

2006年7月20日
株式会社セガ

『頭脳能力向上マシン タッチでズノー 楽しくチェック？ それともバトル！？』 稼動開始のお知らせ

株式会社セガ（本社：東京都大田区、代表取締役社長兼 COO：小口 久雄、以下セガ）は、アミューズメント用ゲーム機器『頭脳能力向上マシン タッチでズノー 楽しくチェック？それともバトル！？』（以下、タッチでズノー）を2006年7月20日より全国のアミューズメント施設にて稼動を開始いたします。

『タッチでズノー』は、1999年に登場し、アーケードゲーム・モバイルゲームなどで人気を博している『タッチ・デ・ウノー！』を初代とするタッチシリーズの第3弾となるタイトルです。

今回はタイトルの名のとおりズノー（頭脳）全体を使ってプレイします。プレイヤーはゲームをプレイすることによって、記憶力・集中力・論理力など様々な頭脳能力をチェック&トレーニングすることができます。モードも複数セレクトできるようになっており、プレイの自由度も高く設定致しました。

1人プレイモードは、4ジャンルから1ジャンルをセレクトし、3つのミニゲームをプレイしてズノーをチェックする“1人でチェックコース”。1つのミニゲームを集中的にプレイする“1人でトコトンコース”の2コース。プレイの興奮と楽しさが倍増する2人プレイモードは“2人でタイセンコース”。このコースは3つのミニゲームで対戦し、各自の頭脳能力の結果と2人の相性がわかるようになっています。

また、専用筐体は迫力の50インチ大モニター。じっくりと考えたり、体を動かしながらプレイすることが可能になりました。操作にはタイトル専用の通称「タッチ棒」を導入し、大人の方は勿論、背の低いお子様でも無理なく、なおかつお手軽に画面をタッチして楽しんでいただくことができます。

さらに8月上旬にはモバイル版「タッチ・デ・ウノー！」と連携開始。着信待ち受け動画のプレゼントやスコアランキングなど更に遊びの幅を広げてまいります

巷で人気の頭脳系ゲームの元祖といっても過言ではないタッチシリーズの最新作『タッチでズノー』にどうぞご期待ください。

【『頭脳能力向上マシン タッチでズノー 楽しくチェック？ それともバトル！？』概要】

ジャンル：ズノーエンタテインメント
プレイ人数：1～2名
稼動時期：2006年7月20日
著作権表記：© SEGA
公式サイト：<http://t-zuno.jp/>



記載されている会社名、製品名は、各社の登録商標または商標です。