

## Explorar

### PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)

#### Resumen de procesamiento de casos

	PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	Casos		Perdidos N
		N	Válido Porcentaje	
PLAYTESTING DURATION	1	44	100,0%	0
	2	44	100,0%	0
AVERAGE GAME TIME	1	44	100,0%	0
	2	44	100,0%	0
WON RATE	1	44	100,0%	0
	2	44	100,0%	0
¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you played against the boss?	1	44	100,0%	0
	2	44	100,0%	0
¿Cuántas has ganado? / How many times have you won?	1	44	100,0%	0
	2	44	100,0%	0
DIFFICULTY (Q2)	1	44	100,0%	0
	2	44	100,0%	0
FUN (Q5-Q6)	1	44	100,0%	0
	2	44	100,0%	0
INMERSIBILITY (Q3-Q4)	1	44	100,0%	0
	2	44	100,0%	0
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8-Q9)	1	44	100,0%	0
	2	44	100,0%	0
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8)	1	44	100,0%	0
	2	44	100,0%	0
1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia	1	44	100,0%	0
	2	44	100,0%	0
2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficulty is high.	1	44	100,0%	0
	2	44	100,0%	0
3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At no time did I want to give up while facing the boss.	1	44	100,0%	0
	2	44	100,0%	0
4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video game	1	44	100,0%	0
	2	44	100,0%	0

## Resumen de procesamiento de casos

	PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	Perdidos Porcentaje	Casos	
			N	Total Porcentaje
PLAYTESTING DURATION	1	0,0%	44	100,0%
	2	0,0%	44	100,0%
AVERAGE GAME TIME	1	0,0%	44	100,0%
	2	0,0%	44	100,0%
WON RATE	1	0,0%	44	100,0%
	2	0,0%	44	100,0%
¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you played against the boss?	1	0,0%	44	100,0%
	2	0,0%	44	100,0%
¿Cuántas has ganado? / How many times have you won?	1	0,0%	44	100,0%
	2	0,0%	44	100,0%
DIFFICULTY (Q2)	1	0,0%	44	100,0%
	2	0,0%	44	100,0%
FUN (Q5-Q6)	1	0,0%	44	100,0%
	2	0,0%	44	100,0%
INMERSIBILITY (Q3-Q4)	1	0,0%	44	100,0%
	2	0,0%	44	100,0%
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8-Q9)	1	0,0%	44	100,0%
	2	0,0%	44	100,0%
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8)	1	0,0%	44	100,0%
	2	0,0%	44	100,0%
1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia	1	0,0%	44	100,0%
	2	0,0%	44	100,0%
2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficulty is high.	1	0,0%	44	100,0%
	2	0,0%	44	100,0%
3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At no time did I want to give up while facing the boss.	1	0,0%	44	100,0%
	2	0,0%	44	100,0%
4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video game	1	0,0%	44	100,0%
	2	0,0%	44	100,0%

## Resumen de procesamiento de casos

	PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	Casos		Perdidos N
		N	Porcentaje	
5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the boss	1	44	100,0%	0
	2	44	100,0%	0
6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / When the time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss.	1	44	100,0%	0
	2	44	100,0%	0
7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss	1	44	100,0%	0
	2	44	100,0%	0
8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability.	1	44	100,0%	0
	2	44	100,0%	0
9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good.	1	44	100,0%	0
	2	44	100,0%	0
length comment	1	44	100,0%	0
	2	44	100,0%	0
KIND OF COMMENT	1	44	100,0%	0
	2	44	100,0%	0

## Resumen de procesamiento de casos

	PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	Perdidos Porcentaje	Casos	
			N	Total Porcentaje
5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the boss	1	0,0%	44	100,0%
	2	0,0%	44	100,0%
6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / When the time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss.	1	0,0%	44	100,0%
	2	0,0%	44	100,0%
7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss	1	0,0%	44	100,0%
	2	0,0%	44	100,0%
8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability.	1	0,0%	44	100,0%
	2	0,0%	44	100,0%
9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good.	1	0,0%	44	100,0%
	2	0,0%	44	100,0%
length comment	1	0,0%	44	100,0%
	2	0,0%	44	100,0%
KIND OF COMMENT	1	0,0%	44	100,0%
	2	0,0%	44	100,0%

## Descriptivos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)

PLAYTESTING DURATION	1	Media	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	
		Curtosis	
	2	Media	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	
		Curtosis	
AVERAGE GAME TIME	1	Media	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	
		Curtosis	
	2	Media	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	

## Descriptivos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)			Estadístico	
PLAYTESTING DURATION	1	Media	9,48	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	7,71
			Límite superior	11,25
		Media recortada al 5%	9,21	
		Mediana	9,50	
		Varianza	33,930	
		Desv. estándar	5,825	
		Mínimo	0	
		Máximo	26	
		Rango	26	
		Rango intercuartil	8	
		Asimetría	,457	
		Curtosis	,548	
		2	Media	5,66
	95% de intervalo de confianza para la media		Límite inferior	4,57
			Límite superior	6,75
	Media recortada al 5%		5,42	
	Mediana		5,00	
	Varianza		12,928	
	Desv. estándar		3,595	
	Mínimo		0	
	Máximo		16	
	Rango		16	
	Rango intercuartil		4	
	Asimetría		,907	
	Curtosis	,951		
AVERAGE GAME TIME	1	Media	4,2363636364	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	3,3709692677
			Límite superior	5,1017580050
		Media recortada al 5%	4,0353535354	
		Mediana	4,2916666667	
		Varianza	8,102	
		Desv. estándar	2,8464318130	
		Mínimo	,0000000000	
		Máximo	13,0000000000	
		Rango	13,0000000000	
		Rango intercuartil	3,6666666667	
		Asimetría	,880	
	Curtosis	1,571		
	2	Media	2,0093614719	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	1,4739746163
			Límite superior	2,5447483275
		Media recortada al 5%	1,7856541607	

## Descriptivos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)		Error estándar	
PLAYTESTING DURATION	1	Media	,878
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	,357
		Curtosis	,702
	2	Media	,542
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	,357
		Curtosis	,702
AVERAGE GAME TIME	1	Media	,42911574160
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	,357
		Curtosis	,702
	2	Media	,26547772427
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	

## Descriptivos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)

			Mediana	
			Varianza	
			Desv. estándar	
			Mínimo	
			Máximo	
			Rango	
			Rango intercuartil	
			Asimetría	
			Curtosis	
WON RATE	1		Media	
			95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
				Límite superior
			Media recortada al 5%	
			Mediana	
			Varianza	
			Desv. estándar	
			Mínimo	
			Máximo	
	2		Rango	
			Rango intercuartil	
			Asimetría	
			Curtosis	
			Media	
			95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
				Límite superior
			Media recortada al 5%	
			Mediana	
			Varianza	
¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you played against the boss?	1		Desv. estándar	
			Mínimo	
			Máximo	
			Rango	
			Rango intercuartil	
			Asimetría	
			Curtosis	
			Media	
			95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
				Límite superior
			Media recortada al 5%	
			Mediana	
			Varianza	
			Desv. estándar	
			Mínimo	



## Descriptivos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)			Estadístico	
WON RATE	1	Mediana	1,5500000000	
		Varianza	3,101	
		Desv. estándar	1,7609800032	
		Mínimo	,0000000000	
		Máximo	11,000000000	
		Rango	11,000000000	
		Rango intercuartil	1,4583333333	
		Asimetría	3,361	
		Curtosis	15,599	
	2	Media	32,0455%	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	20,7997%
			Límite superior	43,2912%
		Media recortada al 5%	30,0505%	
		Mediana	29,1667%	
		Varianza	1368,199	
		Desv. estándar	36,98918%	
		Mínimo	0,00%	
		Máximo	100,00%	
		Rango	100,00%	
		Rango intercuartil	50,00%	
		Asimetría	,793	
		Curtosis	-,705	
		Media	71,0985%	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	59,1689%
			Límite superior	83,0281%
		Media recortada al 5%	73,4428%	
Mediana	100,0000%			
Varianza	1539,657			
Desv. estándar	39,23846%			
Mínimo	0,00%			
Máximo	100,00%			
Rango	100,00%			
Rango intercuartil	57,50%			
Asimetría	-,979			
Curtosis	-,658			
¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you played against the boss?	1	Media	2,48	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	2,18
			Límite superior	2,77
		Media recortada al 5%	2,42	
		Mediana	2,00	
		Varianza	,953	
		Desv. estándar	,976	
		Mínimo	1	

## Descriptivos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)		Error estándar	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	,357
		Curtosis	,702
WON RATE	1	Media	5,57633%
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	,357
		Curtosis	,702
	2	Media	5,91542%
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	,357
		Curtosis	,702
¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you played against the boss?	1	Media	,147
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	

## Descriptivos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)

	2	Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	
		Curtosis	
		Media	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	
		Curtosis	
¿Cuántas has ganado? / How many times have you won?	1	Media	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
	2	Rango intercuartil	
		Asimetría	
		Curtosis	
		Media	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	

## Descriptivos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)		Estadístico	
	2	Máximo	5
		Rango	4
		Rango intercuartil	1
		Asimetría	,617
		Curtosis	,541
		Media	3,32
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior 2,69
			Límite superior 3,95
		Media recortada al 5%	3,12
		Mediana	3,00
		Varianza	4,315
		Desv. estándar	2,077
		Mínimo	1
		Máximo	12
		Rango	11
		Rango intercuartil	3
		Asimetría	1,983
		Curtosis	5,948
¿Cuántas has ganado? / How many times have you won?	1	Media	,70
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior ,45
			Límite superior ,96
		Media recortada al 5%	,62
		Mediana	1,00
		Varianza	,725
		Desv. estándar	,851
		Mínimo	0
		Máximo	3
		Rango	3
		Rango intercuartil	1
		Asimetría	1,333
		Curtosis	1,578
	2	Media	2,30
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior 1,64
			Límite superior 2,95
		Media recortada al 5%	2,11
		Mediana	2,00
		Varianza	4,585
		Desv. estándar	2,141
		Mínimo	0
		Máximo	9
		Rango	9
		Rango intercuartil	2
		Asimetría	1,353

## Descriptivos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)		Error estándar
	Máximo	
	Rango	
	Rango intercuartil	
	Asimetría	,357
	Curtosis	,702
	2 Media	,313
	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
		Límite superior
	Media recortada al 5%	
	Mediana	
	Varianza	
	Desv. estándar	
	Mínimo	
	Máximo	
	Rango	
	Rango intercuartil	
	Asimetría	,357
	Curtosis	,702
¿Cuántas has ganado? / How many times have you won?	1 Media	,128
	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
		Límite superior
	Media recortada al 5%	
	Mediana	
	Varianza	
	Desv. estándar	
	Mínimo	
	Máximo	
	Rango	
	Rango intercuartil	
	Asimetría	,357
	Curtosis	,702
	2 Media	,323
	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
		Límite superior
	Media recortada al 5%	
	Mediana	
	Varianza	
	Desv. estándar	
	Mínimo	
	Máximo	
	Rango	
	Rango intercuartil	
	Asimetría	,357

## Descriptivos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)

DIFFICULTY (Q2)	1	Curtosis	
		Media	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	
		Curtosis	
	2	Media	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	
		Curtosis	
FUN (Q5-Q6)	1	Media	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	
		Curtosis	
	2	Media	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior

## Descriptivos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)		Estadístico	
DIFFICULTY (Q2)	1	Curtosis	1,547
		Media	5,41
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior 4,90
			Límite superior 5,92
		Media recortada al 5%	5,54
		Mediana	6,00
		Varianza	2,805
		Desv. estándar	1,675
		Mínimo	1
		Máximo	7
		Rango	6
		Rango intercuartil	3
		Asimetría	-,939
		Curtosis	-,076
	2	Media	3,05
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior 2,41
			Límite superior 3,68
		Media recortada al 5%	2,94
		Mediana	2,00
		Varianza	4,370
		Desv. estándar	2,090
		Mínimo	1
		Máximo	7
		Rango	6
		Rango intercuartil	4
		Asimetría	,849
		Curtosis	-,639
FUN (Q5-Q6)	1	Media	4,352
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior 3,747
			Límite superior 4,957
		Media recortada al 5%	4,376
		Mediana	4,750
		Varianza	3,960
		Desv. estándar	1,9900
		Mínimo	1,0
		Máximo	7,0
		Rango	6,0
		Rango intercuartil	4,0
		Asimetría	-,207
		Curtosis	-1,412
	2	Media	3,398
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior 2,847
			Límite superior 3,949

## Descriptivos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)		Error estándar	
DIFFICULTY (Q2)	1	Curtosis	,702
		Media	,253
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	,357
		Curtosis	,702
	2	Media	,315
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	,357
		Curtosis	,702
FUN (Q5-Q6)	1	Media	,3000
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	,357
		Curtosis	,702
	2	Media	,2733
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior



