0 AB JETZT GLOBAL VERFÜGBAR

eFootball™ Saison 1 beginnt heute samt neuem Spielmodus „Dreamteam“ und hinzugefügten neuen Lizenzen sowie Features

Konami Digital Entertainment B.V. verkündete heute den weltweiten Start von eFootball™ 2022 in Version 1.0.0 für PlayStation®5, PlayStation®4, Xbox Series X|S, Xbox One, Windows und Steam®.

Kostenloser Download: [LINK](#)

Launch-Trailer: [LINK](#)

eFootball™ 2022 wurde erschaffen, um den Kampf um den Ball und die einzigartigen Teamtaktiken nachzubilden, die Fans weltweit im realen Fußball begeistern. Neue Steuerungsmöglichkeiten wurden in das Spiel hinzugefügt, um den Spielern für jegliche Situationen auf dem Platz mehr Variabilität bieten zu können.

Darüber hinaus wurde mit „Saison“ ein neues Element hinzugefügt: Jede Saison spiegelt dabei brandaktuelle Themen der realen Fußballwelt wider und bietet auf Grundlage dieser eine große Vielzahl passender Events. Thema der Saison 1 wird „Neuer Gameplay-Ansatz, Team-Building und Lizenzen“ sein und bietet den Spielern einen tieferen Einblick in die neuen Gameplay-Methoden in eFootball™ 2022.

Der ursprünglich als „Kreativmannschaft“ vorgestellte Spielmodus wird nun als „Dreamteam“ in das Spiel integriert. In diesem Modus können die Spieler ihre eigene Mannschaft zusammenstellen und gegen andere „Dreamteams“ aus aller Welt mit den unterschiedlichsten Fußballstrategien antreten.

Nach einer initialen, einwöchigen Start-Phase werden verschiedene Ingame-Events ab dem 21. April beginnen.

Abschließend gibt es einige neue Lizenzen aus Japan und Nordamerika: Meiji Yasuda J1 League, Meiji Yasuda J2 League, MLS Players Association und die USL Championship.

Neues Gameplay

Spieler- und Ballverhalten

Das Verhalten der Spieler und des Balles, Grundlage des Sports, wurden von Grund auf neu entwickelt. Mit Hilfe von Forschungsinstituten aus Japan wurde besonders die Flugbahn des Balls verbessert. Das Verhalten des Balls auf dem Spielfeld wurde analysiert und die Faktoren, die das Verhalten beeinflussen, entsprechend ermittelt. Diese Forschungsergebnisse nutzend konnten realistische Spielerlebnisse erschaffen werden.

Taktische Duelle

Neben der Steuerung des Verhaltens einzelner Spieler ist es nun auch möglich, taktische Duelle zu führen, indem Elemente des Mannschaftsverhaltens aus dem modernen Fußball möglich gemacht werden. Individuell und als Team – die Grundlagen dieser Spielelemente wurden komplett neu gedacht, sodass reale Szenarien aus realen Spielen auch im Spiel stattfinden können und sich vertrauter anfühlen. All das zusammenführend ermöglichen diesen Änderungen ein Fußballspiel, in welchem „fußballähnliche“ Entscheidungen zu jedem Zeitpunkt über Sieg oder Niederlage entscheiden können.

„Traumpass“

Das ist eine der bahnbrechendsten Mechaniken, die in das Spiel integriert wurden. Egal ob Flachpässe, hohe Pässe oder Flanken – mit „Traumbällen“ können die Spieler nun alle Arten von entscheidenden Pässen spielen. Das Gefühl, den finalen Pass zu spielen und das Erfolgserlebnis, wenn die Spieler auf diese Weise den Gegner überwinden, war noch nie so groß.

„Traumpass“-Varianten

- *Flacher Traumpass*: Ein scharfer Pass direkt an den Fuß des Mitspielers. Bei längeren Distanzen wird der Ball vom Boden abheben.
- *Gelupfter Traumpass*: Ein niedrigerer und schärferer Pass als der normale gelupfte Pass.
- *Tödlicher Traumpass*: Eine schärfere Variante des normalen tödlichen Passes, der dichter am Empfänger landet.
- *Hoher tödlicher Traumpass*: Eine schärfere Variante des normalen hohen tödlichen Passes mit etwas niedrigerer Flugbahn. Außerdem landet der Ball näher am Pass-Empfänger als normal.
- *Traumflanke*: Eine etwas niedrigere und schärfere Flanke. Der Ball fliegt außerdem eine stärkere Kurve.
- *Flache Traumflanke*: Schärfer und mehr Spin als die normale niedrige Flanke. Der Ball springt direkt vor dem Empfänger auf.

