



MADDEN 20

コンテンツ

MADDEN NFL 20新要素	03
操作説明	04
新たなゲームプレイ	13
ゲームプレイ	14
X-FACTOR アビリティ	15
ゲームモード	19
FRANCHISE	19
MADDEN ULTIMATE TEAM (MUT)	26
ソーシャル機能	32
お問い合わせ先	33

MADDEN NFL 20新要素

フランチャイズモードをより楽しむ方法

今年は「Face of the Franchise:QB1」と呼ばれるキャリアキャンペーンが登場し、NFLのクォーターバックとしてカレッジフットボール・ナショナルチャンピオンシップ・プレイオフからNFLコンバイン、NFLドラフトを経て、最終的にNFLのスーパースターになることを目指す体験ができます。

SUPERSTAR X-FACTOR アビリティ

現代のエキサイティングなNFLスーパースターのための新たなアビリティ成長システム、「Superstar X-Factor」でNFLのスーパースターならではの感情とパワーを感じましょう。これは個性に応じたアビリティであり、試合中に特定の目標を達成するとスーパースターが特別なアドバンテージを獲得します。Superstar X-Factorsによって、Madden NFL 20ではNFLのスターたちが忠実に再現され、リアルなプレイヤーモーションで現実のスキルを披露し、リアリティあふれる個性を発揮します。このカスタマイズ可能な新たな選手アビリティを使って、スーパースターたちを思い通りに成長させましょう！

シナリオエンジン・ゲームデイ・チャレンジ

新たなシナリオエンジンがプレイ可能なシナリオ、イベント、ダイナミックチャレンジを生成し、あなただけの独自のNFLキャリアの物語を構築します。

操作説明

プレイコール

SETTINGS > VISUAL FEEDBACK > PLAY CALL STYLEでいつでもプレイコールの設定を変更できます。また、試合前に表示されるオプションでも設定をカスタマイズ可能です。

Enhanced

Coach Suggestions、Formation、Concept、Play Type、Personnel、Recent Playsから選び、選択するとタイプに応じた提案を3つ表示します。

Slim

Enhancedと同じシステムですが、*Madden NFL 20*の映像美をよりお楽しみいただけます。

Tempo設定を変更すればクロックの使い方を細かく調整できます。

Normal

デフォルトの設定です。

No Huddle

インバウンドでタックルされ、クロックが止まらない場合、自動的にノーハドルオフenseでプレイを開始するようになります。

Chew Clock

プレイクロックを残り10秒まで進めます。試合の終盤にゲームクロックを使い切りたい時に便利なオプションです！

ゲームの操作

オフENSE

プリプレイオフENSE

ボールをスナップする（ラインまで走る）	ⓧ ボタン
選手切り替え	⓪ ボタン
プレイヤーを動かす	⓪ ボタン + 左スティック ← / →
ホットルート	△ ボタン
パスプロテクション	L1 ボタン + 右スティック
フェイクスナップ	R1 ボタン
Play Artを表示する	R2 ボタン
プレイヤーロック	L3 ボタン（ダブルタップ）
「Primary Read」レシーバー切り替え	R2 + L2 + レシーバーボタン（ホールド）
プリプレイメニューの表示/非表示	R3 ボタン
観客をミュートする	右スティック（下）
ゲームプレイカメラのズームイン	↑ ボタン
ゲームプレイカメラのズームアウト	↓ ボタン
選択した選手を左に動かす	← ボタン
選択した選手を右に動かす	→ ボタン

パス	
レシーバー (2) にスロー	⊗ ボタン
レシーバー (2) にロブ	⊗ ボタン (タップ)
レシーバー (2) にブレットパス	⊗ ボタン (ホールド)
レシーバー (2) にタッチパス	⊗ ボタン (ホールドして離す)
レシーバー (3) にスロー	⊙ ボタン
レシーバー (3) にロブ	⊙ ボタン (タップ)
レシーバー (3) にブレットパス	⊙ ボタン (ホールド)
レシーバー (3) にタッチパス	⊙ ボタン (ホールドして離す)
レシーバー (1) にスロー	⊞ ボタン
レシーバー (1) にロブ	⊞ ボタン (タップ)
レシーバー (1) にブレットパス	⊞ ボタン (タップ)
レシーバー (1) にタッチパス	⊞ ボタン (ホールドして離す)
レシーバー (4) にスロー	△ ボタン
レシーバー (4) にロブ	△ ボタン (タップ)
レシーバー (4) にブレットパス	△ ボタン (ホールド)
レシーバー (4) にタッチパス	△ ボタン (ホールドして離す)
レシーバー (5) にスロー	R1 ボタン
レシーバー (5) にロブ	R1 ボタン (タップ)
レシーバー (5) にブレットパス	R1 ボタン (ホールド)
レシーバー (5) にタッチパス	R1 ボタン (ホールドして離す)
ハイスロー	L1 ボタン + パスボタン
一番近いレシーバーをPlaymakerにする	右スティック (その方向にフリック)
ロースロー	L2 ボタン + パスボタン
プレイアクション/ スクランブルをチェックアウト	R2 ボタン
パンプフェイク	⊗、⊙、⊞、△、または R1 (2度押し)
ボールを投げ捨てる	R3 ボタン
トータルコントロールパス	左スティック + 方向 (スロー時)
クォーターバック・キャリーモード	L2 ボタン (タップ)

ボールキャリア	
スティフアーム	⊗ ボタン
セレブレーション（オープンフィールド）	L2 ボタン + R2 ボタン + ⊗ ボタン（ホールド）
スプリントスピン	⊙ ボタン + R2 ボタン（½秒ホールド）
スタンダードスピン	⊙ ボタンまたは右スティック（½回転）
精密スピン	⊙ ボタン + L2 ボタン（ホールド）
スピン	右スティック（½回転）
低くダイブ	Ⓜ ボタン + R2 ボタン
遠距離ダイブ	Ⓜ ボタン
ラインを越えてダイブ	Ⓜ ボタン + L2 ボタン
ボールキャリアギブアップ/QBスライド	L2 ボタン + R2 ボタン + R3 ボタン
QBがLOSを超えてスライド	Ⓜ ボタン
スプリントハードル	R2 ボタン（½秒ホールド） + △ ボタン
ハードル	△ ボタン + R2 ボタン
精密ハードル	△ ボタン + L2 ボタン
ピッチボール	L1 ボタン
ボールハンドの切り替え	R1 ボタン（タップ）
ボールを守る	R1 ボタン（ホールド）
精密調整（スピードダウン）	L2 ボタン
ヘジ	L2 ボタン（タップ）
精密スピン	L2 ボタン + 右スティック（½回転）
加速バースト/スプリント	R2 ボタン
スプリントジューク	R2 ボタン（½秒ホールド） + 右スティック（フリック）
ジューク	右スティック ← / →
精密ジューク	L2 ボタン + 右スティック ← / →
スピードバックジューク	R2 ボタン（½秒ホールド） + 右スティック ↓
バックジューク	右スティック ↓
精密バックジューク	L2 ボタン + 右スティック ↓