## Descriptivos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)

			Media recortada al 5%
			Mediana
			Varianza
			Desv. estándar
			Mínimo
			Máximo
			Rango
			Rango intercuartil
			Asimetría
			Curtosis
INMERSIBILITY (Q3-Q4)	1	95% de intervalo de confianza para la media	Media
			Límite inferior
			Límite superior
			Media recortada al 5%
			Mediana
			Varianza
			Desv. estándar
			Mínimo
			Máximo
			Rango
			Rango intercuartil
			Asimetría
			Curtosis
	2	95% de intervalo de confianza para la media	Media
			Límite inferior
			Límite superior
			Media recortada al 5%
			Mediana
			Varianza
			Desv. estándar
			Mínimo
			Máximo
			Rango
			Rango intercuartil
			Asimetría
			Curtosis
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8-Q9)	1	95% de intervalo de confianza para la media	Media
			Límite inferior
			Límite superior
			Media recortada al 5%
			Mediana
			Varianza
			Desv. estándar

## Descriptivos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)			Estadístico
			Media recortada al 5%
			3,333
			Mediana
			3,000
			Varianza
			3,286
			Desv. estándar
			1,8127
			Mínimo
			1,0
			Máximo
			7,0
			Rango
			6,0
			Rango intercuartil
			2,9
			Asimetría
			,517
			Curtosis
			-,702
INMERSIBILITY (Q3-Q4)	1		Media
			4,352
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			3,750
			Límite superior
			4,955
			Media recortada al 5%
			4,391
			Mediana
			4,500
			Varianza
			3,925
			Desv. estándar
			1,9812
			Mínimo
			1,0
			Máximo
			7,0
			Rango
			6,0
	2		Rango intercuartil
			2,9
			Asimetría
			-,358
			Curtosis
			-1,044
			Media
			4,159
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			3,610
			Límite superior
			4,708
			Media recortada al 5%
			4,177
			Mediana
			4,500
			Varianza
			3,265
			Desv. estándar
			1,8069
			Mínimo
			1,0
			Máximo
			7,0
			Rango
			6,0
			Rango intercuartil
			2,9
			Asimetría
			-,410
			Curtosis
			-,806
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8-Q9)	1		Media
			4,7727
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			4,2780
			Límite superior
			5,2674
			Media recortada al 5%
			4,8220
			Mediana
			5,2500
			Varianza
			2,648
			Desv. estándar
			1,62718

## Descriptivos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)				Error estándar
			Media recortada al 5%	
			Mediana	
			Varianza	
			Desv. estándar	
			Mínimo	
			Máximo	
			Rango	
			Rango intercuartil	
			Asimetría	,357
			Curtosis	,702
INMERSIBILITY (Q3-Q4)	1		Media	,2987
			95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
				Límite superior
		Media recortada al 5%		
		Mediana		
		Varianza		
		Desv. estándar		
		Mínimo		
		Máximo		
		Rango		
		Rango intercuartil		
		Asimetría	,357	
		Curtosis	,702	
	2		Media	,2724
			95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
				Límite superior
		Media recortada al 5%		
		Mediana		
		Varianza		
		Desv. estándar		
		Mínimo		
		Máximo		
		Rango		
		Rango intercuartil		
		Asimetría	,357	
		Curtosis	,702	
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8-Q9)	1		Media	,24531
			95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
				Límite superior
		Media recortada al 5%		
		Mediana		
		Varianza		
		Desv. estándar		

## Descriptivos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)

	2	Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	
		Curtosis	
		Media	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	
		Curtosis	
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8)	1	Media	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
	2	Rango intercuartil	
		Asimetría	
		Curtosis	
		Media	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	

## Descriptivos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)		Estadístico	
	2	Mínimo	1,25
		Máximo	7,00
		Rango	5,75
		Rango intercuartil	2,50
		Asimetría	-,506
		Curtosis	-,836
		Media	3,4489
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior 3,0260
			Límite superior 3,8718
		Media recortada al 5%	3,4217
		Mediana	3,2500
		Varianza	1,935
		Desv. estándar	1,39098
		Mínimo	1,00
		Máximo	6,50
		Rango	5,50
		Rango intercuartil	1,88
		Asimetría	,323
		Curtosis	-,303
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8)	1	Media	4,7196969697
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior 4,2160841004
			Límite superior 5,2233098390
		Media recortada al 5%	4,7626262626
		Mediana	5,0000000000
		Varianza	2,744
		Desv. estándar	1,6564698647
		Mínimo	1,6666666667
		Máximo	7,0000000000
		Rango	5,3333333333
	2	Rango intercuartil	2,6666666667
		Asimetría	-,366
		Curtosis	-1,053
		Media	3,5303030303
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior 3,0843537323
			Límite superior 3,9762523283
		Media recortada al 5%	3,5235690236
		Mediana	3,1666666667
		Varianza	2,152
		Desv. estándar	1,4668044012
		Mínimo	1,0000000000
		Máximo	6,3333333333
		Rango	5,3333333333
		Rango intercuartil	2,0000000000

## Descriptivos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)			Error estándar	
	2	Mínimo		
		Máximo		
		Rango		
		Rango intercuartil		
		Asimetría	,357	
		Curtosis	,702	
		Media	,20970	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	
			Límite superior	
		Media recortada al 5%		
		Mediana		
		Varianza		
		Desv. estándar		
		Mínimo		
	Máximo			
	Rango			
	Rango intercuartil			
	Asimetría	,357		
	Curtosis	,702		
	GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8)	1	Media	,24972222807
95% de intervalo de confianza para la media			Límite inferior	
			Límite superior	
Media recortada al 5%				
Mediana				
Varianza				
Desv. estándar				
Mínimo				
Máximo				
Rango				
Rango intercuartil				
Asimetría			,357	
Curtosis			,702	
2			Media	,22112908363
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	
			Límite superior	
		Media recortada al 5%		
		Mediana		
		Varianza		
		Desv. estándar		
		Mínimo		
		Máximo		
		Rango		
Rango intercuartil				

## Descriptivos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)

		Asimetría	
		Curtosis	
1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia	1	Media	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
	2	Asimetría	
		Curtosis	
		Media	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	
		Curtosis	
2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficulty is high.	1	Media	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
	2	Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	
		Curtosis	
		Media	

## Descriptivos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)		Estadístico	
1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia	1	Asimetría	,158
		Curtosis	-,819
		Media	5,14
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior 4,66
			Límite superior 5,62
		Media recortada al 5%	5,21
		Mediana	5,00
		Varianza	2,493
		Desv. estándar	1,579
		Mínimo	2
		Máximo	7
		Rango	5
		Rango intercuartil	3
		Asimetría	-,569
		Curtosis	-,578
	2	Media	4,43
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior 3,90
			Límite superior 4,96
		Media recortada al 5%	4,47
		Mediana	4,50
		Varianza	3,042
		Desv. estándar	1,744
		Mínimo	1
		Máximo	7
		Rango	6
		Rango intercuartil	3
		Asimetría	-,184
		Curtosis	-,932
2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficulty is high.	1	Media	5,41
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior 4,90
			Límite superior 5,92
		Media recortada al 5%	5,54
		Mediana	6,00
		Varianza	2,805
		Desv. estándar	1,675
		Mínimo	1
		Máximo	7
		Rango	6
		Rango intercuartil	3
		Asimetría	-,939
		Curtosis	-,076
	2	Media	3,05



## Descriptivos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)		Error estándar	
1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia	1	Asimetría	,357
		Curtosis	,702
		Media	,238
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
	2	Asimetría	,357
		Curtosis	,702
		Media	,263
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	,357
		Curtosis	,702
2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficulty is high.	1	Media	,253
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
	2	Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	,357
		Curtosis	,702
		Media	,315

## Descriptivos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)

			95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
				Límite superior
			Media recortada al 5%	
			Mediana	
			Varianza	
			Desv. estándar	
			Mínimo	
			Máximo	
			Rango	
			Rango intercuartil	
			Asimetría	
			Curtosis	
3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At no time did I want to give up while facing the boss.	1		Media	
			95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
				Límite superior
			Media recortada al 5%	
			Mediana	
			Varianza	
			Desv. estándar	
			Mínimo	
			Máximo	
			Rango	
			Rango intercuartil	
			Asimetría	
			Curtosis	
	2		Media	
			95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
				Límite superior
			Media recortada al 5%	
			Mediana	
			Varianza	
			Desv. estándar	
			Mínimo	
			Máximo	
			Rango	
			Rango intercuartil	
			Asimetría	
			Curtosis	
4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video	1		Media	
			95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
				Límite superior
			Media recortada al 5%	
			Mediana	

## Descriptivos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)			Estadístico
	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	2,41
		Límite superior	3,68
	Media recortada al 5%		2,94
	Mediana		2,00
	Varianza		4,370
	Desv. estándar		2,090
	Mínimo		1
	Máximo		7
	Rango		6
	Rango intercuartil		4
	Asimetría		,849
	Curtosis		-,639
3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At no time did I want to give up while facing the boss.	Media		4,48
	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	3,77
		Límite superior	5,18
	Media recortada al 5%		4,53
	Mediana		5,00
	Varianza		5,418
	Desv. estándar		2,328
	Mínimo		1
	Máximo		7
	Rango		6
	Rango intercuartil		5
	Asimetría		-,300
	Curtosis		-1,437
2	Media		5,34
	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	4,63
		Límite superior	6,05
	Media recortada al 5%		5,49
	Mediana		7,00
	Varianza		5,393
	Desv. estándar		2,322
	Mínimo		1
	Máximo		7
	Rango		6
	Rango intercuartil		4
	Asimetría		-1,008
	Curtosis		-,727
4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video game	Media		4,23
	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	3,55
		Límite superior	4,91
	Media recortada al 5%		4,25
		Mediana	5,00

## Descriptivos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)			Error estándar
	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	
		Límite superior	
	Media recortada al 5%		
	Mediana		
	Varianza		
	Desv. estándar		
	Mínimo		
	Máximo		
	Rango		
	Rango intercuartil		
	Asimetría		,357
	Curtosis		,702
3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At no time did I want to give up while facing the boss.	Media		,351
	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	
		Límite superior	
	Media recortada al 5%		
	Mediana		
	Varianza		
	Desv. estándar		
	Mínimo		
	Máximo		
	Rango		
	Rango intercuartil		
	Asimetría		,357
	Curtosis		,702
2	Media		,350
	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	
		Límite superior	
	Media recortada al 5%		
	Mediana		
	Varianza		
	Desv. estándar		
	Mínimo		
	Máximo		
	Rango		
	Rango intercuartil		
	Asimetría		,357
	Curtosis		,702
4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video game	Media		,338
	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	
		Límite superior	
	Media recortada al 5%		
	Mediana		

## Descriptivos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)

game				Varianza	
				Desv. estándar	
				Mínimo	
				Máximo	
				Rango	
				Rango intercuartil	
				Asimetría	
				Curtosis	
		2		Media	
				95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
					Límite superior
				Media recortada al 5%	
				Mediana	
				Varianza	
				Desv. estándar	
				Mínimo	
				Máximo	
				Rango	
				Rango intercuartil	
				Asimetría	
				Curtosis	
	5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the boss	1		Media	
				95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
					Límite superior
				Media recortada al 5%	
				Mediana	
				Varianza	
				Desv. estándar	
				Mínimo	
				Máximo	
				Rango	
				Rango intercuartil	
				Asimetría	
				Curtosis	
		2		Media	
				95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
					Límite superior
				Media recortada al 5%	
				Mediana	
				Varianza	
				Desv. estándar	
				Mínimo	
				Máximo	
				Rango	

## Descriptivos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)			Estadístico	
game		Varianza	5,017	
		Desv. estándar	2,240	
		Mínimo	1	
		Máximo	7	
		Rango	6	
		Rango intercuartil	4	
		Asimetría	-,285	
		Curtosis	-1,366	
	2	Media	2,98	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	2,38
			Límite superior	3,58
		Media recortada al 5%	2,86	
		Mediana	2,50	
		Varianza	3,883	
		Desv. estándar	1,971	
		Mínimo	1	
		Máximo	7	
		Rango	6	
		Rango intercuartil	3	
		Asimetría	,663	
		Curtosis	-,743	
5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the boss	1	Media	4,84	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	4,24
			Límite superior	5,44
		Media recortada al 5%	4,93	
		Mediana	6,00	
		Varianza	3,904	
		Desv. estándar	1,976	
		Mínimo	1	
		Máximo	7	
		Rango	6	
		Rango intercuartil	3	
		Asimetría	-,564	
		Curtosis	-1,148	
	2	Media	3,52	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	2,94
			Límite superior	4,11
		Media recortada al 5%	3,47	
		Mediana	3,00	
		Varianza	3,697	
		Desv. estándar	1,923	
		Mínimo	1	
Máximo		7		