Traumschüsse

- Schneller und präziser als die normalen Schüsse mit einer Vielzahl von Flugkurven
- Mit diesem Update können Spieler nun Traumschüsse verwenden, um verschiedene Arten von Schüssen zu versuchen, die auf den Fähigkeiten der Spieler basieren.
- Bei allen Traumschüssen braucht der Spieler mehr Zeit, um den Schuss aufzuladen. Dieses Risiko müssen die Spieler abwägen und sich eine Strategie dafür überlegen.

Pass-und-Lauf (Kreuzen)

Das neue System ermöglicht Kombinationen durch diagonale Bewegungen, wie man sie im realen Fußball häufig sieht. Auf diese Weise entstehen neuen Offensivmuster im Zentrum des Spielfelds und auf den Außenbahnen.

Defensive Taktik und Änderung der Defensivsteuerung

Mit diesem Teil des Updates wurde das defensive Repertoire der Spieler angepasst, damit der Ball nun wieder intuitiver weggenommen werden kann. Das Verhalten der Spieler wurde ebenfalls verbessert, um defensive Spielzüge noch befriedigender zu gestalten. Darüber hinaus wurden dem Spiel Elemente der Mannschaftsverteidigung hinzugefügt, um sicherzustellen, dass die besten Ergebnisse erzielt werden können, indem die richtigen Entscheidungen getroffen werden.

Druck

- Das ist ein Befehl mit dem die Spieler proaktiv den Ball zurückgewinnen können
- Spieler werden sich auf den ballführenden Spieler zu bewegen und, sobald sie in Reichweite sind, ein Tackle wagen.

Manndeckung

- Über Manndeckung können flinke Dribbler besser kontrolliert werden. Statt proaktiv den Gegner anzugreifen, wird der entsprechende Spieler genau beobachtet und verfolgt
- Der Gegner wird stetig zur Seite gedrängt und bietet so die Möglichkeit, als Spieler auf einen günstigen Zeitpunkt zur Balleroberung zu warten.

Druck fordern

- Ein Kommando, das dazu führt, dass das Team über gezielte Bewegungen aktiv auf die ballführende Mannschaft zugeht.
- Dieses Feature sorgt dafür, dass sein Mitspieler den ballführenden Spieler unter Druck setzt, was dem Spieler ermöglicht zu wählen zwischen Raumdeckung und Doppeldeckung.

Team zusammenstellen in "Dreamteam"

„Dreamteam“

Das ist ein brandneuer Spielmodus (verbunden mit „Saison“) in welchem die User ihr eigenes Team aus Spielern und Managern erstellen können, indem sie Ingame-Items (beispielsweise GP die durch das Absolvieren von Spielen verdient werden) nutzen und gegen andere Spieler aus aller Welt spielen.

- In "Dreamteam" können die User handverlesene Spieler und Manager unter Vertrag nehmen
- User können Spieler durch Training und ein Levelsystem weiterentwickeln und verstärken, sodass sie besser zum eigenen Spielstil passen.
- Spieler müssen unter Vertrag genommen und verbessert werden, um den idealen Team-Spielstil passend zum User zu kreieren und so dem „Dreamteam“ und der Fußballphilosophie einen Schritt näher zu kommen.
- User können gegen andere "Dreamteams" von anderen Usern überall auf der Welt antreten. In speziellen Events* kann zudem gegen die KI um besondere Belohnungen gespielt werden.

Thematisches Vergnügen in Verbindung mit "Saison"

Eine "Saison", die für eine bestimmte Zeit aktiv ist, wird jeweils unter einem Motto an Events stehen, in welchen User mit ihrem „Dreamteam“ antreten können.

- Jedes Thema jeder Saison wird auf aktuellen Themen rund um den echten Fußball basieren.
- Es wird Herausforderungs-Events für Multiplayer-Partien und Tour-Events für Singleplayer-Events geben.
- Wenn User Spieler verpflichten und zu einem Team zusammenstellen, das zum Motto der Saison passt, können einzigartige Vorteile in diesen Events* erzielt werden.