ボールキャリア	
スピードトラック	R2 ボタン (½秒ホールド) + 右スティック ↑
トラック	右スティック ↑
精密トラック	L2 ボタン + 右スティック ↑
遠距離ランジ	右スティック ↑、つまずきから回復のアイコンが表示されているとき
つまずきから回復	右スティック ↓、つまずきから回復のアイコンが表示されているとき
左右に連続ジューク	右スティック ←、→
左右に連続で精密ジューク	L2 ボタン + 右スティック ←、→
右、左に連続ジューク	右スティック →、←
右、左に連続精密ジューク	L2 ボタン + 右スティック →、←
ワンカット	R2 ボタン (カット中)

オフENSE (ボール空中時)	
ボゼッションキャッチ	⊗ ボタン
選手切り替え	⊙ ボタン
RACキャッチ	Ⓜ ボタン
アグレッシブキャッチ	△ ボタン (ホールド)
自動プレイ/ディフェンシブアシスト	L1 ボタン
ストレーフ	L2 ボタン
加速バースト	R2 ボタン

スペシャルチームオフENSE	
スナップ / キックパワーを設定 / キックの精度を設定	⊗ ボタン
選手切り替え	⊙ ボタン
オーディブル	Ⓜ ボタン
フリッププレイ	R2 ボタン + Ⓜ ボタン
フェイクスナップ	R1 ボタン

ディフェンス

プリプレイディフェンス	
個別調整	⊗ ボタン
選手切り替え	⊙ ボタン
選手選択	⊙ (ホールド) + 右スティック
オーディブルメニュー	Ⓜ ボタン
カバーのオーディブル	△ ボタン
ディフェンスブラインのオーディブル	L1 ボタン
ラインバッカーのオーディブル	R1 ボタン
ディフェンスキー	L2 ボタン
ラインから飛び出す	R2 ボタン (タップ)
Play Artを表示する	R2 ボタン (ホールド)
ストロング/ウィークサイドのギャップ割り当てを表示	R2 ボタン + ⊗ ボタン + ⊙ ボタン
ゲームプレイカメラのズームイン	↑ ボタン
ゲームプレイカメラのズームアウト	↓ ボタン
ディフェンスプレイヤー・ロックカメラ	L3 ボタン (2度押し)
ディフェンスカメラ	↑ ボタン
プリプレイメニューの表示/非表示	R3 ボタン
観客をあおる	右スティック ↑

ディフェンシブ（接触）	
パスラッシュフィネスムーブ	⊗ ボタン（対パス）
shedブロック	⊗ ボタン（対ラン）
選手切り替え	⊙ ボタン
パスラッシュパワームーブ	Ⓚ ボタン（対パス）
ハンズアップ/ボールをたたく	△ ボタン
自動アシスト（非接触時）	L1 ボタン（ホールド）
左にタックル	L1 ボタン
右にタックル	R1 ボタン
方向ブロックshed	⊗ ボタン + 左スティック

ディフェンス（追跡）	
コンサバティブタックル	⊗ ボタン
精密ブレイクダウンタックル	L2 ボタン + ⊗ ボタン
選手切り替え	⊙ ボタン
ダイブタックル	Ⓚ ボタン
自動プレイ/ディフェンシブアシスト	L1 ボタン
ボールをストリップ	R1 ボタン
ストレーフ	L2 ボタン
加速バースト	R2 ボタン
ヒットスティック （対ボールキャリアまたはブロッカー）	右スティック上（フリック）
カットスティック （対ボールキャリアまたはブロッカー）	右スティック下（フリック）

ディフェンス (ボール空中時)	
レシーバーをプレイ	ⓧ ボタン (ホールド)
選手切り替え	⓪ ボタン
ボールをスワット	Ⓜ ボタン
ボールにプレイ / ボールホーク	△ ボタン
ストレーフ	L2 ボタン
加速バースト	R2 ボタン
ヒットスティック	右スティック (フリック)

スペシャルチームディフェンス	
コンサバティブタックル	ⓧ ボタン
選手切り替え	⓪ ボタン
オーディブル	Ⓜ ボタン
ジャンプブロックを試みる	△ ボタン
ダイブブロックを試みる	Ⓜ ボタン
フリッププレイ	Ⓜ ボタン + R2 ボタン
Play Artを表示/スナップ時に飛び出し	R2 ボタン

プレイヤーロックレシーバー	
選手交代 (プリプレイ)	⓪ ボタン
プレイヤーロック (プリプレイ)	L3 ボタン
コンサバティブチェンジアップリリース (プレスを回避)	ⓧ ボタン + 左スティック + スナップ時に方向入力
モーション開始	右スティック ← / →
アグレッシブフットファイアリリース (プレスを回避)	Ⓜ ボタン + 左スティック + スナップ時に方向入力
ジャストゴーリリース (スピードブースト)	R2 ボタン + 左スティック + スナップ時に方向入力
プレスを抜ける	R3 ボタン (プレス時にフリック)
ルート走行中にカット動作	R1 ボタン + 右スティック (フリック)
ルート走行/選手を移動	左スティック
ルート走行中に代替カット動作	R1 ボタン (ホールド) + L3 ボタン (ホールド)、その後 R1 ボタンを放す

ディフェンシブカバーのシステム	
選手交代（プリプレイ）	⊙ ボタン
プレイヤーロック（プリプレイ）	L3 ボタン
レシーバーに対してプレス/ホールド	右スティック + スナップ時に方向入力
選手移動	左スティック
プレスをやめてレシーバーをキャリー、デリバー、またはフォロー	右スティック + プレス中にその方向に回転