## Descriptivos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)		Error estándar
game		Varianza
		Desv. estándar
		Mínimo
		Máximo
		Rango
		Rango intercuartil
		Asimetría
		Curtosis
	2	Media
		95% de intervalo de confianza para la media
		Límite inferior
		Límite superior
		Media recortada al 5%
		Mediana
		Varianza
		Desv. estándar
		Mínimo
		Máximo
		Rango
		Rango intercuartil
		Asimetría
		Curtosis
5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the boss	1	Media
		95% de intervalo de confianza para la media
		Límite inferior
		Límite superior
		Media recortada al 5%
		Mediana
		Varianza
		Desv. estándar
		Mínimo
		Máximo
		Rango
		Rango intercuartil
		Asimetría
		Curtosis
	2	Media
		95% de intervalo de confianza para la media
		Límite inferior
		Límite superior
		Media recortada al 5%
		Mediana
		Varianza
		Desv. estándar
		Mínimo
		Máximo

## Descriptivos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)

6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / When the time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss.	1	Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	
		Curtosis	
		Media	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
	2	Rango intercuartil	
		Asimetría	
		Curtosis	
		Media	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss	1	Asimetría	
		Curtosis	
		Media	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	
		Curtosis	



## Descriptivos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)			Estadístico	
		Rango	6	
		Rango intercuartil	3	
		Asimetría	,396	
		Curtosis	-1,011	
6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / When the time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss.	1	Media	3,86	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	3,16
			Límite superior	4,57
		Media recortada al 5%	3,85	
	2	Mediana	4,00	
		Varianza	5,376	
		Desv. estándar	2,319	
		Mínimo	1	
		Máximo	7	
		Rango	6	
		Rango intercuartil	5	
		Asimetría	,080	
		Curtosis	-1,522	
		Media	3,27	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	2,56
			Límite superior	3,99
		Media recortada al 5%	3,19	
		Mediana	2,50	
Varianza	5,552			
Desv. estándar	2,356			
Mínimo	1			
Máximo	7			
Rango	6			
Rango intercuartil	5			
Asimetría	,540			
Curtosis	-1,369			
7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss	1	Media	4,73	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	4,13
			Límite superior	5,32
		Media recortada al 5%	4,81	
	2	Mediana	5,00	
		Varianza	3,831	
		Desv. estándar	1,957	
		Mínimo	1	
		Máximo	7	
		Rango	6	
		Rango intercuartil	3	
		Asimetría	-,534	
		Curtosis	-,884	

## Descriptivos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)		Error estándar
6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / When the time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss.	Rango	
	Rango intercuartil	
	Asimetría	,357
	Curtosis	,702
	Media	,350
	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
		Límite superior
	Media recortada al 5%	
	Mediana	
	Varianza	
	Desv. estándar	
	Mínimo	
	Máximo	
	Rango	
	Rango intercuartil	
	Asimetría	,357
	Curtosis	,702
2	Media	,355
	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
		Límite superior
	Media recortada al 5%	
	Mediana	
	Varianza	
	Desv. estándar	
	Mínimo	
	Máximo	
	Rango	
	Rango intercuartil	
	Asimetría	,357
	Curtosis	,702
	Media	,295
	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
		Límite superior
	Media recortada al 5%	
	Mediana	
	Varianza	
	Desv. estándar	
	Mínimo	
	Máximo	
	Rango	
	Rango intercuartil	
	Asimetría	,357
	Curtosis	,702
7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss	Media	,295
	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
		Límite superior
	Media recortada al 5%	
	Mediana	
	Varianza	
	Desv. estándar	
	Mínimo	
	Máximo	
	Rango	
	Rango intercuartil	
	Asimetría	,357
	Curtosis	,702

## Descriptivos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)

	2	Media	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	
		Curtosis	
8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability.	1	Media	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	
		Curtosis	
	2	Media	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	
		Curtosis	
9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good.	1	Media	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	

## Descriptivos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)			Estadístico	
2	Media		3,00	
	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	2,46	
		Límite superior	3,54	
	Media recortada al 5%		2,92	
	Mediana		3,00	
	Varianza		3,163	
	Desv. estándar		1,778	
	Mínimo		1	
	Máximo		7	
	Rango		6	
	Rango intercuartil		3	
	Asimetría		,598	
	Curtosis		-,773	
	8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability.	1	Media	4,48
95% de intervalo de confianza para la media			Límite inferior	3,93
			Límite superior	5,02
Media recortada al 5%			4,53	
Mediana			4,50	
Varianza			3,232	
Desv. estándar			1,798	
Mínimo			1	
Máximo			7	
Rango			6	
Rango intercuartil			3	
Asimetría			-,314	
Curtosis			-,878	
2				Media
	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior		2,22
		Límite superior		3,23
	Media recortada al 5%	2,62		
	Mediana	2,50		
	Varianza	2,761		
	Desv. estándar	1,662		
	Mínimo	1		
	Máximo	7		
	Rango	6		
	Rango intercuartil	3		
	Asimetría	,775		
	Curtosis	-,148		
	9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good.	1		Media
95% de intervalo de confianza para la media			Límite inferior	4,18
			Límite superior	5,32
Media recortada al 5%			4,83	

## Descriptivos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)		Error estándar	
2		Media	,268
		95% de intervalo de confianza para la media	
		Límite inferior	
		Límite superior	
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	,357
		Curtosis	,702
8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability.	1	Media	,271
		95% de intervalo de confianza para la media	
		Límite inferior	
		Límite superior	
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	,357
		Curtosis	,702
	2	Media	,251
		95% de intervalo de confianza para la media	
		Límite inferior	
		Límite superior	
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	,357
		Curtosis	,702
9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good.	1	Media	,282
		95% de intervalo de confianza para la media	
		Límite inferior	
		Límite superior	
		Media recortada al 5%	

## Descriptivos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)

		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	
		Curtosis	
	2	Media	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	
		Curtosis	
lengh comment	1	Media	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	
		Curtosis	
	2	Media	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	

## Descriptivos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)			Estadístico	
		Mediana	5,00	
		Varianza	3,494	
		Desv. estándar	1,869	
		Mínimo	1	
		Máximo	7	
		Rango	6	
		Rango intercuartil	3	
		Asimetría	-,580	
		Curtosis	-,801	
	2	Media	3,64	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	3,12
			Límite superior	4,15
		Media recortada al 5%	3,60	
		Mediana	4,00	
		Varianza	2,888	
		Desv. estándar	1,699	
		Mínimo	1	
		Máximo	7	
		Rango	6	
		Rango intercuartil	3	
		Asimetría	,097	
		Curtosis	-,762	
lengh comment	1	Media	200,50	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	116,90
			Límite superior	284,10
		Media recortada al 5%	164,55	
		Mediana	109,50	
		Varianza	75609,140	
		Desv. estándar	274,971	
		Mínimo	1	
		Máximo	1588	
		Rango	1587	
		Rango intercuartil	216	
		Asimetría	3,275	
		Curtosis	14,556	
	2	Media	153,93	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	107,24
			Límite superior	200,62
		Media recortada al 5%	139,72	
		Mediana	105,50	
		Varianza	23583,646	
		Desv. estándar	153,570	
		Mínimo	1	

## Descriptivos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)		Error estándar
		Mediana
		Varianza
		Desv. estándar
		Mínimo
		Máximo
		Rango
		Rango intercuartil
		Asimetría
		Curtosis
	2	Media
		95% de intervalo de confianza para la media
		Límite inferior
		Límite superior
		Media recortada al 5%
		Mediana
		Varianza
		Desv. estándar
		Mínimo
		Máximo
		Rango
		Rango intercuartil
		Asimetría
		Curtosis
lengh comment	1	Media
		95% de intervalo de confianza para la media
		Límite inferior
		Límite superior
		Media recortada al 5%
		Mediana
		Varianza
		Desv. estándar
		Mínimo
		Máximo
		Rango
		Rango intercuartil
		Asimetría
		Curtosis
	2	Media
		95% de intervalo de confianza para la media
		Límite inferior
		Límite superior
		Media recortada al 5%
		Mediana
		Varianza
		Desv. estándar
		Mínimo



## Descriptivos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)

KIND OF COMMENT	1	Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	
		Curtosis	
	2	Media	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	
		Curtosis	
		Media	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	
		Curtosis	

## Descriptivos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)		Estadístico	
KIND OF COMMENT	1	Máximo	591
		Rango	590
		Rango intercuartil	240
		Asimetría	1,134
		Curtosis	,857
	2	Media	2,68
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior 2,21
			Límite superior 3,15
		Media recortada al 5%	2,73
		Mediana	3,00
		Varianza	2,408
		Desv. estándar	1,552
		Mínimo	0
		Máximo	5
		Rango	5
		Rango intercuartil	2
		Asimetría	-,729
		Curtosis	-,849
		Media	2,41
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior 1,90
			Límite superior 2,92
		Media recortada al 5%	2,45
		Mediana	2,50
		Varianza	2,852
		Desv. estándar	1,689
		Mínimo	0
		Máximo	4
		Rango	4
		Rango intercuartil	4
		Asimetría	-,443
		Curtosis	-1,470

## Descriptivos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)		Error estándar	
KIND OF COMMENT	1	Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	,357
		Curtosis	,702
	2	Media	,234
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	,357
		Curtosis	,702
		Media	,255
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	,357
		Curtosis	,702

### Pruebas de normalidad

	PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>		
		Estadístico	gl	Sig.
PLAYTESTING DURATION	1	,091	44	,200*
	2	,127	44	,071
AVERAGE GAME TIME	1	,098	44	,200*
	2	,186	44	<,001
WON RATE	1	,284	44	<,001
	2	,337	44	<,001
¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you played against the boss?	1	,233	44	<,001
	2	,265	44	<,001
¿Cuántas has ganado? / How many times have you won?	1	,273	44	<,001
	2	,282	44	<,001
DIFFICULTY (Q2)	1	,229	44	<,001
	2	,260	44	<,001
FUN (Q5-Q6)	1	,154	44	,010
	2	,114	44	,184
INMERSIBILITY (Q3-Q4)	1	,151	44	,014
	2	,147	44	,018
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8-Q9)	1	,138	44	,035
	2	,144	44	,022
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8)	1	,135	44	,042
	2	,141	44	,028
1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia	1	,193	44	<,001
	2	,134	44	,046
2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficulty is high.	1	,229	44	<,001
	2	,260	44	<,001
3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At no time did I want to give up while facing the boss.	1	,202	44	<,001
	2	,316	44	<,001
4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video game	1	,158	44	,008
	2	,190	44	<,001
5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the boss	1	,267	44	<,001
	2	,175	44	,002

### Pruebas de normalidad

	PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	Shapiro-Wilk		
		Estadístico	gl	Sig.
PLAYTESTING DURATION	1	,962	44	,156
	2	,937	44	,018
AVERAGE GAME TIME	1	,934	44	,014
	2	,694	44	<,001
WON RATE	1	,786	44	<,001
	2	,713	44	<,001
¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you played against the boss?	1	,880	44	<,001
	2	,809	44	<,001
¿Cuántas has ganado? / How many times have you won?	1	,740	44	<,001
	2	,842	44	<,001
DIFFICULTY (Q2)	1	,849	44	<,001
	2	,825	44	<,001
FUN (Q5-Q6)	1	,905	44	,002
	2	,925	44	,007
INMERSIBILITY (Q3-Q4)	1	,919	44	,004
	2	,931	44	,011
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8-Q9)	1	,932	44	,012
	2	,968	44	,261
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8)	1	,934	44	,015
	2	,963	44	,169
1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia	1	,890	44	<,001
	2	,940	44	,023
2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficulty is high.	1	,849	44	<,001
	2	,825	44	<,001
3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At no time did I want to give up while facing the boss.	1	,847	44	<,001
	2	,697	44	<,001
4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video game	1	,872	44	<,001
	2	,861	44	<,001
5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the boss	1	,856	44	<,001
	2	,913	44	,003

### Pruebas de normalidad

	PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>		
		Estadístico	gl	Sig.
6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / When the time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss.	1	,176	44	,002
	2	,205	44	<,001
7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss	1	,174	44	,002
	2	,190	44	<,001
8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability.	1	,165	44	,004
	2	,169	44	,003
9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good.	1	,203	44	<,001
	2	,130	44	,059
length comment	1	,237	44	<,001
	2	,160	44	,007
KIND OF COMMENT	1	,234	44	<,001
	2	,281	44	<,001

### Pruebas de normalidad

	PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	Shapiro-Wilk		
		Estadístico	gl	Sig.
6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / When the time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss.	1	,862	44	<,001
	2	,809	44	<,001
7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss	1	,895	44	<,001
	2	,891	44	<,001
8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability.	1	,930	44	,011
	2	,879	44	<,001
9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good.	1	,898	44	<,001
	2	,945	44	,035
length comment	1	,662	44	<,001
	2	,873	44	<,001
KIND OF COMMENT	1	,821	44	<,001
	2	,765	44	<,001

