

30. September 2021



eFootball™ 2022 AB SOFORT WELTWEIT VERFÜGBAR

Die Free-to-Play-Fußballsimulation wird wöchentliche Online-Challenges sowie einige neue Features beinhalten, bevor das erste große Update im Herbst erscheint

Konami Digital Entertainment B.V. verkündete heute den globalen Launch von *eFootball™ 2022* für PlayStation®5, PlayStation®4, Xbox Series X|S, Xbox One, Windows 10 und PC Steam®. Dieser Launch bezeichnet damit die erste Version des Spiels noch vor dem großen Major Update im Herbst, das ebenfalls kostenlos erscheinen wird.

Link zum Download auf der Webseite: [LINK](#)

Launch-Trailer: [LINK](#)

Um den Release von *eFootball™ 2022* gebührend zu feiern, wird es eine Kick-Off-Kampagne zum Launch des Spiels geben, die aus Online-Partien und dem „Worldwide Clubs“-Event besteht. Die Online-Partie-Kampagne bietet allen Spielern die Chance auf Zufallsdeal-Verträge basierend auf der Anzahl der Partien, die sie spielen. Zufallsdeal-Verträge geben den Spielern die Möglichkeit, „Legendary“-Spielerkarten zu erhalten. Diese Spielerkarten können die eigenen Kreativteams ab dem Herbst-Update verstärken. Die Online-Match-Kampagne startet ab jetzt und geht bis zum 8. November 2021. Die genauen Belohnungen sind:

- Chance Deal #1 – nach zehn gespielten Partien
- Chance Deal #2 – nach 15 gespielten Partien
- Chance Deal #3 – nach 20 gespielten Partien

Das „Worldwide Clubs“-Spezialevent erlaubt es den Spielern, ihre favorisierten Klubs zu wählen und damit gegen Rivalen aus aller Welt anzutreten. Ab heute können die Spieler tief in die Welt von *eFootball™* eintauchen und dort Online- sowie Offline-Partien mit echten Mannschaften erleben. Der Online-Eventmodus lässt die Nutzer gegen andere in „Challenge Events“ antreten. Jede Woche können Spieler eine von über 200 lizenzierten Mannschaften wählen und in verschiedenen Herausforderungen um die Ingame-Währung GP spielen, die ab dem nächsten großen Update genutzt werden kann.

Wurde ein Team ausgewählt, kann für die Dauer des aktuellen Events auch nur diese Mannschaft gespielt werden. Das wird zurückgesetzt, sobald die Zeit der aktiven Challenge abgelaufen ist und eine neue beginnt.

Pro Eventzeitraum wird es zwei Challenges geben; das Erfüllen der ersten Challenge schaltet Herausforderung Nummer 2 frei. Die Spieler können dabei so viele Versuche und Spiele starten, wie sie möchten – selbst nachdem die Challenges gemeistert wurden, gibt es hier kein Limit. Einzig die Belohnung der erfolgreich abgeschlossenen Herausforderung sinkt bei mehrmaligem Erfüllen – GP können allerdings weiterhin im Sinne der „Play to Win“-Struktur von *eFootball™* verdient werden. *eFootball™ 2022* bietet im Online-Matchmaking Spiele auf Cross-Generation-Basis (PlayStation®5 vs. PlayStation®4, Xbox Series X|S vs. Xbox One), sodass die Spieler den Event-Modus unabhängig der verfügbaren Konsolengeneration erleben können. Das „Worldwide Clubs“-Event startet ab jetzt und geht bis zum 8. November.