ブロックのシステム	
選手交代（プリプレイ）	⊙ ボタン
プレイヤーロック（プリプレイ）	L3 ボタン
プレイヤー移動/衝突時にブロック	左スティック
コンサバティブエンゲージディフェンダー	⊗ ボタン
アグレッシブインパクトブロック	右スティック ↑（フリック）
アグレッシブカットブロック	右スティック ↓（フリック）

新たなゲームプレイ

新プレイコール (RPO) :

お待たせしました！NFLで旋風を巻き起こしているオフENSEブ・スキーム、RPO（ラン/パス・オプション）がMadden NFL 20にも登場します！RPOにはAlert、Peek、Readの3種類が存在します。プレイブックには数百種類のRPOが用意されているので、この新たなメカニクスを練習してマスターし、使いこなしましょう。

シグネチャーアビリティ (X-FACTORS & スーパースターアビリティ)

シグネチャーアビリティによって、フィールド上でアスリートのユニークなスキルが輝きます！アビリティにはZoneとSuperstarの2種類があります。Zoneアビリティはゲーム内目標を完了して選手が「ゾーン」に入るとアンロックされます。スーパースターアビリティは常に有効であり、選手には同時に複数のアビリティを付与できます。

その他のゲームプレイの変更点

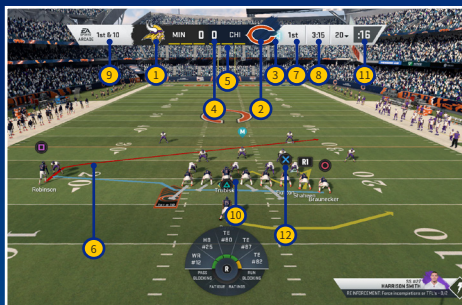
プレイ前、プレイ後、ノーハドルの体験を整理してスピードアップし、各ゲームセッションでキックに使える時間を増やしました。パスラッシュのバランスが改善されてよりパワフルに:ポケット内にいられる時間が制限されるようになり、スーパースター・パスラッシャーの脅威が増します。QBへのプレッシャーが大きくなるので、QBの精度の重要性が高まります。特にX-Factorアビリティとユーザーメカニクスにおいて、ゲーム内のフィードバック情報が増加して簡潔化されました。

ディフェンスバックがアスレチック・ジャンピング・インターセプションを行えるようになる一方で、ラインバッカーとディフェンスラインマンは中距離以上ではアクロバティック・キャッチを行わなくなります（ただし、スーパースターアビリティを持つラインバッカーは可能であればスペクタキュラーキャッチを行います）

アニメーションに関しては、QBに対するタックルのアニメーションに複数のディフェンダーを追加できるようになり、プレイが続行中なら倒された選手が急いで起き上がって状況にあわせて行動するようになります。また、各インタラクションの移行が洗練されてスムーズになり、反応がよくなって操作しやすくなりました。

ゲームプレイ

ゲーム画面



1. アウェイチーム
2. ホームチーム
3. ポゼッション
4. スコア
5. 残りタイムアウト
6. Play Art
7. クォーター
8. 残り時間
9. ダウンと距離
10. スターティングライン
11. プレイクロック
12. レシーバーアイコン

メインメニュー

ゲームモード

プレイするゲームモードを選択します。「Face of the Franchise」に没頭したり、フランチャイズを経営したり、Ultimate Teamを構築したり、Open Practiceでトレーニングしたりと、Madden NFL 20のすべてのメインモードにここからアクセスできます。

Customize

Customizeセクションでは選手リスト、プレイブック、設定などをカスタマイズできます。

Accessibility

メニューのナレーションや色覚特性オプション、明るさ、コントラスト、オーディオなどのユーザー補助に関する設定を素早く変更できます。

X-FACTOR アビリティ

全X-Factorアビリティとその説明は以下のとおりです。各スーパースターアビリティにはカウンター（対抗策）が存在することを覚えておきましょう。スーパースターアビリティを持った選手が、カウンターとなるスーパースターアビリティを持った選手に挑んだ場合は、アビリティの成功率が50%になります。

Dashing Deadeye	クォーターバックが走っている間はあらゆるパスの精度がパーフェクトに
Aim High Deadeye	クォーターバックがハイスローを使用するとあらゆるパスの精度がパーフェクトに
Pocket Deadeye	クォーターバックがポケット内にいる間はあらゆるパスの精度がパーフェクトに
Red Zone Deadeye	レッドゾーン内ではクォーターバックのパスがパーフェクトに
Hi-Lo Deadeye	プレッシャーが無い状態なら、ハイパスとローパスの両方の精度がパーフェクトに
Aim Low Deadeye	クォーターバックがロースローを使用するとあらゆるパスの精度がパーフェクトに
Sideline Deadeye	サイドラインに向かって移動する選手およびサイドラインから7ヤード以内にいる選手へのあらゆるパスの精度がパーフェクトに
Long Range Deadeye	あらゆるディープパスの精度がパーフェクトに
Drifting Deadeye	クォーターバックがポケットの外で足を止めて行ったパスの精度がパーフェクトに
Arcing Deadeye	クォーターバックがロブパスを行うとパスの精度がパーフェクトに

RZ Outside Deadeye	LOSが相手のレッドゾーン内にある状態で、フィールド上の数字の外側にいるターゲットにパスを行うとパスの精度がパーフェクトに
Inside Deadeye	クォーターバックがフィールド上の奥の数字の内側にいるターゲットにディープパスを行うとパスの精度がパーフェクトに
No-Look Deadeye	クォーターバックが体の向きと反対方向にパスを行うとパスの精度がパーフェクトに
Long Range Drifting Deadeye	クォーターバックがポケットの外でディープパスを行うとパスの精度がパーフェクトに
Lead Pass Elite	クォーターバックがパス時にレシーバーの周囲の一定範囲内の自由な場所にパスを投げられるように
Set Lead Pass	クォーターバックが足を止めているならパス時にレシーバーの周囲の一定範囲内の自由な場所にパスを投げられるように
Pocket Lead Pass	クォーターバックがポケット内にいるときは、パス時にレシーバーの周囲の一定範囲内の自由な場所にパスを投げられるように
Escape Artist	クォーターバックがスクランブル時にスタート、ストップ、加速、減速を素早く行えるように（ R2 ボタンをホールド）
Hot Route Master	クォーターバックがホットルートを利用可能なポジションごとに4つのホットルートを追加で利用可能に
Sleight of hand	ディフェンダーがクォーターバックのパンプフェイクにつられやすくなり、その方向に動いてしまうように
Homer	パスを投げるモーションが速くなり、ボールの速度が上昇
Slippery Passer	アジャイル・アヴォイダンス・ブレイク・タックルを発動するとクォーターバックがサックを振りほどけるように
Immovable Object	クォーターバックがポケット内にいるとサックを振りほどけるように
Extender	クォーターバックがサック中にボールを投げられるように
Fast Break	クォーターバックのラン時にランのブロックスライダーが増加し、クォーターバックが即座にコントロールできるようになり、自動でプッシュ・ザ・パイルが行われるように。
Safety Valve	クォーターバックがランニングバックにパスを投げると、そのランニングバックが独りでいる場合にキャッチ確率が100%に