\*. Esto es un límite inferior de la significación verdadera.

a. Corrección de significación de Lilliefors

## PLAYTESTING DURATION

### Gráficos de tallo y hojas

PLAYTESTING DURATION Diagrama de tallo y hojas de  
PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 1

```

Frecuencia   Stem &   Hoja
          9,00      0 .   000122234
          13,00     0 .   5567777788999
          14,00     1 .   00112222222333
           6,00     1 .   555677
           1,00     2 .    3
           1,00 Extremos (>=26)
  
```

Ancho del tallo: 10  
 Cada hoja: 1 caso(s)

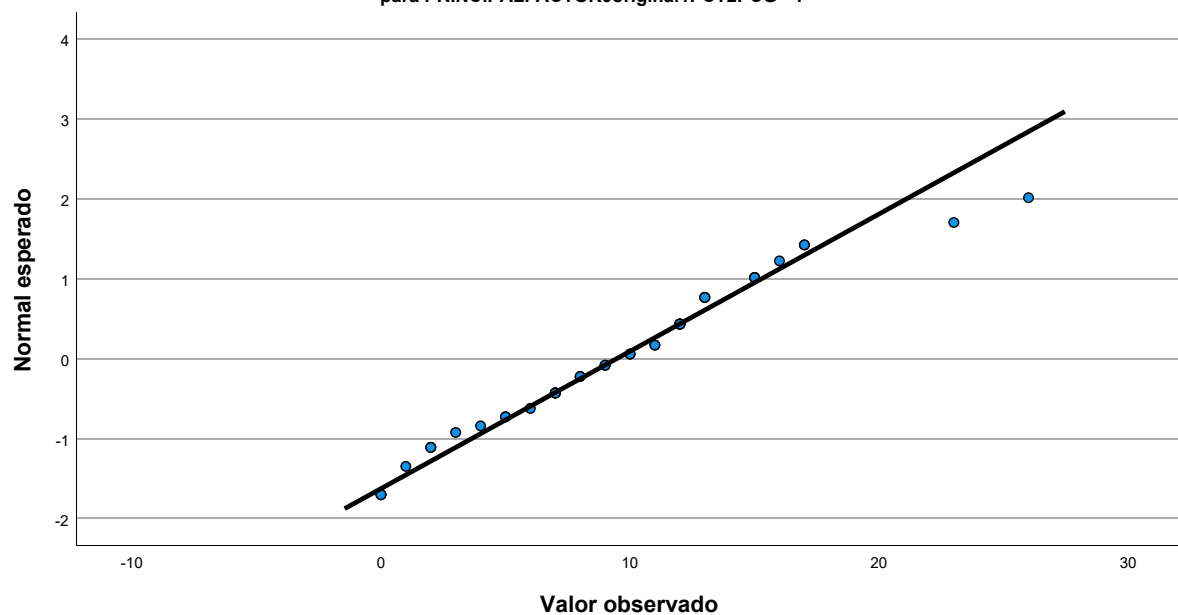
PLAYTESTING DURATION Diagrama de tallo y hojas de  
 PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 2

Frecuencia	Stem &	Hoja
1,00	0 .	0
4,00	1 .	0000
3,00	2 .	000
6,00	3 .	000000
3,00	4 .	000
6,00	5 .	000000
6,00	6 .	000000
5,00	7 .	00000
3,00	8 .	000
,00	9 .	
2,00	10 .	00
3,00	11 .	000
2,00	Extremos	(>=15)

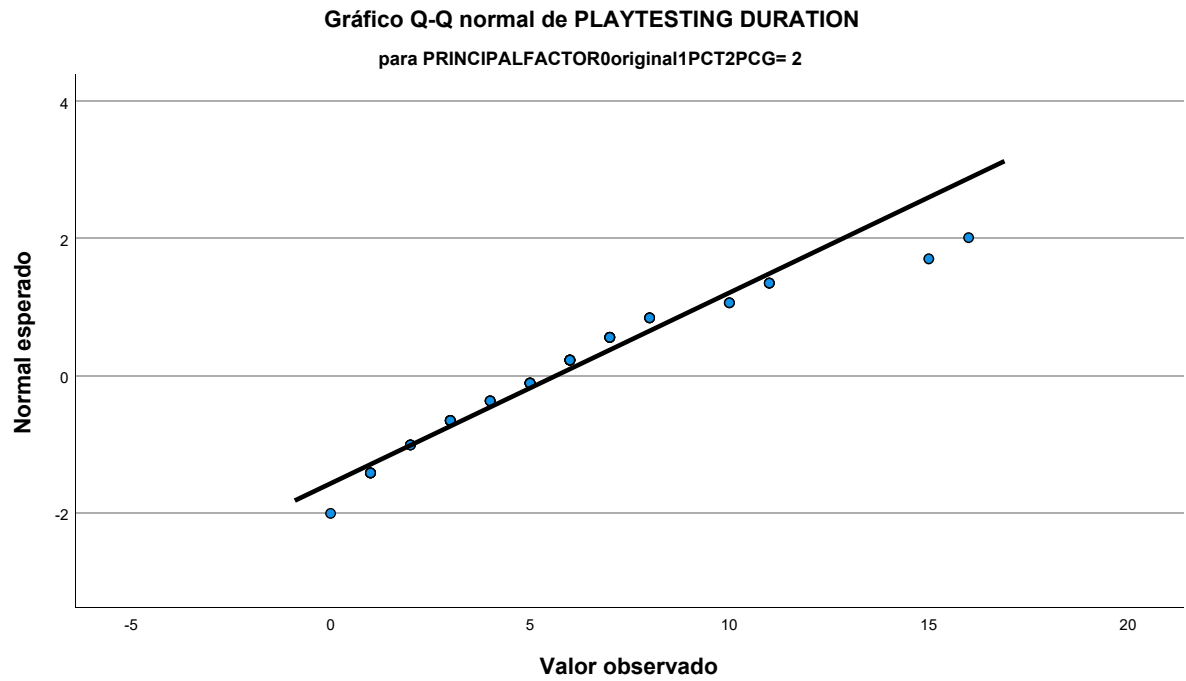
Ancho del tallo: 1  
 Cada hoja: 1 caso(s)

## Gráficos Q-Q normales

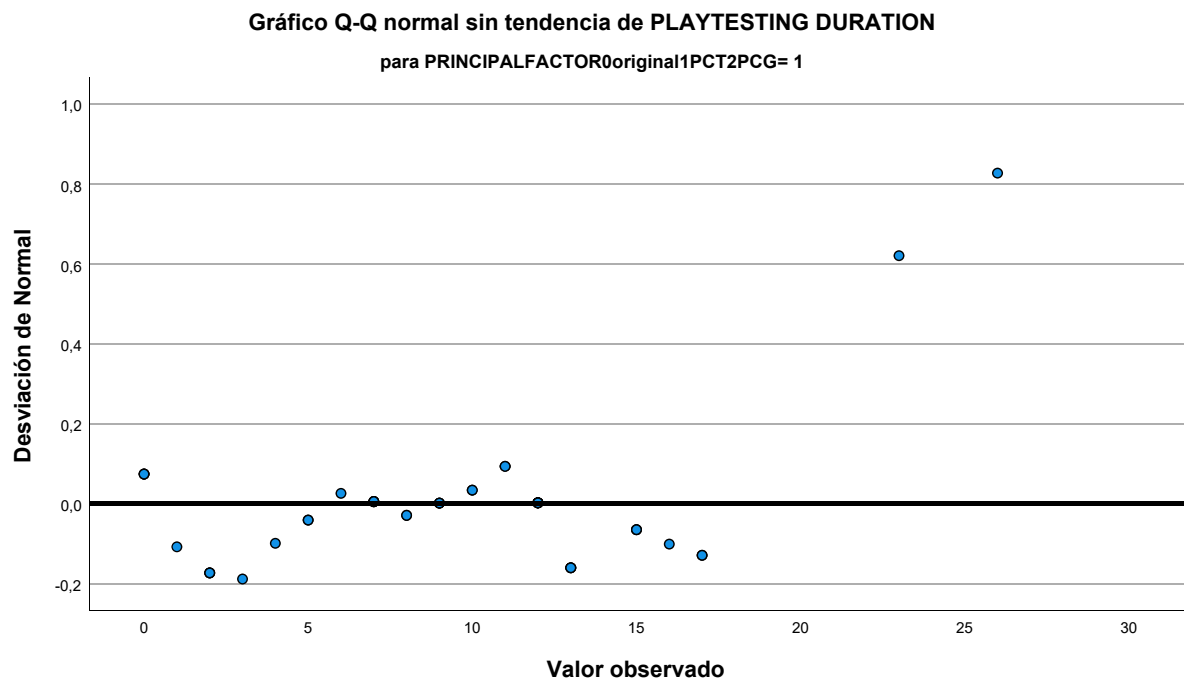
**Gráfico Q-Q normal de PLAYTESTING DURATION**  
 para PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 1

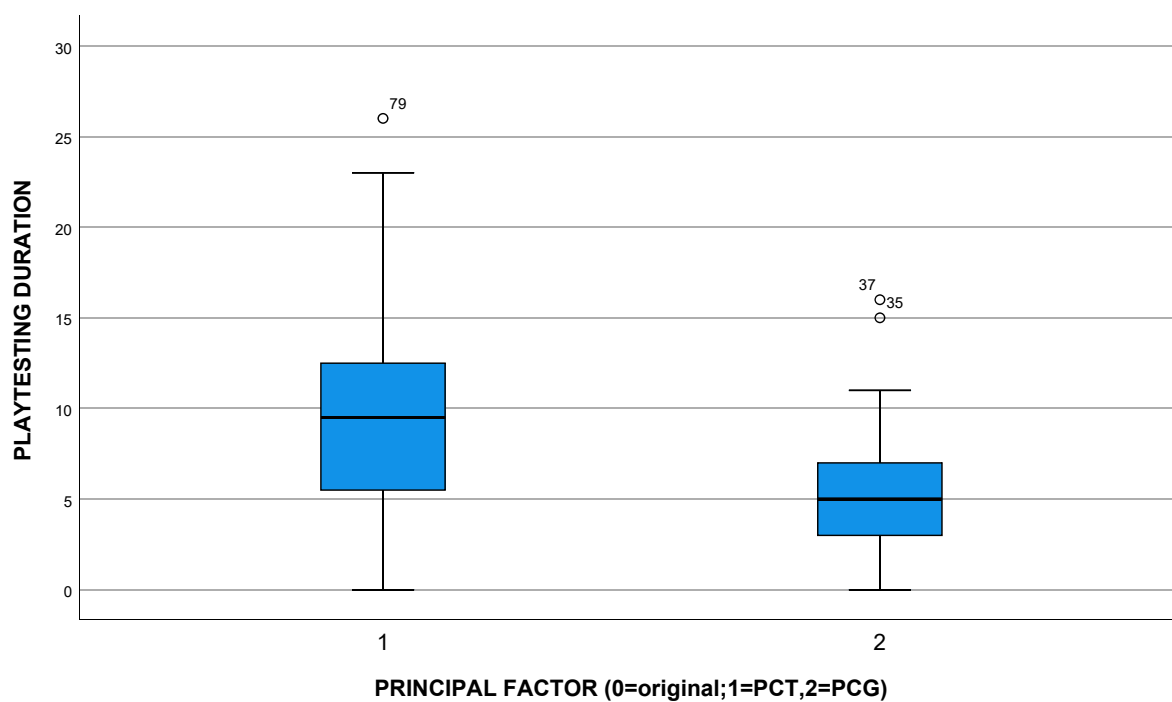
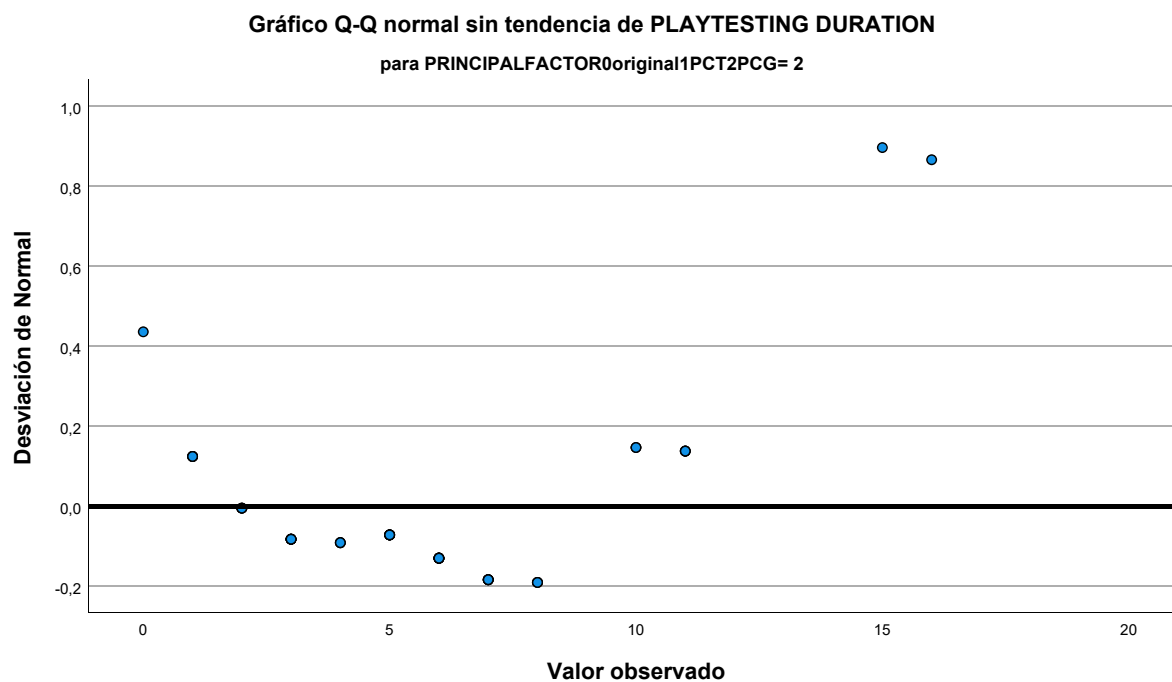






