



「FOOTISTA」公式サイト
<http://footista.sega.jp/>



Twitter
https://twitter.com/footista_sega

©SEGA ©Panini S.p.A. All Rights Reserved.
The game is made by Sega in association with Panini.



SEGA 株式会社
セガ・インタラクティブ

機器販売部(東京) 〒144-0033 東京都大田区東糀谷2-13-1 TRC羽田ビル
TEL. 03-6864-8647
機器販売部(関西) 〒532-0004 大阪府大阪市淀川区西宮原1-4-13 FGEX新大阪ビル3F
TEL. 06-6150-5230

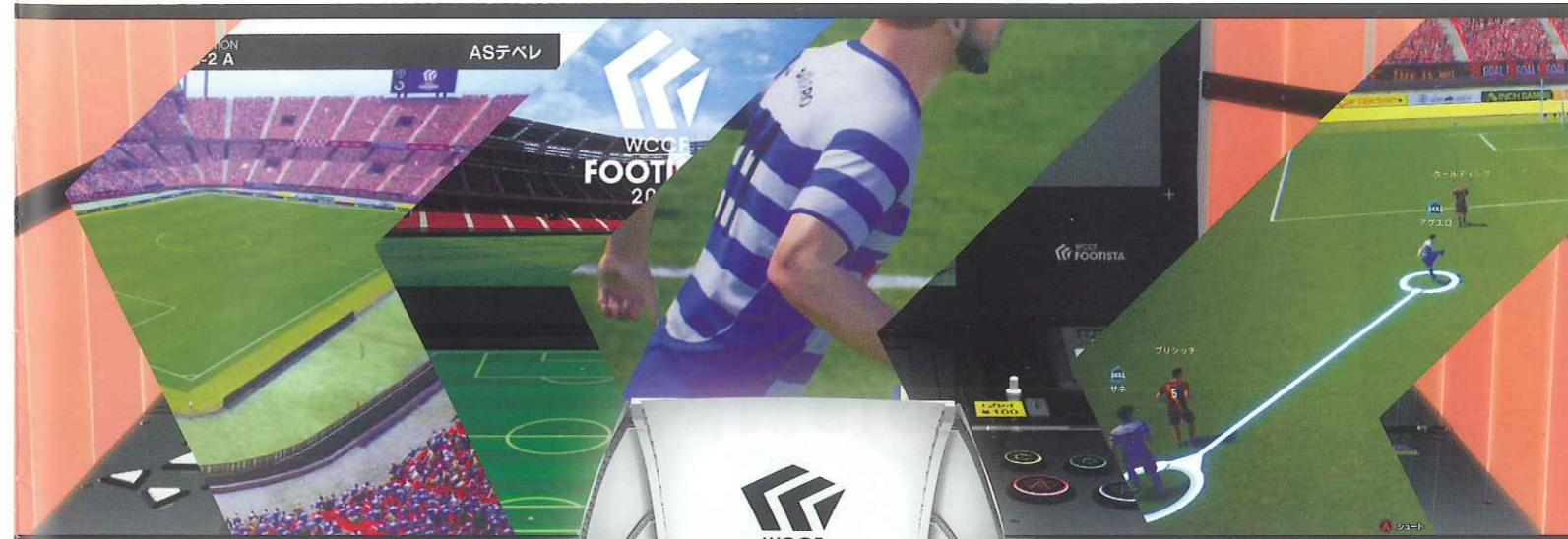
●ご使用前に必ず製品付属の取扱説明書をご覧ください。●ここに記載されている製品の内容は、予告なく変更する場合がありますのでご了承ください。

SEGA®



生まれ変わる、WCCF

さらに10年続く、サッカー文化へと進化するために…



WCCF to be born again

©SEGA

WCCFから“FOOTISTA”へ!

新しくなったサテライト&ターミナル!

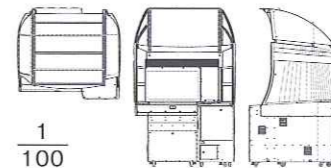
2002年から、サッカーファンに愛され続けて16年。
歴史を重ねたWCCFが
FOOTISTAとして、生まれ変わります。



サテライト

▶ スタジアムの臨場感を再現。内面のLEDでサポーターを表現しています。

チームカラーに光るLEDでプレイヤーを盛り上げます。



仕様	
外形寸法	W:1,411mm D:1,259mm H:2,193mm
重量	300kg
消費電力	450W
最大電流	6.5A

※筐体の外形寸法・重量・電力等は稼働時に若干変動する場合があります。

ターミナル

▶ WCCF比7割の省スペース化を実現。様々なコンテンツで収益向上に貢献します。

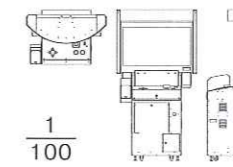
ターミナルでは様々なコンテンツを提供します。



上記以外にも様々なコンテンツをご提供

プレイ予約システム

ランキング閲覧



仕様	
外形寸法	W:1,112mm D:752mm H:2,090mm
重量	189kg
消費電力	300W
最大電流	4.0A

※筐体の外形寸法・重量・電力等は稼働時に若干変動する場合があります。

ゲームの流れ

STORY ストーリー



低迷するクラブチームの監督に就任したあなたは、数々の試練にぶつかりながら、上位リーグへの昇格を目指します。従来のWCCFには無かったドラマチックなゲーム展開をお楽しみいただけます。

SCOUT スカウト



コインを追加投入することで、選手をスカウトすることができます。スカウトした選手は内容に応じてカード化するか、アイテム化するかお選びいただけます。

PLAY 試合



16枚の選手カードを用いて試合に臨みます。自分の攻撃パターンを読まれないようにしつつ、相手の攻撃パターンを読むことで勝利を目指します。試合時間も長くなり、より駆け引きを楽しめるようになります。

