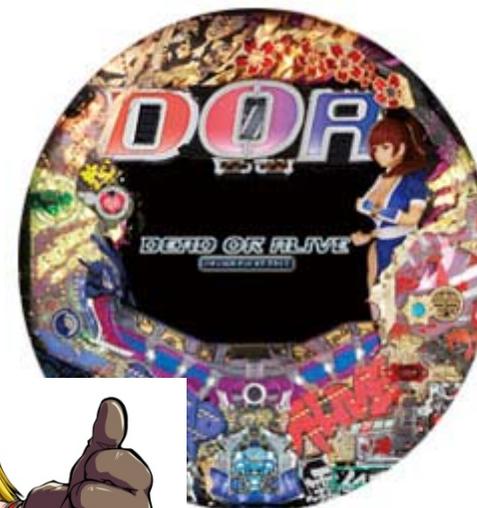


デッドオアアライブ

回答数	2①	②	③	④	⑤	←設問
1	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
2	2.00	2.00	1.00	2.00	1.00	1.00
3	0.00	0.00	1.00	0.00	1.00	1.00
4	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
全体平均		2.00	2.00	2.50	2.00	2.50
	回答数					
L_平均	1	2.00	2.00	3.00	2.00	3.00
M_平均	0	#####	#####	#####	#####	#####
H_平均	1	2.00	2.00	2.00	2.00	2.00

- ① 理解するのに頭を使ったか(左背外側前頭前野など)
- ② 音楽が耳に残ったか(右側頭葉など)
- ③ 映像やギミックの動きは印象に残ったか(右前頭葉、後頭葉など)
- ④ 映像、音楽、ギミックなど奥行きや広がりを感じたか(頭頂葉など)
- ⑤ ストレスを感じたか(右下前頭回など)



© コーエーテックモゲームス
 © コーエーテックモウェア
 © DAIICHI

推奨型式 : CRA デッドオアアライブ B S (1/99)
 検定切日 : 2016年7月

CRデッドオアアライブ は、特にライトユーザーにとって、映像や役物の動きが脳に残りやすく、さらに演出などで「？」と思える展開が待ち受ける機械です。

右前頭葉、後頭葉、下前頭回などを刺激しますので、やや疲労感がありますが、その分脳トレの効果も期待できる遊技機です。



Copyright © 2012 Shinohara