Protected	クォーターバックがフィールド上にいると、オフenseラインのポケットタイマーの時間が増加
Unpickable	クォーターバックのパスがインターセプトされないように
Fearless	プレッシャーやヒットを受けてもクォーターバックのパスの精度と距離が影響を受けないように
Bazooka	クォーターバックが25%遠くまでボールを投げられるように
Clutch	試合の残り時間が4分になるとクォーターバックが早くゾーンに入れるように
Gun Slinger	パスを投げるモーションが速くなり、ボールの速度が上昇
Indoor Baller	クォーターバックが屋内スタジアムでプレイするとすぐにゾーンに入れるように
Conductor	クォーターバックがセットする前にホットルートが2つ利用可能になり、セット後はアニメーションごとに2つ利用可能に。
RPO Deadeye	RPOプレイ時のクォーターバックの通常のパスの精度がパーフェクトに
Slot Machine	レシーバーがスロットの位置に入ったとき、ディフェンダーが1人でカウンターアビリティを持たない場合はプレイが確実に成功するように
Elite Route Runner	選手をカバーするディフェンダーがカットムーブのアビリティを持っていないければ、どんなルートを通っても最後にカットしたあとにオープンになれるように
Grab-n-Go	レシーバーがキャッチメカニクスのペナルティを受けなくなる。レシーバーがアップフィールドに向かって走らない場合、クォーターバックがレシーバーが走っている方向に大きなリードパスを投げられるようになる
Jump Baller	レシーバーがキャッチメカニクスのペナルティを受けなくなる。レシーバーは可能な限り高い位置でボールをキャッチできる。クォーターバックはハイスロー時に可能な限り高い位置にボールを投げられる
Protective Custody	ディフェンダーがポゼッションキャッチのカウンターアビリティを持っていない場合、レシーバーがヒットスティック、キャッチタックル、ミッドエアに対してボールを保持できるように
Red Zone Threat	カウンターアビリティを使われない限り、シングルカバーならレシーバーのキャッチ確率が100%になり、ノックアウトされなくなり、レッドゾーン内で複数の選手によるキャッチの競り合いに勝てるようになる
WR Apprentice	レシーバーにホットルートが4つ追加される
TE Apprentice	タイトエンドがTEポジションに位置した場合、ホットルートが4つ追加される

Slot Apprentice	スロットに位置した場合、レシーバーにホットルートが4つ追加される
Double Me	アグレッシブキャッチ時にヒットされてもボールを保持し、シングルカバー時に競り合いでアグレッシブキャッチに勝利できる
RAC 'em Up	RACキャッチ時にヒットされてもボールを保持し、シングルカバー時に競り合いでRACキャッチに勝利できる
Satellite	RACキャッチとポゼッションキャッチでは競り合い時に常にキャッチできるようになり、マルチタックルとキャッチタックルでノックアウトされないように
Spin Cycle	ボールキャリアのスピนมーブのトランジションが増えて通常のスピンより速くプレイできるようになる。ボールキャリアがタックルを素早く抜け出せるようになり、ヒットスティックを受けてもファンブルしないように（ディフェンダーがカウンターアビリティを持っていない場合）
Leap Frog	ボールキャリアのハードル時のジャンプの高さ、距離、速さが増加し、ハードルフェイクアウトから素早く抜けられるように
Arm Bar	ボールキャリアがスティフアームに成功するタイミングが長くなり、タックルから素早く抜け出せるように
Bulldozer	ボールキャリアがトラックに成功するタイミングが長くなり、タックルから素早く抜け出せるように
Backfield Apprentice	バックがバックフィールドに位置した場合、ホットルートが4つ追加される

ゲームモード

PLAY NOW LIVE

本物のフランチャイズ体験をしてみませんか？Play Now Liveでは、最新の選手データを使用して、チームのシーズンを好きなウィークからすぐにプレイすることができます。

また、ライブマッチアップのチームをFranchiseモードに持ち込んで、最新データで冒険の続きをプレイすることができます。さらに、Cloudリーグで実在する選手を選択して、過去の実在する好きなウィークのCloud Franchiseを作成することもできます。

FRANCHISE

Franchiseモードでは、シングルプレイヤーまたはオンライン接続のマルチプレイヤーリーグで、NFLの現役の選手、コーチ、オーナーのキャリアのすべてを体験可能です。また、自分だけのプレイヤーを作成してプレイすることも可能です。

最大32チームで競い合い、NFLのレガシーを築く旅に挑戦しましょう。毎年のプロボウルやレガシーアワードも用意されています。新たなカスタマイズ方法を使って選手を自由に成長させて、チームメンバーのSuperstar X-Factorアビリティを強化しましょう。

FRANCHISEの新要素

Face of the Franchise: QB1

クォーターバックとなって、あなたのスキルと選択にあわせてカスタマイズされる新たなキャリアキャンペーンでフランチャイズの顔になりましょう！

自分だけのクォーターバックを作成して、カレッジフットボール・ナショナルチャンピオンシップとNFLコンバインでプレイし、NFLドラフトのスポットを獲得しましょう。チームを選択すると、Maddenの新たなシナリオエンジンがあなたにあわせてカスタマイズされたイベントやチャレンジを生成し、あなただけのNFLキャリア物語を構築します。ルーキー契約からフットボール殿堂入りまで、自分だけの物語を体験しましょう！