Spieler können offline gegen die KI oder einen Freund spielen und verfügen dabei über eine Auswahl von neun komplett authentischen Partnerklubs, die alle im aktuellsten offiziellen Trailer auftauchen. Dazu kommen folgende Stadien: Camp Nou, Old Trafford, Allianz Stadium, Emirates Stadium, Allianz Arena und das eFootball Stadium. Alle Partnerklubs und ihre Lizenzen für eFootball™ gibt es unter: https://www.konami.com/efootball/en/page/license_efootball2022

Das große Update im Herbst liefert zahlreiche aufregende Features für *eFootball™ 2022*, darunter:

- **Kreativteams** – Hier kann das eigene Dream Team erstellt werden, in dem Spieler und Coaches unter Vertrag zu nehmen sind, die zur eigenen Spielweise passen und im Laufe der Zeit durch intensives Training verbessert werden.
- **Neue Spielertypen** – es wird vier neue Spielertypen im Spiel geben: „Standard“, „Trending“, „Featured“ und „Legendary“.
- **Verträge** – Nutzer können Spieler über zwei Vertragsarten verpflichten: Zufallsdeals und Listenvertrag,
- **Neue Match-Modi** – Nutzer werden Zugriff auf Modi wie *eFootball™* Kreativliga, Tour-Event, Challenge-Event, „Online Schnelles Spiel“ und Onlin- Match-Lobby haben*

**Einige Modi werden nach Release von Version 1.0 zur Verfügung stehen. Mehr Details dazu folgen.*

Nutzer können sich auf den Release des Major Updates vorbereiten, in dem sie das Premium Player Pack vorbestellen. Solange der Benutzer die Auswahl nicht zurücksetzt, erhält er darin garantiert sechs einzigartige Spieler ohne Duplikate und jeder der zur Verfügung stehenden Spieler hat eine gleich hohe Wahrscheinlichkeit, unter Vertrag genommen werden zu können.

Spieler werden außerdem mit zwei zusätzlichen Zufallsdeal-Verträgen belohnt, wenn sie das Paket vorbestellen. Damit erhöht sich die Gesamtzahl auf acht statt der sechs Verträge, die nach Ende der Vorbestellungsphase enthalten sein werden.

Das *eFootball™ 2022* Premium Player Pack kann ab sofort für PlayStation®5, PlayStation®4, Xbox Series X|S, Xbox One, Windows 10 und PC Steam® zum Preis von 39,99 € (UVP) vorbestellt werden. Diejenigen, die *eFootball PES 2021 SEASON UPDATE* oder *eFootball PES 2021 LITE* besitzen, können das Premium Player Pack über eines der beiden Spiele mit einem Rabatt von 10 % erwerben.



Darüber hinaus erhalten langjährige *eFootball PES 2021 SEASON UPDATE*- und/oder *eFootball PES 2021 LITE*-Spieler einen variablen Veteranenbonus, der in *eFootball™ 2022* auf der Grundlage ihrer Ingame-Spielersammlung basiert. Benutzer konnten sich bis zu zwei Zufallsdeal-Verträge und 1.000.000 GP verdienen:

- Die Zufallsdeal-Verträge werden nach der Anzahl der Spieler in der "Iconic Moments Series" vergeben:
 - 1 bis 5 Spieler – ein Zufallsdeal-Vertrag
 - 6 und mehr Spieler – zwei Zufallsdeal-Verträge
- GP werden nach der Anzahl der "Legends"-Spieler vergeben:
 - 1 bis 7 Spieler – 300.000 GP
 - 8 bis 14 Spieler – 500.000 GP
 - 15 und mehr Spieler – 1.000.000 GP

Der Stichtag für das Erreichen dieser Meilensteine war der 16. September 2021 um 01:59 Uhr (UTC). Der Verteilungszeitraum für den Veteranenbonus endet am 23. Dezember 2021 um 01:59 Uhr (UTC). Weitere Informationen über den Inhalt und die Bedingungen befinden sich auf der offiziellen Webseite: [LINK](#)

Die genannten Daten, einschließlich des Endes des Vorbestellungszeitraums, können sich gegebenenfalls jederzeit nochmal verändern.

Die aktuellsten Meldungen rund um *eFootball™* und weitere Informationen befinden sich 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.

Unreal is a trademark or registered trademark of Epic Games, Inc. in the United States of America and elsewhere.

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/

KONAMI