**Diese Ingame-Events starten ab dem 21. April.*

eFootball™ Liga*

Das ist die auf Divisionen basierende Liga, in der sich Spieler in PVP-Duellen an die Spitze spielen können. User können ihr eigenes „Dreamteam“ erstellen und dann gegen andere Spieler weltweit antreten.

- Jede "Phase" wird 28 Tage lang andauern. In dieser Phase haben die Spieler das Ziel durch zahlreiche Spiele in die höchstmögliche Division aufzusteigen.
- Wenn die Spieler die „Aufstieg“-Marke nach zehn Spielen erreichen, gelangen sie in die nächsthöhere Division. Umgedreht ist es so, dass Spieler, die nach zehn Spielen die „In Liga verbleiben“-Marke nicht erreichen, absteigen.

- Erreicht ein User die höchste Division (Division 1), wird um die Rangliste innerhalb der Division gespielt, nicht mehr um die Chance auf einen Aufstieg.
- Am Ende jeder Phase wird es Belohnungen geben, die der höchsten erreichten Division entsprechen. Ranglisten werden danach zurückgesetzt und eine neue Phase beginnt.

**eFootball™-Liga wird ab dem 21. April beginnen*

Sammle Spieler- und Kartentypen

Eines der Hauptfeatures aus dem Modus Dreamteam ist das Sammeln und Aktivieren spezifischer Spieler und Manager. *eFootball™ 2022*-Spieler können die Ingame-Währung GP nutzen, um Standard-Spieler und -Manager für sich zu gewinnen. Die verschiedenen Spielertypen sind untenstehend beschrieben:

- *Legendär*: Spielertyp Legendär basiert auf einer bestimmten Saison in der sie eine absolut herausragende Performance darbieten konnten. Das inkludiert ebenfalls inaktive Spieler mit einer fantastischen Karriere.
- *Trending*: Spielertyp Trending basiert auf der beeindruckenden Leistung aus einem bestimmten Spiel oder einer bestimmten Woche der aktuellen Saison.
- *Featured*: Handverlesene Spieler, die auf Grundlage ihrer Leistungen über die laufende Saison gewählt werden.
- *Standard*: Spielerwerte basieren auf der aktuellen Saison.
- *Standard (Foil)*: Für Standardspieler gibt es eine gewisse Möglichkeit, einen Spieler mit einer höheren Teamspielstärke zu erhalten.

Neue Lizenzen

Neue Lizenzen aus Japan und Nordamerika:

- Meiji Yasuda J1 League
- Meiji Yasuda J2 League
- MLS Players Association *"MLSPA"-Spieler werden in der "American League" vertreten sein
- USL Championship

Ingame-Events, die die neuen Lizenzen nutzen, werden über die Saison hinweg stattfinden.

Mehr Details rund um die mobile Version von *eFootball™ 2022* wird es zu einem späteren Zeitpunkt geben.

Die aktuellsten Meldungen rund um das *eFootball™*-Franchise gibt es unter:

- konami.com/efootball
- twitter.com/play_eFootball
- facebook.com/playeFootball
- instagram.com/efootball
- youtube.com/playeFootball

"eFootball", "e-Football" and "eFootball logo" are registered trademarks or trademarks of Konami Digital Entertainment Co., Ltd. in Japan and other countries or regions.

**About Konami Group**

Konami Group was established in 1973, starting as an amusement machine manufacturer for arcades. Over the years, the company has grown to include different business units across various markets. Currently, KONAMI HOLDINGS CORPORATION includes the Digital Entertainment, Amusement, Gaming & Systems, and Sports Businesses. The company went public on the Osaka Securities Exchange in 1984, the Tokyo Stock Exchange in 1988, and the London Stock Exchange in 1999. For more information, visit: www.konami.com/en.

About Konami Digital Entertainment

Konami Digital Entertainment, which is the core company of Konami Group, develops entertaining content for mobile, console and card games. The company is known for global franchises such as eFootball™, Metal Gear, Silent Hill, Castlevania, and Contra, as well as the Yu-Gi-Oh! Trading Card Game series. www.konami.com/games/corporate/en/