Superstar X-Factor

成長特性を獲得した選手は「ゾーン」と「スーパースターアビリティ」をアンロックできます。トップの成績を残した選手は各シーズン終了時に成長特性が増加します。Superstar Potentialの成長特性を持ったルーキーをドラフトすると、フィールドで経験を積みばSuperstar X-FactorまたはSuperstarの成長特性が発現します。

FRANCHISEを始める

Online (Cloud)またはOfflineを選択後、チームを選択してカスタマイズできます。デフォルトではプレシーズンから開始するので、その間にチームやチームのアビリティに慣れておくことができます。Starting Pointから簡単にRegularに切り替えることも可能です。

Play the Moment & その他のプレイ方法

毎週の試合をロードする前に、プレイするモードを選択できます。Play the Momentでは、試合の最も重要な瞬間をすぐにプレイできます。チームを率いて、最も効率よく勝利へと導きましょう。Offense OnlyかDefense Onlyを選べば、オフenseかディフェンスのどちらか一方のみをプレイすることも可能で、試合が2倍の速さで進行します！

これらのゲームモードはSupersimオプションのメニューでCustom Playを選択すれば、いつでも中断、再開が可能です。Supersimでは、試合のスピードも調整できます。試合を素早く終わらせたいならFast Modeを、リアルな日曜日の試合を体験したいならSlow Modeを選択してください。

Season Goalの設定

レギュラーシーズンが始まると、最初のBig Decision (大きな選択) はSeason Goalの設定です。コーチなら、そのシーズンでの目標勝利数を設定します。勝利数を多く設定するほどリスクが高くなり、目標を達成できなかった場合は解雇される可能性があります。選手なら、ポジションに応じて異なるスタッツの中から選択します。

Player Archetypesのアップグレード

コーチまたはオーナーなら、選手がキャリアで辿るべき道をコントロールできます。選手なら、自分自身で運命を切り開き、殿堂入りを目指しましょう。Franchiseの試合をこなし、XPを上昇させて獲得したSkill Pointを使用すれば、選手のアップグレードが可能です。コーチおよびMilestoneの目標を達成するか、試合で好成績を残すとXPを獲得できます。

Hub

Things To Doの横にあるTeam Panelで登録選手の様々な操作を行えます。チーム内の選手を選択すれば、特性の概要や目標、スタッツを確認できます。また、獲得したSkill Pointを振り分けて選手をアップグレードすることも可能です。

Cloud Franchiseでプレイしているなら、Membersパネルからリーグメンバーの試合やオンライン状態を素早く確認できます。コミッショナーなら、Auto Pilotを切り替えたり、キャップペナルティをクリアしたり、リーグからキャップペナルティを削除できます。

チームの改善

チームに新たな選手を加えたいなら、Things To Doメニュー内のImprove Your Teamオプションをチェックしましょう。フリーエージェントおよびトレードブロックの全選手のリストを表示して、チーム内の選手と比較できます。グレードが上がるほど、そのポジションで良いプレイができるようになります！

スカウティング

コーチまたはオーナーで始めると、第3週にScoutのやり方を説明するThings To Do項目が存在します。選手にScouting Pointを使用して能力をチェックし、次のNFL Draftで獲得するかどうかを決定できます。Scouting Pointを使うと選手の上位3つの特性をアンロックできます。3つ目の属性をアンロックすることで、ドラフトでの真の価値が分かります。さらに、NFL Draft前にScouting Pointを使用すれば、ドラフトクラス内の「Diamonds」の選手や「Overvalued」の選手を見つけることができます。

週間トレーニング & ゲームプラン

素晴らしいチームは、練習用フィールドで作られます！毎週時間をかけて練習してチームを向上させ、次の対戦相手に備えましょう。

ゲームプランの作成

週間トレーニングの第一歩は、オフェンスとディフェンスのゲームプランを立てることです。あなたのコーチが対戦相手の傾向をもとにゲームプランを選択し、プランにあわせたゲーム内ドリルを提案します。ドリルの成績に応じてメダルを獲得できます（Gold、Silver、Bronze）。また、上手くプレイできれば、より多くのXPを獲得できます。

試合中は、選択したゲームプランに応じて、オフェンスおよびディフェンスの特定のプレイにブーストが付与されます。ブーストされたプレイはプレイコールメニューで緑色で表示されます。

Focus Training

週間トレーニングの次のステップはFocus Trainingであり、個人トレーニングを行うことで特定の選手をブーストできます。コーチはルーキーを集中してトレーニングするように提案してきますが、Focus Trainingを行う選手は自由に選択することができます。好きな選手をブーストさせて、チームの主力選手へと育てましょう！

Free Practice

Free Practiceでは、フィールドで様々なプレイを試すことができます。チームのプレイを確認したり、リーグで優位に立つために、とても役立ちます。

Morale Rating

選手の試合中のパフォーマンスにより、Morale（士気）が決まります。自信のあるチームほど、高いパフォーマンスを発揮しやすくなります。選手としてプレイするなら、フィールド上でのチャンスを最大限に活かしてMoraleレーティングを高めましょう！

Multiple Advance Point

ジェネラルマネージャーとしてフィールドに出ることなく、オフシーズンのフリーエージェントとNFL Draftだけに集中したいと思ったことはありませんか？あるいは、カンファレンスでトップシードを獲得したあとに、すぐにプレイオフを始めたと思ったことは？Multiple Advance Pointを使えば、通常どおり各週をプレイしてだけでなく、シーズンを先に進めることが可能です。

Commissioner Tools

Commissioner Toolsを使ってリーグを自由にカスタマイズしましょう。

Full Player Editing

外見、契約情報、レーティング、特性など、リーグ内の全選手の様々な要素を編集できます。編集内容はTransaction Logに表示されるため、リーグはCommissionerのアクションを監視できます。

Designate Auto-Pilot Length

留守中や、長期間プレイできない場合に、自分や他のユーザーを数週間に渡って自動操作に設定することができます。この機能は、リーグメンバーとCommissionerが利用できます。

Multiple Commissioners

複数のユーザーが参加するOnline Franchiseの運営は時間がかかりますが、実生活が忙しくて時間を取れないことがあるかもしれません。Franchiseはそんな問題にも対応します。あなたが週を先に進められない場合は、他のユーザーを2人目のCommissionerに指名して、リーグが滞りなく運営されるようにしましょう。オリジナルのCommissionerは、いつでもこの機能の追加、削除を行えます。