### Gráficos Q-Q normales sin tendencia





## AVERAGE GAME TIME

### Gráficos de tallo y hojas

AVERAGE GAME TIME Diagrama de tallo y hojas de  
PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 1

Frecuencia	Stem & Hoja
5,00	0 . 00036

3,00	1 .	005
8,00	2 .	00334556
3,00	3 .	033
7,00	4 .	0023555
6,00	5 .	005567
6,00	6 .	000055
3,00	7 .	000
1,00	8 .	0
2,00	Extremos	(>=12,0)

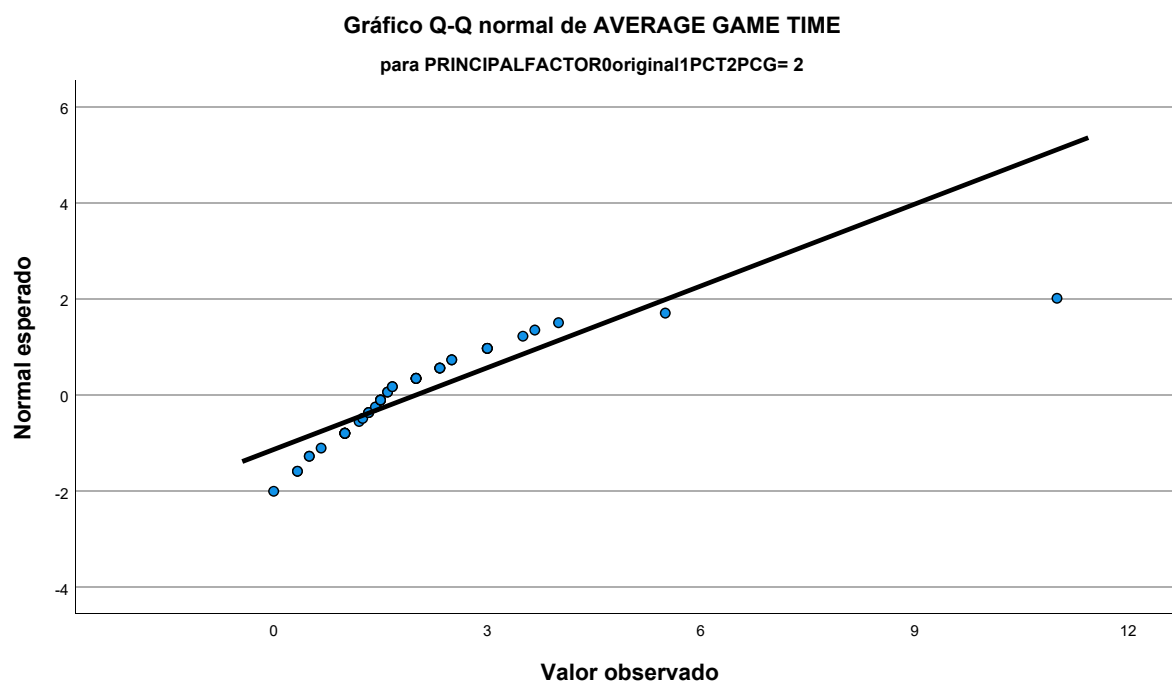
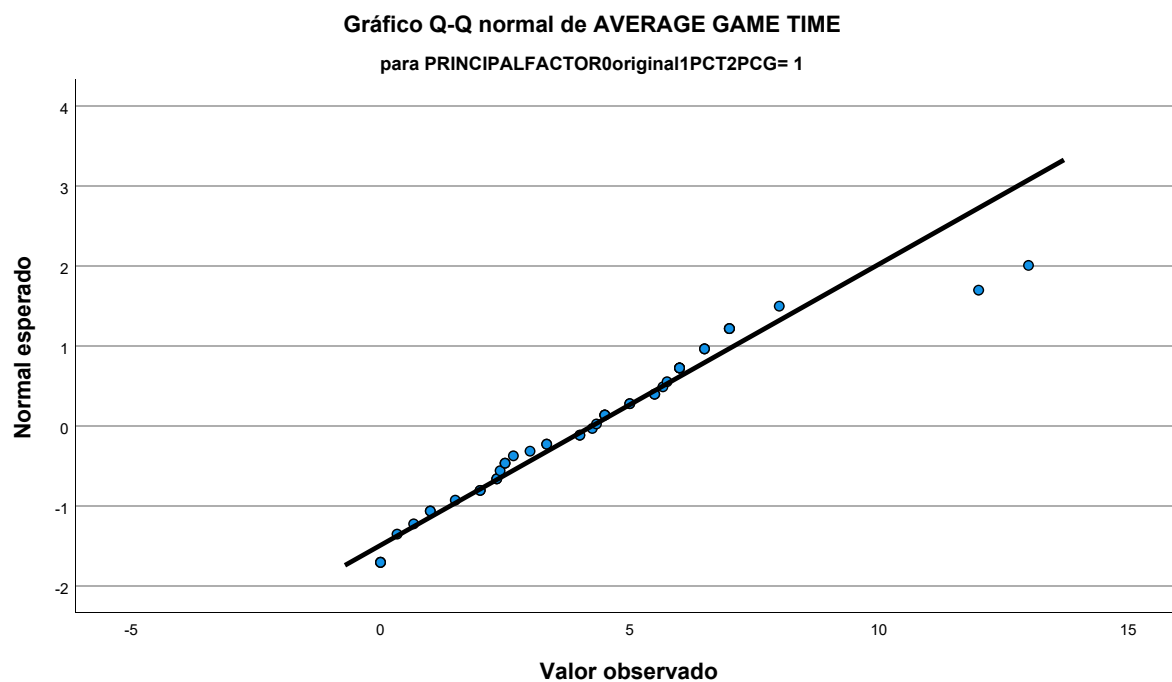
Ancho del tallo: 1,000000  
Cada hoja: 1 caso(s)

AVERAGE GAME TIME Diagrama de tallo y hojas de  
PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 2

Frecuencia	Stem &	Hoja
3,00	0 .	033
3,00	0 .	556
12,00	1 .	000000223334
8,00	1 .	55556666
7,00	2 .	0000333
2,00	2 .	55
4,00	3 .	0000
2,00	3 .	56
1,00	4 .	0
2,00	Extremos	(>=5,5)

Ancho del tallo: 1,000000  
Cada hoja: 1 caso(s)

## Gráficos Q-Q normales



**Gráficos Q-Q normales sin tendencia**

Gráfico Q-Q normal sin tendencia de AVERAGE GAME TIME

para PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 1

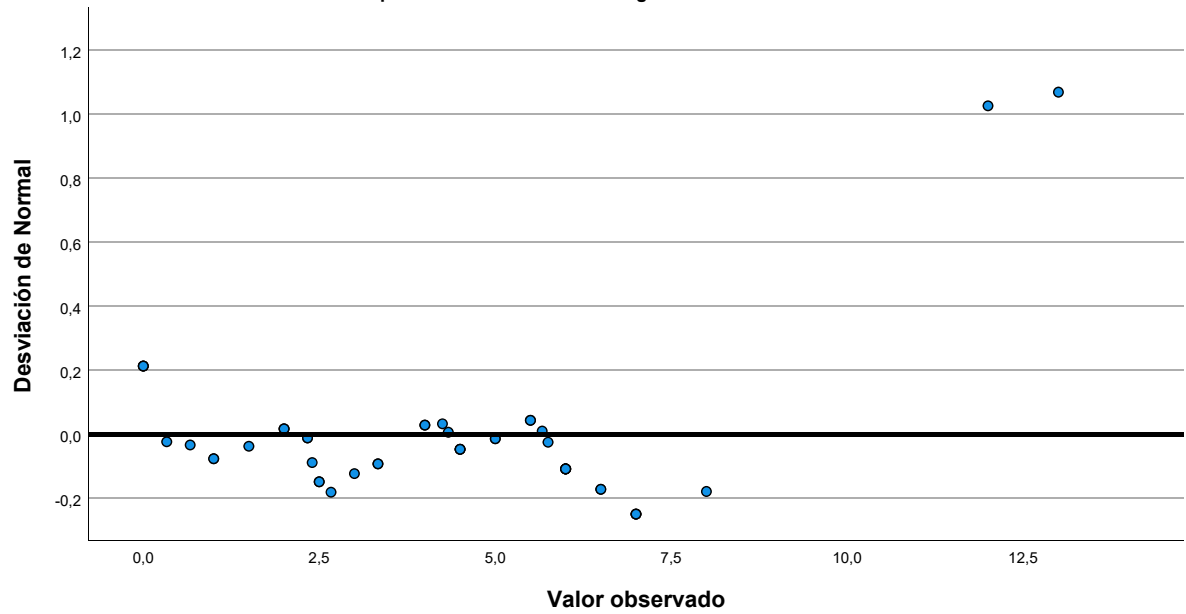
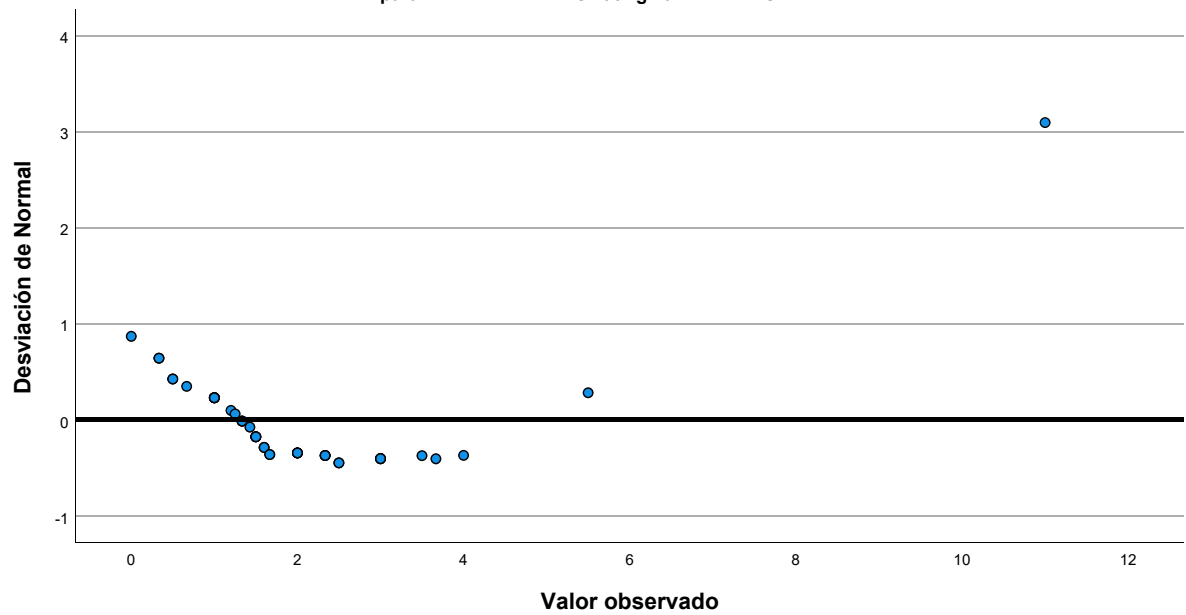
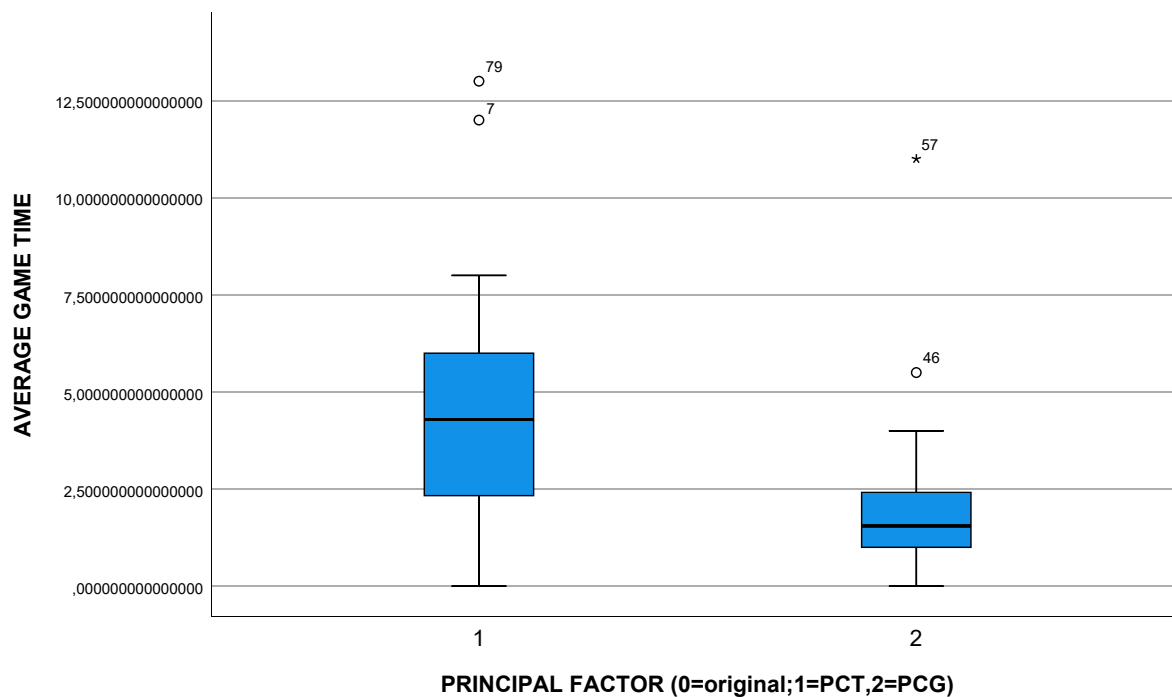


