

綱取物語

回答数	9①	②	③	④	⑤	←設問
1	3.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00
2	4.00	2.00	2.00	2.00	7.00	6.00
3	2.00	4.00	4.00	5.00	0.00	1.00
4	0.00	2.00	1.00	1.00	1.00	1.00
全体平均		1.89	2.78	2.67	2.11	2.22
	回答数					
L_平均	4	1.75	2.25	2.50	1.75	2.00
M_平均	1	3.00	4.00	4.00	4.00	2.00
H_平均	4	1.75	3.00	2.50	2.00	2.50

- 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綱取物語 9AU(1/99)

検定切日 : 2016年2月

CR綱取物語 は、特にミドルユーザーにとって、音楽や映像、役物の動きなどが脳に残りやすく、

また、世界が広がる様な奥行き感を感じる事ができますから、仕事などで新しい発想などを得やすくなる事が期待できます。

昔を思い出しながらぼんやりと遊技したい時などにもお勧めの遊技機です。



Copyright © 2012 Shinohara