Owner Mode

Ownerとしてゲームを開始した場合、バックストーリーを選択する必要があります。バックストーリーは、自分のキャラクターの特徴を決定し、ゲームに影響を与えます。Ownerには次の3つのバックストーリーが用意されています。

Former Player 登録選手の満足度面で有利な状態となり、利用可能な資金が300万ドルからのスタートとなります。

Lifelong Fan ファンとの関係で有利な状態となり、利用可能な資金が300万ドルからのスタートとなります。

Financial Mogul 経済的に有利な状態となり、利用可能な資金が700万ドルからのスタートとなりますが、Legacyスコアがない状態で選手の満足度も低い状態からのスタートとなります。

それでは、チームの収入と戦績を左右する重大な決定を行いましょう。Ownerはやるべきことが多くて圧倒されてしまいがちなので、チームの最新情報を把握するために、モード内のあらゆる場所でアドバイザーを活用しましょう。

チームを成長させながら、チケットや売店、グッズの価格を設定しましょう。Fan Happiness、Staff、StadiumなどのカテゴリでTeam Valueを確認し、必要に応じて調整し、チームの価値を高めましょう。適切なスタッフを雇用して、選手の精神面を管理し、最高のパフォーマンスができるようにしましょう。選手の体調を管理しましょう。士気を高めるために気分転換や新しいスタジアムが必要だと感じたら、迷わず行動に移しましょう！

Offseason

Re-Signing Players

レギュラーシーズン中に、フリーエージェントとなる選手が契約更新の交渉を始めた場合があります。シーズン中の交渉を拒否した場合は、そのシーズン後のオフシーズンがフリーエージェント候補と再契約する最後のチャンスとなります。

この段階で選手と交渉に入る場合、あなたと選手の両方にとって納得のいく条件となるように心がけましょう。ここで選手が契約を拒否すると、その選手はフリーエージェントとして他のチームと交渉を始めます。最初のオファーを大切にしましょう！

Free Agency Bidding

チーム内のフリーエージェントとの契約更新期間が終わると、フリーエージェンシーの残った選手の中から契約する選手を選択可能になります。このフリーエージェンシーの期間は、チームが迅速に補強を行える期間です。サラリーキャップに余裕があり、チームにふさわしいフリーエージェントがいるなら、積極的に行動しましょう！

各選手には、現在の市場価値が設定されています。これが、この選手と契約した際に、支払うことになる金額です。また、他のNFLチームのロゴも目に付くはずですが、これは、この選手に興味を持っているチームが他にもいることを示しています。

Contract Offers

狙っているフリーエージェントに契約交渉の最初のオファーを提示したら、週を進めて情報を更新しましょう。その後、フリーエージェンシーの画面に戻ってMy Negotiationsで並び替えると、契約交渉中のすべての選手を素早く確認できます。

この時点で、その選手があなたと契約することにしたのか、他のチームのオファーを受けたのか、まだ思案中なのかが分かります。選手が思案中なら、オファーの条件を上げるか、取りやめるか、そのままにしておくかを選択できます。フリーエージェンシーは4週間続くので、交渉の行方には注目しておきましょう。

Draft

フリーエージェンシー期間の終了後、NFL Draftとなります！

この画面から、ドラフト順と実行可能なアクションをチェックできます。他のチームがいる場合、そのチームとトレードしてドラフト順を上げたり、ドラフトボード全体を確認したり、ドラフトを進めることができます。

新たな選択にスポーツパーソナリティが反応してメッセージが流れることもあります。ドラフトを早く終わらせたいなら、すべてのドラフト選択をAIに処理させて、次のユーザーの選択まで進めることもできます。

Signing Rookies

NFLの新しいルーキー契約ルールを反映し、自動で契約を行います。

Playing as a Coach (コーチでプレイする)

XPの使用

コーチとして、XPをパッケージに使用して選手の引退確率を下げ、選手との契約更新をやりやすくしたり、順位で獲得できるXPを増やしたり、毎週獲得できる Scouting Pointを増やしたりできます。

Playing as a Player (選手でプレイする)

選手を作成する

現役のNFL選手でプレイするか、自分で選手を作成しましょう。

バックストーリー

選手のバックストーリーを3種類の中から選択できます。Early Draft Pick（ドラフト上位）、Late Round Pick（ドラフト下位）、Undrafted（ドラフト外）です。ドラフト上位の選手でプレイすると、ルーキーとしては最高のレーティングを得られますが、ドラフト外の選手よりも、より優れたプレイを期待されることになります。

選手のアップグレード

フィールド上でのパフォーマンスに応じて、シーズンを通してXPが蓄積されていきます。XPが規定値に達すると、ポジションのArchetypeに割り振ることができるスキルポイントを獲得します。このSkill Pointは、選手のOVRポイント（総合値）が上昇するまで、対応するレーティングを上昇させます。

Retirement

自分のチームの選手はいつでも引退させることができます。引退させることで、新しい選手、コーチ、オーナーを選択でき、そのシーズン、もしくは引退した年と同じポイントを引き続くことができます。

Legacy Score

MVPからSuper Bowlチャンピオンシップまで、あらゆるアワードがあなたの Legacy Scoreに加算されます。これは歴代の偉大なNFL選手たちと比較したあなたの評価になります。殿堂入りするには、高いLegacyスコアを獲得する必要があります！

MADDEN ULTIMATE TEAM (MUT)

MADDEN ULTIMATE TEAM (MUT) とは

Madden Ultimate Team (MUT)へようこそ。EA最大のファンタジーフットボールモードです。最初にスターターの選手が揃ったチームを受け取れるので、そこからチームを成長させて、最強のフットボールチームを作り上げていきましょう。

コレクション

特定のゲームモードやオークションで選手やアイテムを集めるか、ストアでパックを購入しましょう。ゲームをプレイしてコイン（ゲーム内通貨）を獲得したり、課金でパックやバンドルに引き換えできるポイントを購入したりできます。

アップグレード

入手した新アイテムでチームをアップグレードします。Auction Houseも活用しましょう。余ったアイテムや不要なアイテムを他のプレイヤーと交換して、必要なアイテムを手に入れましょう。

Dominate

Season、MUT Champions、MUT Squadsで競技場を圧倒しましょう。

MADDEN ULTIMATE TEAM (MUT)の新要素

ミッション

ミッションはMadden Ultimate Teamのプレイ方法を順を追って学べるようにデザインされています。ここではコインやポイントなどの獲得方法やその使用方法を学べます。