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de AVERAGE GAME TIME

para PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 2





## WON RATE

### Gráficos de tallo y hojas

WON RATE Diagrama de tallo y hojas de  
PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 1

Frecuencia	Stem &	Hoja
21,00	0 .	00000000000000000000
,00	1 .	
1,00	2 .	5
6,00	3 .	333333
,00	4 .	
7,00	5 .	0000000
1,00	6 .	0
1,00	7 .	5
,00	8 .	
,00	9 .	
7,00	10 .	0000000

Ancho del tallo: 10,00  
Cada hoja: 1 caso(s)

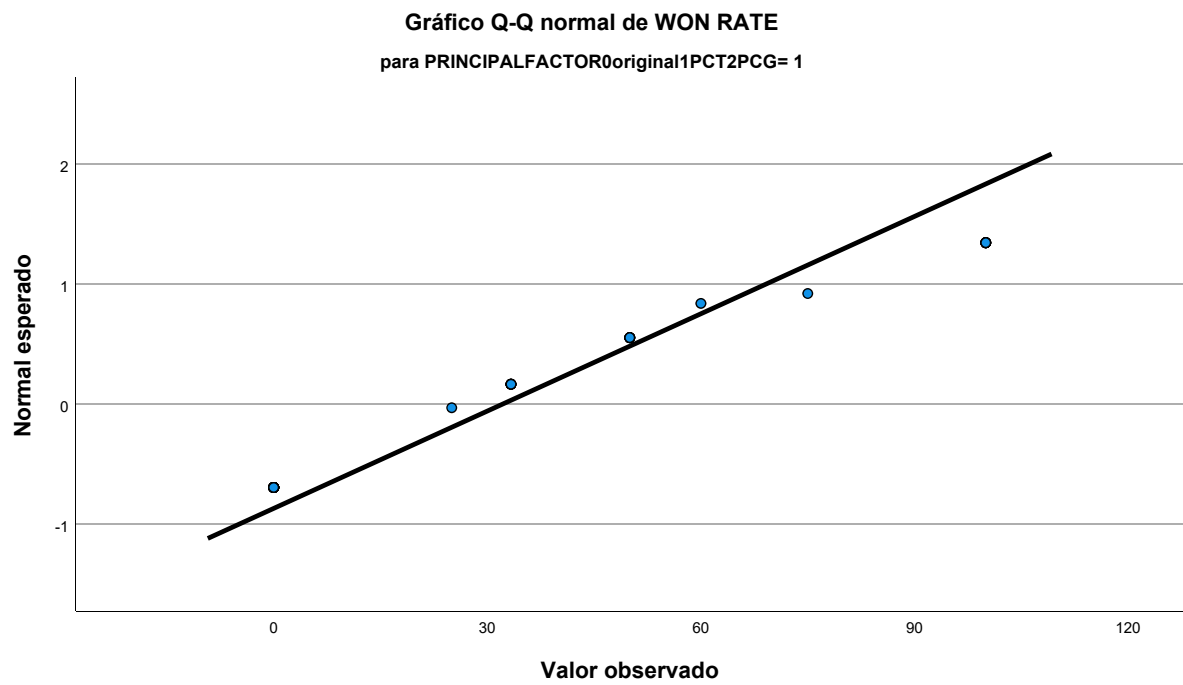
WON RATE Diagrama de tallo y hojas de  
PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 2

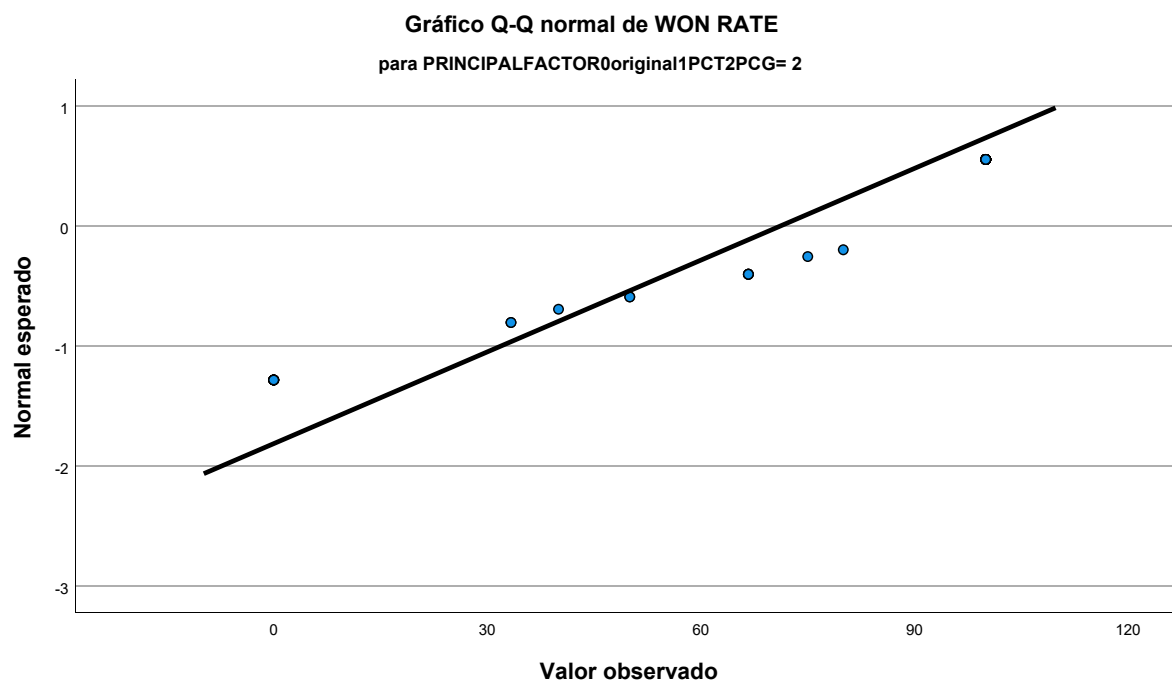
Frecuencia	Stem &	Hoja
8,00	0 .	00000000

,00	1 .	
,00	2 .	
2,00	3 .	33
1,00	4 .	0
2,00	5 .	00
4,00	6 .	6666
1,00	7 .	5
1,00	8 .	0
,00	9 .	
25,00	10 .	000000000000000000000000

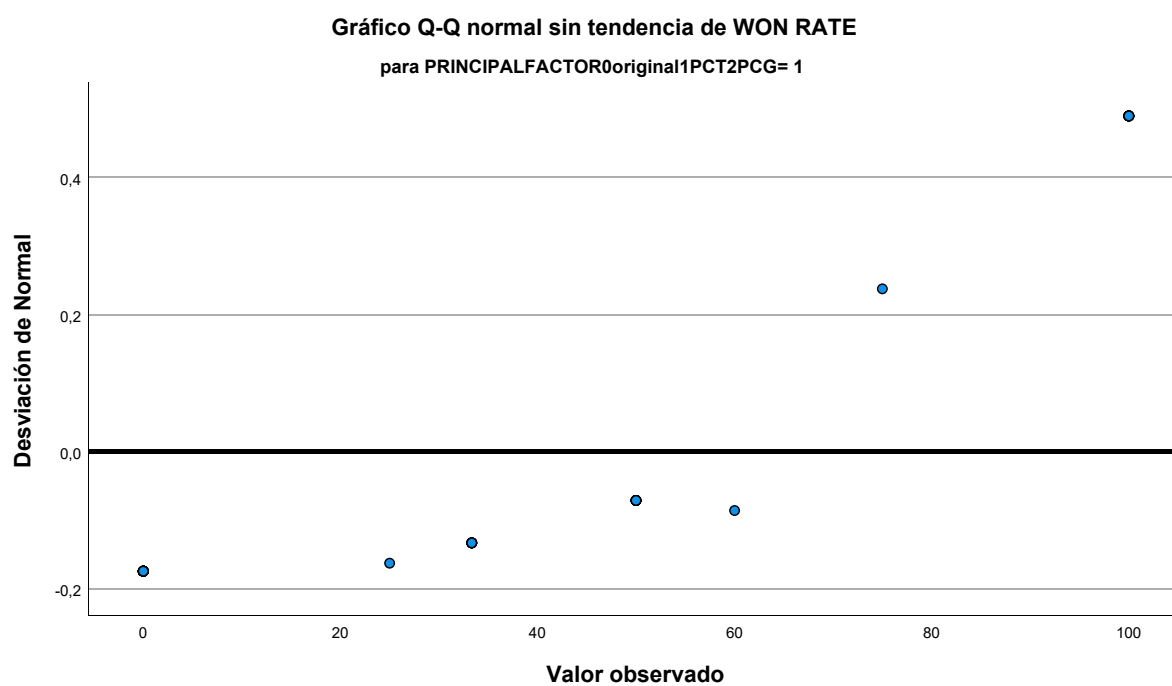
Ancho del tallo: 10,00  
Cada hoja: 1 caso(s)