LEVEL UP 育成



試合結果に応じて、選手が成長します。選手が成長することによって、カードのレアリティがアップします。レアリティがアップした選手は、能力やデザインが変化した新カードとして印刷をすることができます。

GAME IS OVER ゲーム終了

選手をスカウトした場合、ゲーム終了後に選手カードが排出されます。

自分の操作が勝敗を決める新たなゲームシステム

フォーメーションや選手の能力を見てホットラインを設定、また相手はどの選手でホットラインを仕掛けてくるかを見極めてマンマークを設定します。相手のフォーメーションや選手を見て読み合いが楽しめるゲームに進化しました。

ホットラインを設定

最大3選手を選んでどこをホットラインに設定するか選べます。ホットラインで繋ぐとその選手を中心に攻撃が展開されます。

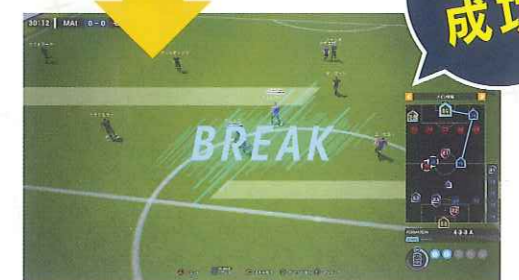


マンマークを設定

ホットラインに設定されている選手を予測し、マンマークを設定することができます。読みが的中すれば、ホットラインをブレイク(強制解除)することができます。



VS



「UNREAL ENGINE 4」採用によるグラフィックの向上

新たに採用した「UNREAL ENGINE 4」によって、よりリアルになった選手たちが、本物さながらのスタジアムで躍動します。

WCCF 17-18



FOOTISTA 2019

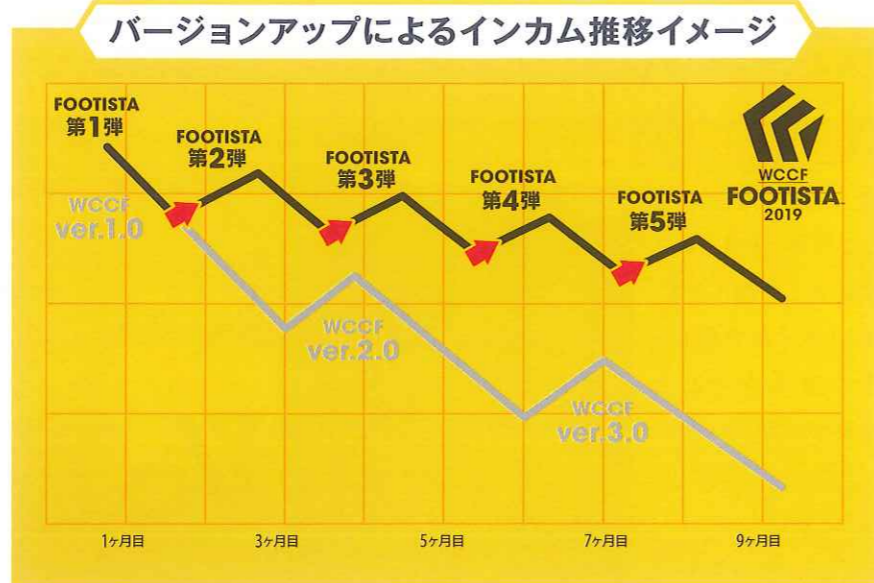


CARD

利便性に加えて品質も追求し、高品質なオンデマンド印刷を実現！

バージョンアップ回数的大幅増

オンデマンド印刷の採用によって、カード購入による在庫リスクの不安が解消されます。また、印刷工場での量産期間が省略されることにより、稼働期間中のバージョンアップ回数増加を実現。短期的に変動するカードラインナップでプレイヤーを飽きさせません。



※上記はバージョンアップ回数とその影響をイメージ化したものであり、インカムやバージョンアップによる上昇率等をお約束するものではありません。
※実際のバージョンアップ時期は、上記とは異なる場合がございます。

WCCFシリーズのカードは変換して使用可能

WCCFシリーズのカードは、FOOTISTA仕様のカードへの再印刷ができます。



WCCFシリーズのカードに記載されている二次元バーコードやシリアルコードを用いて、FOOTISTA仕様のカードに再印刷をすることができます。二次元バーコードやシリアルコードの無いカードは、サテライトでの読み込みをすることによって、再印刷を行います。WCCFから続くプレイヤーをサポートし、プレイ継続を促進します。



※本機能の料金体系については、未定となっております。

キャンペーンの運営を自動化

WCCFシリーズでの従来のキャンペーン運営イメージ

従来のWCCFシリーズでは、店内のスタッフがキャンペーン参加者に、個別に対応する必要がありました。店舗によっては、スタッフの作業の時間を割かれることも…。

店内での引き換えが必要…



FOOTISTAでの新たなキャンペーン運営イメージ

FOOTISTAでは、サテライトとターミナルでキャンペーンの運営が完結するため、店内スタッフにオペレーションを任せる必要がなく、各店舗での手間を軽減することができます。

サテライトとターミナルで運営が完結！



1プレイ1カードからの脱却

スカウトで入手した選手は、印刷するかしないかを選ぶことができます。

スカウトを行うことによって、デジタルカードの選手を入手することができます。入手したデジタルカードは、内容に応じて印刷するか、チケット化するかをプレイヤーが選択できます。1プレイで必ず1カードを払い出すビジネススキームから脱却することで、利益率の向上を図ります。また、チケットはターミナル専用スカウトで使用することができます。



選択可能