

KONAMI



オンラインマスターリーグを制覇せよ!

WORLD SOCCER

Winning Eleven®

2006

ARCADE CHAMPIONSHIP

© 2006 KONAMI

家庭用、アーケードの垣根を越えて真のウイレ王者を決定する夢が遂に実現!

家庭用サッカーゲームNo.1*シェアのウイニングイレブンがアーケード版で登場!

コナミの誇るリアルサッカーゲーム、ウイニングイレブンのアーケード版最新作が遂に登場! e-AMUSEMENT対応により、ウイニングイレブンの対人対戦がより気軽に行えます。*家庭用ゲーム機とは接続されません

*「ウイニングイレブン」シリーズは、サッカーゲームで1998年、1999年、2000年、2001年、2002年、2003年、2004年、2005年の8年連続No.1の売上を記録しています。(ファミ通調べ)

ICカードで広がる遊び! e-AMUSEMENT PASS

e-AMUSEMENT PASSを持っていると「オリジナルチーム」「対戦成績」「ランク」などの情報が保存でき、「オンラインマスターリーグ」にも参加できます。

*e-AMUSEMENT PASSなしでもプレーはできますが、記録は残りません。



大迫力! ライブモニターユニット

抜群のアイキャッチで集客効果を促進する「ライブモニターユニット」を提案。大迫力の42インチワイドプラズマディスプレイで周囲のお客様にアピールします。



©2001 Korea Football Association
Special thanks to SEJIN, MIKTA, Eunho, Davis for Korea National Team data
the use of real player names and likenesses is authorized by FIFPro and its member associations.
All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license.

オンラインサッカーゲーム

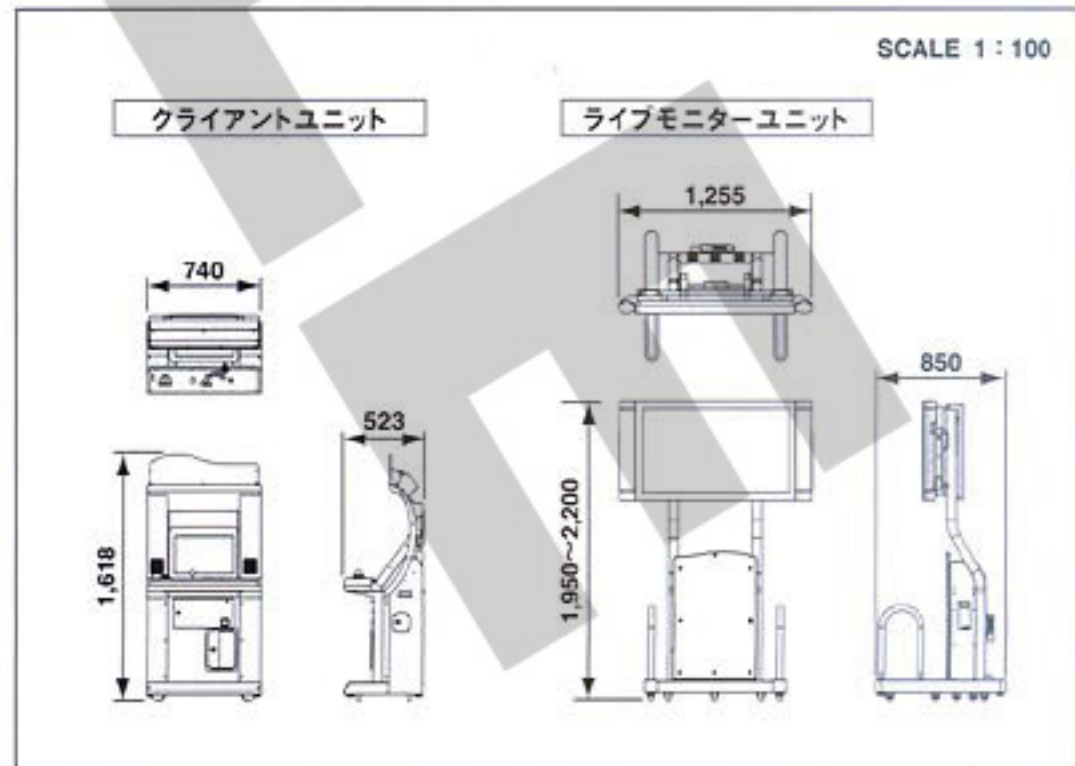
クライアント

本体寸法... W740×D523×H1,618mm 本体重量... 約108kg 使用電源... AC100V±10% (50Hz/60Hz) 定格消費電力... 190W
金庫容量... 約3,000枚 (100円硬貨)

ライブモニター

本体寸法... W1,255×D850×H1,950~2,200mm 本体重量... 約200kg 使用電源... AC100V±10% (50Hz/60Hz)
定格消費電力... 500W

VIDEO GAME AMUSEMENT e-AMUSEMENT PASS 対応



※記載している製品の仕様、内容及び写真は開発中のものです。予告無しに変更する場合がありますので、あらかじめご了承ください。

ゲームの流れ

e-AMUSEMENTPASSをご購入頂く事でオンラインマスターリーグへ参加する事が出来ます。
 オンラインマスターリーグでは全国のプレーヤーとオンライン対戦を行いながら自分だけのオリジナルチームを強化してリーグの頂上をめざします。

1 オリジナルチームに「チーム名」をつけて「ホームエリア」を設定

ICカードを使用してプレー開始する事で自分だけのオリジナルチームを作成する事が出来ます。「チーム名」「ユニフォーム」「エンブレム」を選択した後、自分のホームグラウンドとなる「ホームエリア」を設定してゲームスタート。



2 リーグ戦へ参加

オリジナルチームが作成できたら、オンラインで勝敗を競うリーグ戦へ参加する事が出来ます。



3 試合結果に応じて順位の入れ替えが発生

試合結果が良ければ順位が昇格し、悪ければ降格します。
 またリーグは全5階層で構成されており、リーグ内規定順位に到達する事で上階層リーグへの昇格、下階層リーグへの降格が発生します。



4 真のウイイレ王決定戦！ オンラインマスターリーグの制覇をめざそう！

継続プレーする事でオリジナルチームを強化し、最強リーグの制覇をめざそう！



ゲームシステム

▶ オンラインマスターリーグ

プレーヤーはオリジナルチームを作り、全国のプレーヤーとオンライン対戦をする事で所属するリーグでの優勝を目指します。
 「リーグ」はプレーヤーとオンライン対戦をする事で所属するリーグでの優勝を目指します。
 「リーグ」はプレーヤーのレベルに応じて各「リーグ」の昇格/降格が発生します。
 ※リーグ戦の集計対象となる「1シーズン」は「1週間」単位で開催運営されています。



▶ ランクシステム

プレーヤーの対戦成績をもとにした「ランク」階級が存在します。
 好成績を残すことでランクの昇格が発生します。



▶ 移籍交渉システム

オンラインマスターリーグではプレー成績に応じた「移籍ポイント」をプレー毎に取得できます。「移籍ポイント」を蓄積する事で移籍対象となる選手をプレーヤーが所有しているチームへ獲得することが可能となります。

