

新清流物語

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

- 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)



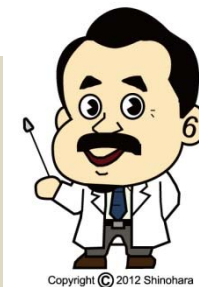
推奨型式 : CR新清流物語 - YMB(1/199)
 - ASA(1/99)

検定切日 : YMB/2016年2月, ASA/2016年5月

CR新清流物語 は、特にミドルユーザーにとって、映像や役物の動き、さらに音楽が脳に残りやすい機械です。

右の前頭葉、頭頂葉のほか、側頭葉も刺激され、ひらめきや発想力の強化などが期待されます。

ここを鍛えておくと、カギの置き忘れなどといった、うっかり忘れの予防が期待できます。また、比較的ストレスを感じにくいので、リラックスしたい時などにお勧めの遊技機です。



Copyright © 2012 Shinohara