**Encuesta de Disfrute del juego Yolotl.**

Lee cuidadosamente las instrucciones y responde según se pida:

**Háblanos de ti:**

Genero:

1. Femenino
2. Masculino
3. otro:\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Edad:

Marca del dispositivo móvil para la prueba:

1. Sony.
2. Samsung
3. Huawei
4. Motorola
5. ZTE
6. Xiaomi
7. otro:\_\_\_\_\_\_\_

Versión de Android de su dispositivo

1. Alguna distribución de Android 5
2. Alguna distribución de Android 6
3. Alguna distribución de Android 7

Usualmente cuantas horas de juego acostumbra en dispositivos móviles:

1. Menos de una hora.
2. Más de 1 pero menos de 2 horas.
3. Más de 2 pero menos de 3 horas.
4. Más de 3 pero menos de 4 horas.
5. Más de 4 horas.

**¿Qué nivel estás probando?**

**Responde según se le pide.**

1. El nivel a probar es:
   1. Un plataforma.
   2. Una batalla contra jefe.
2. El número de nivel a probar es:
   1. 1
   2. 2
   3. 3
   4. 4
   5. 5
   6. 6
   7. 7
   8. 8
   9. 9
   10. 10

**Háblanos sobre tu experiencia con el juego**

**Una vez terminado el nivel, responde según se te pide.**

1. Del 1 al 5, considerando el 5 como excelente y el 1 como pésimo, ¿Cómo consideras el movimiento del personaje?
   1. 1
   2. 2
   3. 3
   4. 4
   5. 5
2. En caso de que consideres ineficiente o pésimo el movimiento del personaje, ¿Qué es lo que hace que lo consideres de esa forma?
   1. La velocidad de movimiento es muy lenta.
   2. La velocidad de movimiento es muy rápida.
   3. El salto es inestable.
   4. Otro:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
3. Del 1 al 5, considerando el 5 como excelente y el 1 como pésimo, ¿Cómo consideras la respuesta de la GUI?
   1. 1
   2. 2
   3. 3
   4. 4
   5. 5
4. En caso de que consideres ineficiente o pésimo la respuesta de la GUI, ¿Qué es lo que hace que lo consideres de esa forma?
   1. El tamaño de los botones es muy pequeño.
   2. La posición del botón del salto no es intuitiva, debería estar en la posición del botón del disparo.
   3. El personaje tarda mucho en responder.
   4. Otro:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
5. Del 1 al 5, considerando el 5 como excelente y el 1 como pésimo, ¿Cómo consideras el uso de tonalli(magia)?
   1. 1
   2. 2
   3. 3
   4. 4
   5. 5
6. En caso de que consideres ineficiente o pésimo el uso de Tonalli, ¿Qué es lo que hace que lo consideres de esa forma?
   1. No hay suficiente cantidad de Tonalli.
   2. No hay forma de ver la cantidad de disparos que puedo hacer.
   3. La restricción de una cantidad especifica de tonalli.
   4. Otro:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
7. Del 1 al 5, considerando el 5 como excelente y el 1 como pésimo, ¿Cómo consideras la actualización de la barra de vida?
   1. 1
   2. 2
   3. 3
   4. 4
   5. 5
8. En caso de que consideres ineficiente o pésima la actualización de la barra de vida ¿Qué es lo que hace que lo consideres de esa forma?
   1. No hay un sonido que indique cuando estoy próximo a quedarme sin vida.
   2. No hay una animación más llamativa que indique que he recibido daño.
   3. No hay un indicador numérico que me permita ver cuanta vida me queda.
   4. Otro: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
9. Del 1 al 5, considerando el 5 como excelente y el 1 como pésimo, ¿Cómo consideras la actualización de la barra de tonalli?
   1. 1
   2. 2
   3. 3
   4. 4
   5. 5
10. En caso de que consideres ineficiente o pésima la actualización de la barra de tonalli ¿Qué es lo que hace que lo consideres de esa forma ?
    1. No hay sonido que indique cuando me he quedado sin tonalli.
    2. No hay una animación más llamativa que indique que he gastado tonalli.
    3. No hay un indicador numérico que me permita ver cuántos disparos me quedan.
    4. Otro: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
11. Del 1 al 5, considerando el 5 como muy fuerte y el 1 como muy debil, ¿Qué tan fuerte es (son) el (los) enemigo(s)?
    1. 1
    2. 2
    3. 3
    4. 4
    5. 5
12. En caso de que nivel sea una **plataforma,** seleccione el enemigo que consideres más débil:
    1. Fantasma morado.
    2. Fantasma rojo.
    3. Armadillo.
    4. Zopilote.
    5. Jaguar.
13. ¿Qué es lo que hace que consideres a ese enemigo cómo el más fuerte?
    1. Su patrón de movimiento.
    2. Su cantidad de daño.
    3. Su cantidad de vida.
    4. Su modo de ataque.
    5. Otro:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
14. En caso de que nivel sea una **plataforma,** seleccione el enemigo que consideres más fuerte:
    1. Fantasma morado.
    2. Fantasma rojo.
    3. Armadillo.
    4. Zopilote.
    5. Jaguar.
15. ¿Qué es lo que hace que consideres a ese enemigo cómo el más débil?
    1. Su patrón de movimiento.
    2. Su cantidad de daño.
    3. Su cantidad de vida.
    4. Su modo de ataque.
    5. Otro:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
16. Cuantas veces moriste antes de completar el nivel.
    1. 0 o 1 vez.
    2. 2 o 5 veces.
    3. 5 u 8 veces.
    4. Mas de 8 veces.
17. ¿A que se debe que haya muerto la mayoría de las veces?
    1. El(los) enemigo(s) son demasiado fuertes.
    2. El(los) enemigo(s) son demasiados.
    3. Por un obstáculo (Rocas, viento, estalagmitas).
    4. El personaje tarada mucho en responder a los botones que oprimo.
    5. Me quede sin magia en un momento decisivo de la batalla.
    6. Falta de items para curarme.
    7. Falta de item para recuperar tonalli.
18. ¿Consideras tus muertes como un factor de estrés o como un factor de reto?:
    1. Es un factor de estrés.
    2. Es un factor de reto.