Ultimate Challenges

Ultimate Challengesは以前はSolo Challengesと呼ばれていたもので、報酬のアンロックに役立つスターシステムを追加します。このモードでは3人でチームを組めるので、2人のフレンドと一緒にチームを組みましょう！

X-Factor アップグレード

Chemistry AbilitiesはSuperstar Abilitiesに変わりました。自分のプレイスタイルにあわせて選手を選択してカスタマイズする必要があります。選手ごとにアンロック可能なアビリティの数は限られているので注意しましょう。

MUTの基本

チームはどのようにアップグレードするのですか？

パックやAuctionsから新たな選手を入手してチームに加えるか、所有している選手のトレーニングを行いましょう。Auctionでアイテムを売却したり、Item Binderから素早くアイテムを売却して、新しい選手のパックを手に入れるためのコインを獲得することも可能です。

パックとは何ですか？

パックには、チームのアップグレードに使用できる複数のアイテムがランダムに含まれています。ほとんどのパックには、いくつかの選手アイテムと、プレイブック、ユニフォーム、コーチ、コレクションアイテム、スタジアムなどの選手以外のアイテムが含まれています。ロイヤリティ報酬またはセットの報酬、Head to Head Events、Ultimate Challengesの報酬としてパックを獲得できる場合もあります。ストアでパックを単体で購入したり、パックのバンドルを購入することもできます。

Tierとは何ですか？

Tierは、アイテムの品質を表しています。一般的に、Tierが上位のアイテムは下位のアイテムよりも効果が高くなります。

Eliteアイテムは貴重で滅多に入手できませんが、Goldアイテムの代わりにEliteアイテムが含まれている場合もあります。ストアの詳細で記述がある一部のパックやバンドルにはEliteアイテムが確定で含まれている場合もあります。

プログラムとは何ですか？

プログラムは、DraftやPlayoffのように、一年の間に実施されるテーマを持ったコンテンツです。各プログラムには特別なアイテムのグループ、Ultimate Challenges、中心となるテーマに関連したセットが用意されています。Item Binder、Auctions、Tradesでは、アイテムをプログラムごとにフィルタして検索可能です。

Play

Playタブを使って自分のMadden Ultimate Teamで試合をプレイしましょう。MUT Champions、MUT Squads、MUT Draft、Ultimate Challenges、Solo Battles、Seasonsなど、様々なプレイ方法を選択可能です。Solo BattlesではCPUが操作するチームを相手にしたシングルプレイヤーで試合を楽しめます。Seasonsには、Head to Head Events、Salary Cap Rankedモード、Play a Friendモードがあります。

Ultimate Challenges

Ultimate Challengesはシングルプレイヤーでも、フレンドと一緒にマルチプレイヤーでも楽しめます。Ultimate Challengesには難易度やクォーターの長さが異なる様々なカテゴリーが用意されています。チャレンジを選択すると詳細が表示されます。参加条件が設定されているものも存在します。

Seasons

Head to Head Event

無制限のHead to Head Eventで、何勝できるかに挑戦しましょう！6勝または2敗するとイベントは終了となります。勝利を上げるたびに報酬を獲得できるので、ラインアップを確定したら、どこまで勝ち進めるか挑戦してみましょう！

Salary Cap Ranked Mode

サラリーキャップ内で選手を集めてチームを作成しましょう。高年棒のエリート・クォーターバックを選ぶべきか、同額でゴールド選手を2名雇うべきか、選択はあなた次第です。本モードはMadden Ultimate Teamの中で最もバランスが取れて競技性が高いモードです。

Store

Storeタブでは注目のオファーを確認したり、StoreやAuctionにアクセスできます。

Store

Ultimate ChallengesやAuctionで獲得したコインや課金購入したポイントを使用してアイテムを購入することができます。価格の異なる複数のパックが存在します。各パックからはランダムにアイテムを獲得可能で、クオリティの高いエリート選手が見つかる可能性もあります。

大量のパックを割引価格で購入できるバンドルも存在し、エリート選手が確定で含まれた大型パックバンドルも存在します。定期的にStoreにアクセスして、期間限定プロモーションやセールを見逃さないようにしましょう。

Pointとは何ですか？

Pointはバンドルやスペシャルアイテムと交換できます。PointはStoreで購入可能です。

Auction House

Auction Houseには、Storeタブからアクセス可能で、他のプレイヤーとアイテムの売買を行います。必要なアイテムを手に入れたり、不要なアイテムをコインに変えたりなど、とても役立つ場所です。タイプ、Tier、ポジション、チーム、Chemistry、OVR（総合値）などでAuctionを検索できます。Auctionの残り時間はアイテムごとに表示されるので、上手く戦略を立てましょう。残り数秒で誰かが入札を行った場合、オークションタイマーは延長されます。

Auctionにアイテムを出品するには、Item Viewerで「Auction」を選択します。オークションアイテムの出品期間、開始価格、即決価格はプレイヤーが選択可能です。一部のアイテムにはオークション手数料がかかる場合があります。

出品中のアイテムやアクティブな入札は、Auction Houseで確認できます。

Team

Teamタブでは、チームのあらゆる要素を管理することができます。ここで、Lineupのページを開いたり、Coaching、Equipmentを調整したり、チーム名を変更できます。

登録選手の構築

登録選手を編集するには、Manageタブで、MY TEAM > ROSTERを選択します。

Lineup

「Adjust Lineup」を選択して、ラインナップを確認しましょう。上下に切り替えて特定のチャートポジションで選手を選択するか、プレイヤーを選択して交代可能な選手を表示しましょう。手軽に最高のラインアップを揃えたいなら、「Best Lineup」を選択しましょう。OVRやChemistryを元に、最適なチームが自動生成されます。ページを左右に切り替えれば、オフェンス、ディフェンス、スペシャリストなど、チームのその他のデータを確認できます。

Item Binder

右上のドロップダウンリストのフィルターを使ってアイテムを並べ替えましょう。Item Viewerでアイテムを選択すると、アイテムの比較、スターターへの昇格、セットへの追加、オークション、クイック売却を行えます。各アイテムの詳細ページを切り替えると、Key Attribute（主要特性）、Chemistryボーナス、詳細などを確認できます。

Set

Set（セット）では、アイテムを集めるとコインやアイテムの報酬を獲得できます。様々なセットの要件と報酬をチェックしましょう。Item Viewerには「Add to Set」のオプションがあり、Setからも追加可能なアイテムを確認できます。また、セットを埋めるためにAuctionを検索することもできます。セットに必要なとなる最後のアイテムを追加すると、報酬が自動的に付与されます。

MUT Draft

Madden NFL 20は、MUT Draftでファンタジーフットボール体験を現実のものにします！ドラフトで夢のチームを構築し、実際にフィールドでプレイする興奮を体験しましょう。

MUT Draft Eventの開始

MUTメインメニューでMUT Draftを選択して開始します。ここではMUT Draftの基本を確認して、どのタイプをプレイするかを選択できます。MUT Draft Rankedでは他のプレイヤーと競い合い、新たなMadden Championとなって究極の報酬を手に入れることを目指します。Solo DraftsではCPUのチームを相手に競い合います。

Draftの機能

ドラフトはデフォルトで20ラウンドに設定されており、コーチの選択から始まります。これにより、プレイスタイルに応じて、ドラフトでの残りの選択の方針が決まります。コーチのPlaybookは、自動的に選択されます。

コーチの選択が終わったら、選手をドラフトできます。最初のページに選手のOVRが表示されます。

選択した選手は、Lineupの基本チームに追加され、チームのOVRが変化します。チームが完成したら、Summary画面で確認できます。

HUB

ドラフト完了後、MUT Draft HUBに移動します。ここで、Adjust Lineupからラインアップをさらにカスタマイズしたり、Coaching & Equipment情報を確認したり、Progress画面でステータスを確認できます。

MUTで成功を収めるには

試合に勝利するかセットを完成させると、MUTの通貨であるコインを獲得できます。コインを使用すれば、Storeで新たなパックを購入したり、Auction Houseでアイテムに入札できます。Ultimate Challengesを完了させたり、Auction Houseでアイテムを売却して、さらなるコインを獲得しましょう。すぐにコインを手に入れたいなら、アイテムをクイック売却することも可能です。

モードの内容をある程度把握したところで、次はチームの強化に使用するアイテムを見ていきましょう。以下のような基本カテゴリが存在します。

Players

選手はUltimate Teamのラインナップ構築に使用します。NFLの全32チームから1,400人以上の選手をコレクション可能で、過去の伝説的な選手も含まれています。選手にはOVR、得意なポジション、契約、その他の特性があり、フィールドでのプレイに直接的に影響を与えます。

アイテムを選択中にページを切り替えると、Key Attribute（主要特性）、Chemistry効果、その他の重要な情報を確認できます。

Team Items

ヘッドコーチ、スタジアム、ユニフォーム、プレイブックアイテムで、チームをカスタマイズしましょう。ホームのユニフォームを変更すると、Ultimate Teamの全モードでユニフォームが変更されます。

Collectibles

Collectiblesはセットを完了してコインやアイテムの報酬を手に入れるために使います。一部のCollectiblesはクイック売却してコインを入手することも可能です。

Head Coach

チームが試合をするには、Head Coachが必要です。Head Coachの第一の役割は、チームにChemistry効果を与えることです。また、試合中にはサイドラインに登場します！

ONLINE HEAD-TO-HEAD

他のプレイヤーと白熱した対戦がしたい場合には、Online Head-to-Headが最適です。Quick Matchの試合や、他のプレイヤーとの対戦を可能にするマッチメイキングシステムを体験してみてください。

Quick Match

Quick Matchの試合では、他の対戦相手を探し、ランク試合で対戦します。ランク試合に勝利すると、Ranking Pointを獲得します。このポイントに応じてランキングが決まります。

親善試合をプレイしたいものの、*Madden NFL 20*のフレンドが誰もオンラインでない場合は、試合タイプを変更して、非ランク試合に切り替えることができます。

Play a Friend

オンラインのフレンドがいれば、招待を送信して*Madden NFL 20*で親善試合を挑めます。このモードでは、試合の設定をカスタマイズできます。

Leaderboards

オンラインの*Madden*コミュニティ内における自分の成績を確認できます。ランキングをチェックして、オンラインで誰がトップなのかを確認しよう。以下の4種類のランキングが存在します。

Top 100

Online Head-to-Headランク試合のプレイヤーの上位100名を表示します。

My Leaderboard

ランキング入り（上位100,000名のプレイヤー）している場合、このランキングに、あなたのランキングの上下50名のプレイヤーが表示されます。

Friends

Friendsランキングではフレンドと自分の順位が表示されます。

Stats Leaders

オフェンスおよびディフェンスの様々なスタッツで他の*Madden*プレイヤーと自分を比較できます。

Depth Chart

スターターの選手が気に入らなくて、チームのラインアップを変更したい場合は、試合開始前にDepth Chart画面を開きましょう。この画面で行ったDepth Chartの変更は正式な選手ファイルに自動的に保存されるので、オンラインの試合前に毎回一時停止してDepth Chartを更新する必要はありません。選手を更新したら、必ず見直すようにしましょう！

Customize

Customizeのサブメニューには、選手やオンライン設定を変更するオプションがあります。

ソーシャル機能

Madden Messengerには、様々な通知やソーシャル機能が含まれています。Messenger Inboxには、受信したメッセージやアイテム報酬が届きます。ここではMusic Listも編集できます。Social Sharingでは、フレンドの最新の実績やMUTオークション、Online Head-to-Headランキング、Franchiseリーグの更新などの様々なソーシャルメッセージが通知されます。

お問い合わせ先

Madden NFL 20サポート

オンライン: easports.com/madden-nfl

Twitter: twitter.com/EAMaddenNFL

Facebook: facebook.com/EASportsMaddenNFL

エレクトロニック・アーツ株式会社

〒160-0023 東京都新宿区西新宿4-33-4 住友不動産西新宿ビル4号館7F

商品に関するお問い合わせ：カスタマーサポート係

TEL 0800-710-7127（受付時間11:00～19:00／土日祝休）

WEB <https://help.ea.com/jp/>

※ゲームの内容・攻略に関しましてはお答えしておりません。

“PS”、“PlayStation”、“PS4” and “DUALSHOCK” are registered trademarks or trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.

“Sony Entertainment Network” is a trademark of Sony Corporation.

Library programs ©Sony Interactive Entertainment Inc.