Gráficos Q-Q normales

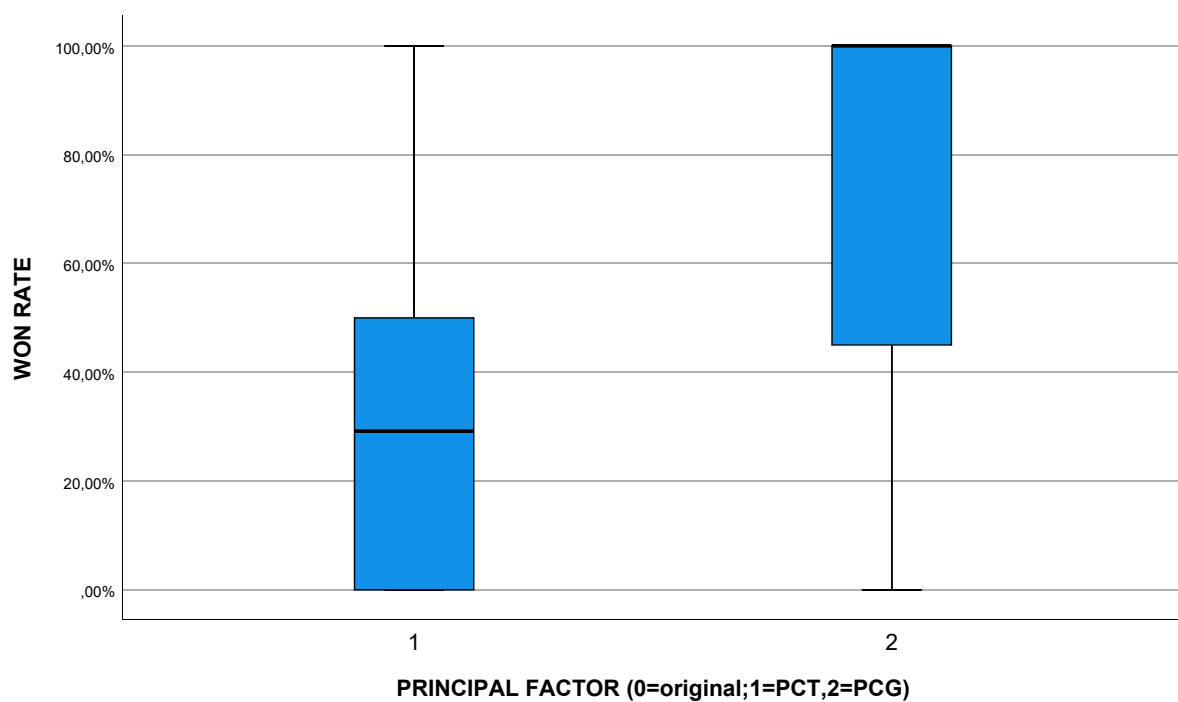
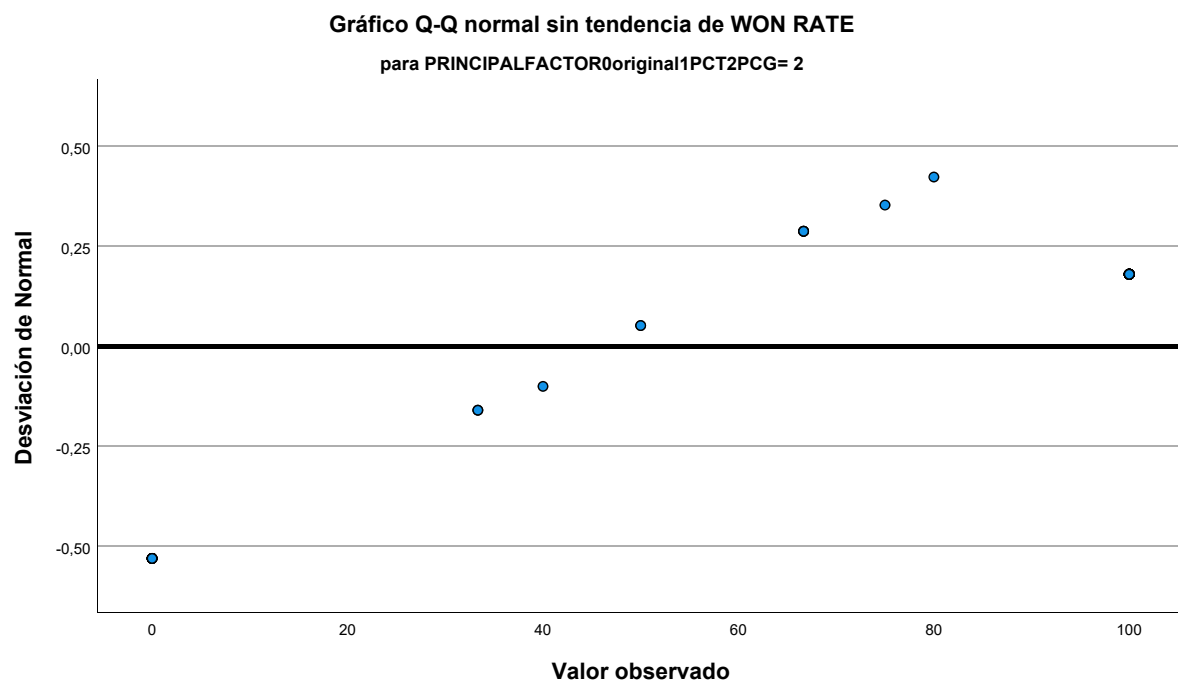




### Gráficos Q-Q normales sin tendencia







**¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you played against the boss?**

### Gráficos de tallo y hojas

¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you played against the boss?  
Diagrama de tallo y hojas de  
PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 1

Frecuencia    Stem & Hoja

6,00	1 .	000000
,00	1 .	
18,00	2 .	000000000000000000
,00	2 .	
15,00	3 .	0000000000000000
,00	3 .	
3,00	4 .	000
2,00	Extremos	(>=5,0)

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you pla Diagrama de tal  
lo y hojas de  
PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 2

Frecuencia	Stem &	Hoja
5,00	1 .	00000
13,00	2 .	0000000000000000
13,00	3 .	0000000000000000
2,00	4 .	00
6,00	5 .	000000
2,00	6 .	00
2,00	7 .	00
1,00	Extremos	(>=12)

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

## Gráficos Q-Q normales

Gráfico Q-Q normal de ¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you played against the boss?

para PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 1

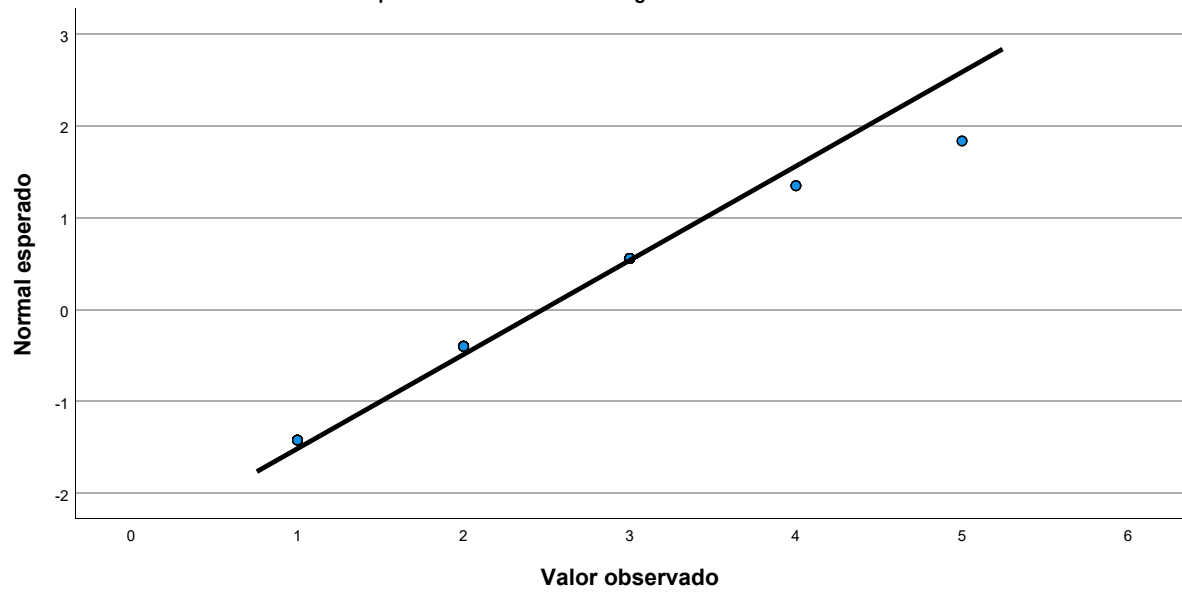
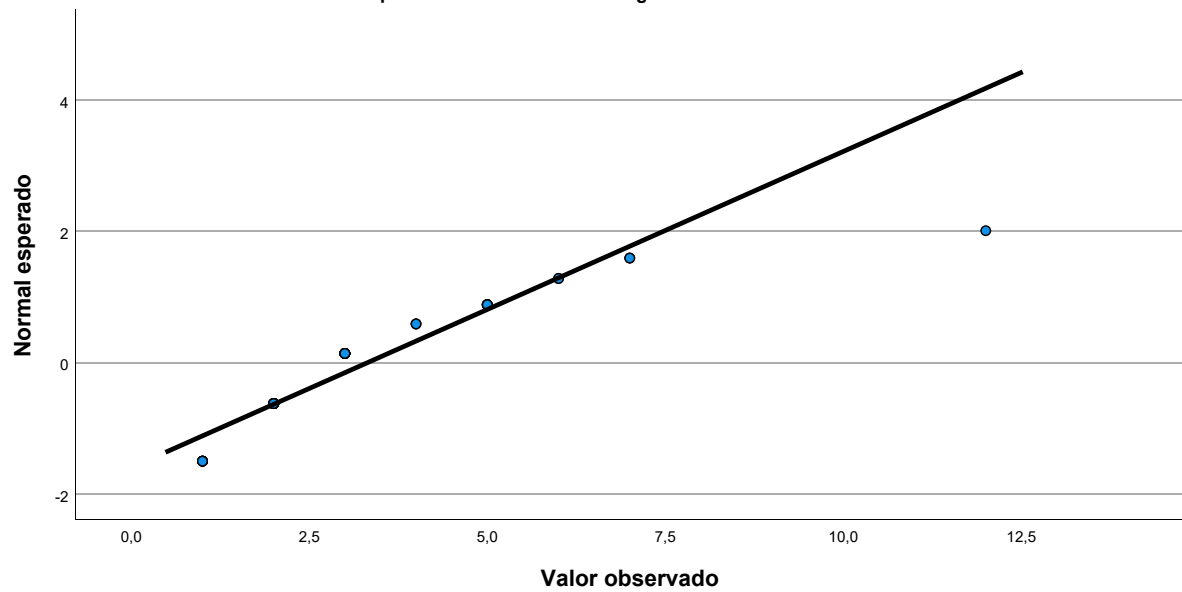


Gráfico Q-Q normal de ¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you played against the boss?

para PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 2



Gráficos Q-Q normales sin tendencia

Gráfico Q-Q normal sin tendencia de ¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you played against the boss?

para PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 1

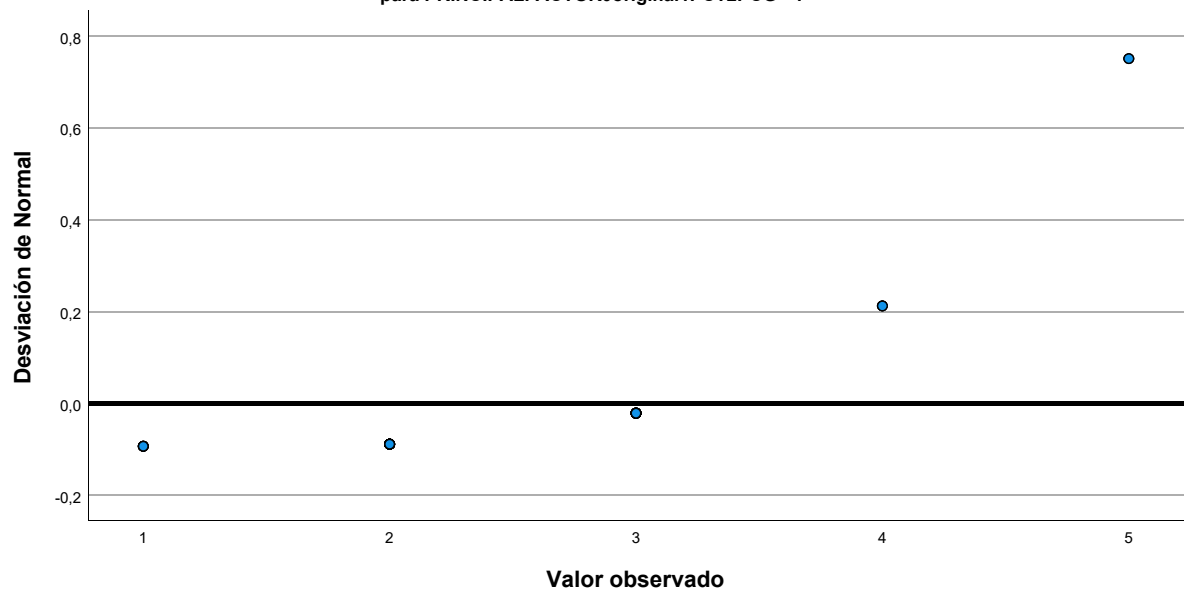
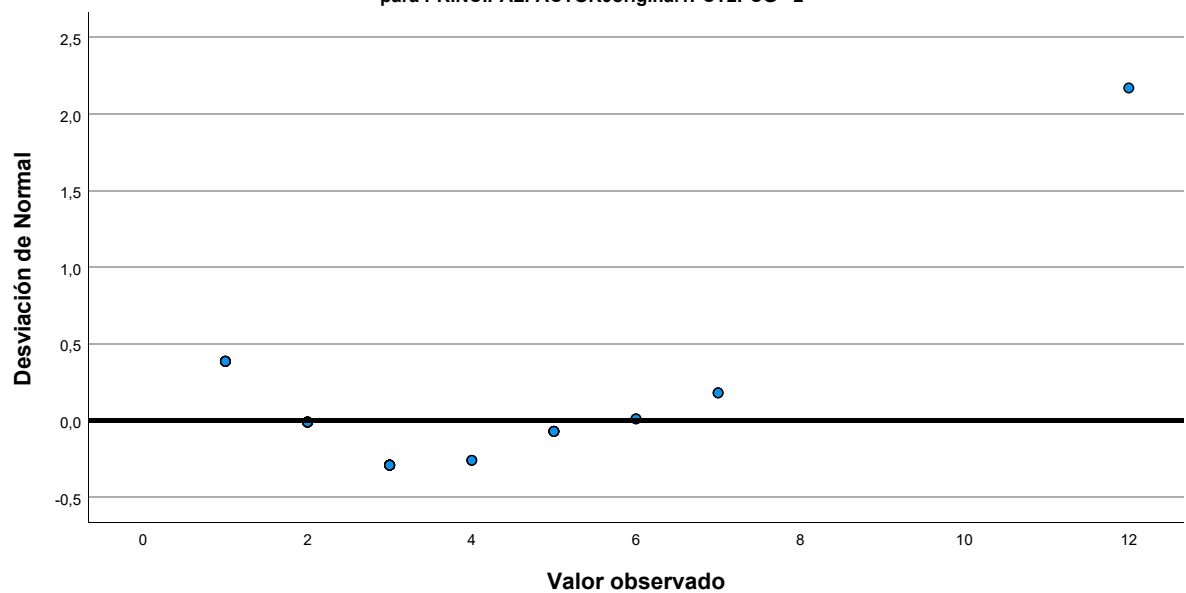
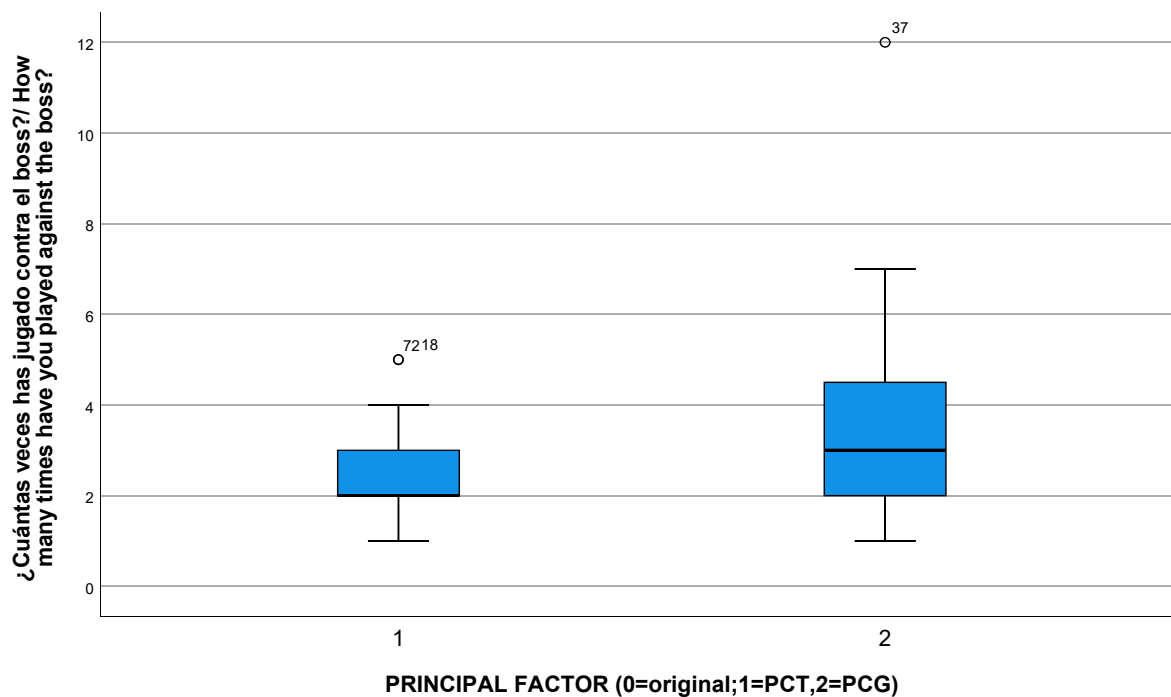


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de ¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you played against the boss?

para PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 2





¿Cuántas has ganado? / How many times have you won?

### Gráficos de tallo y hojas

¿Cuántas has ganado? / How many times have you won?

Diagrama de tallo y hojas de  
PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 1

Frecuencia	Stem &	Hoja
21,00	0 .	00000000000000000000
,00	0 .	
18,00	1 .	00000000000000000000
,00	1 .	
2,00	2 .	00
3,00	Extremos	(>=3)

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

¿Cuántas has ganado? / How many times have you won?

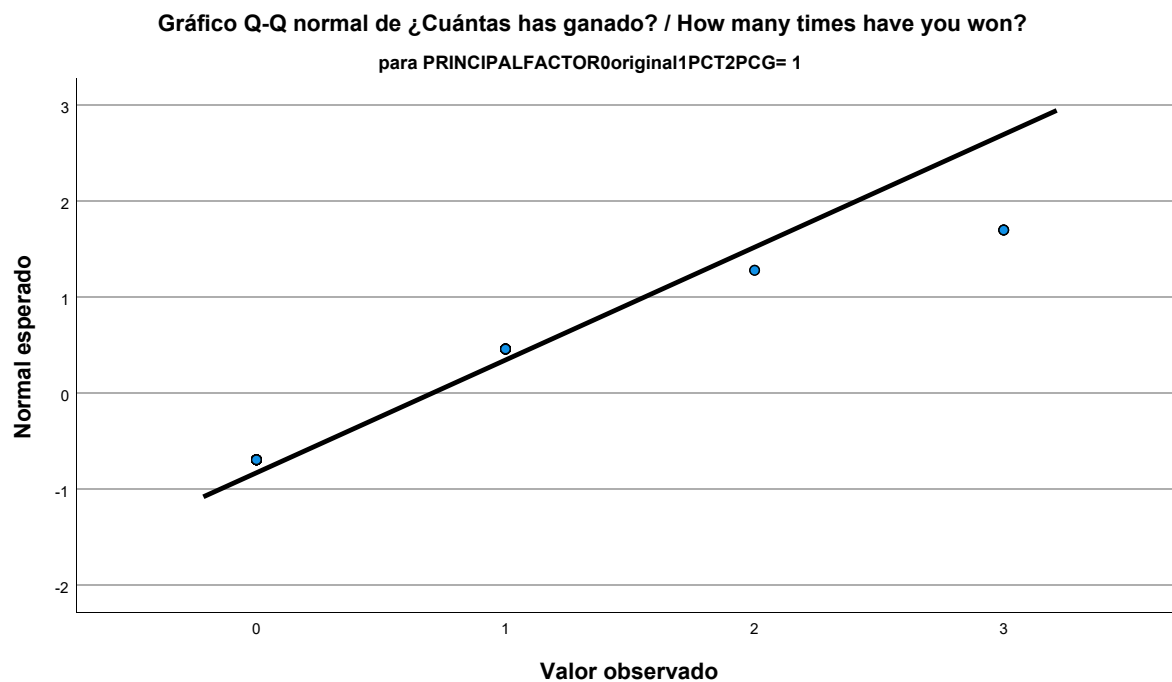
Diagrama de tallo y hojas de  
PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 2

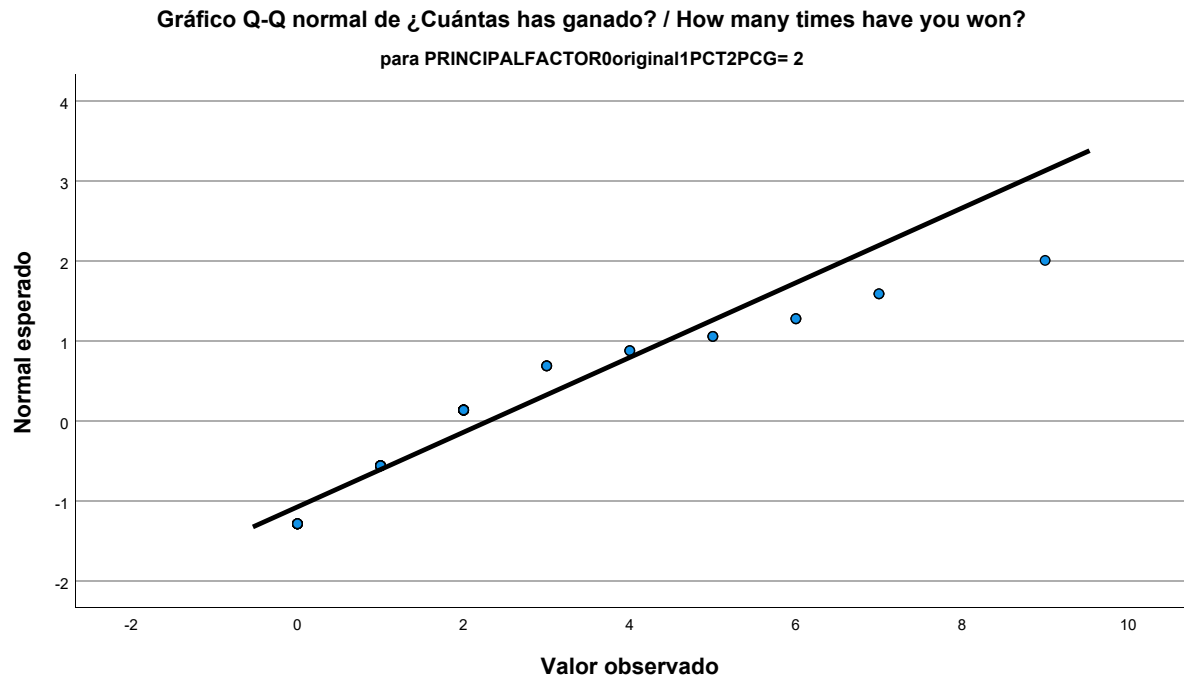
Frecuencia	Stem &	Hoja
8,00	0 .	00000000
9,00	1 .	00000000
15,00	2 .	0000000000000000
3,00	3 .	000

2,00	4 . 00
2,00	5 . 00
2,00	6 . 00
3,00	Extremos (>=7)

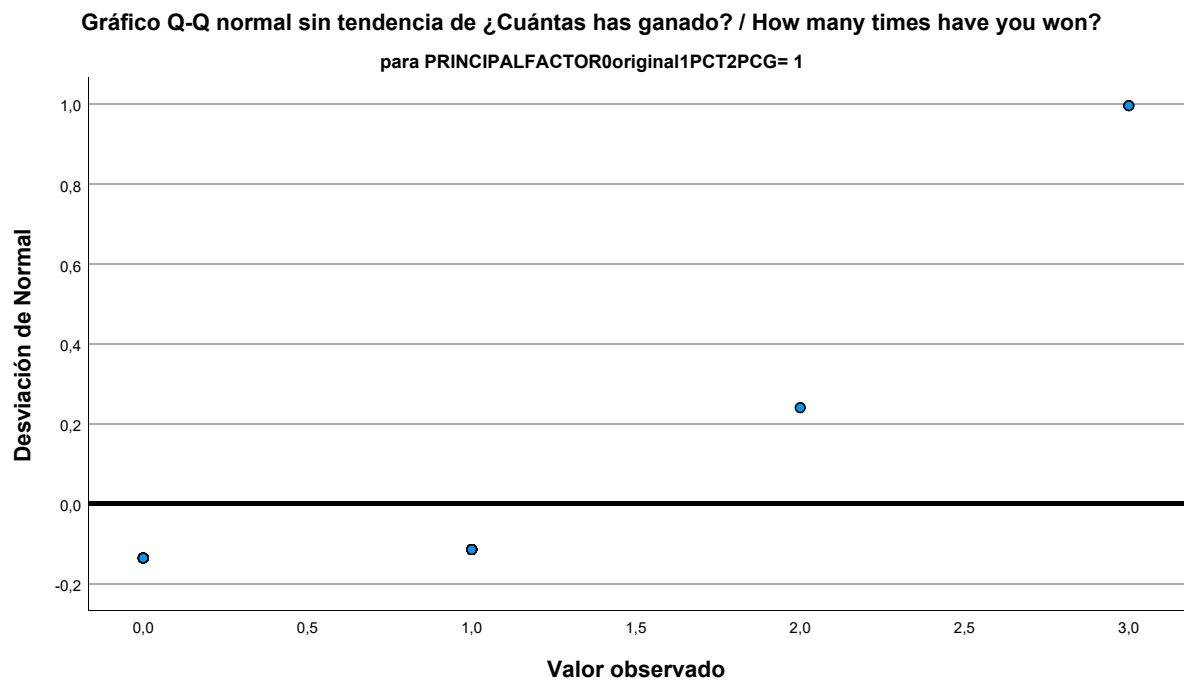
Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

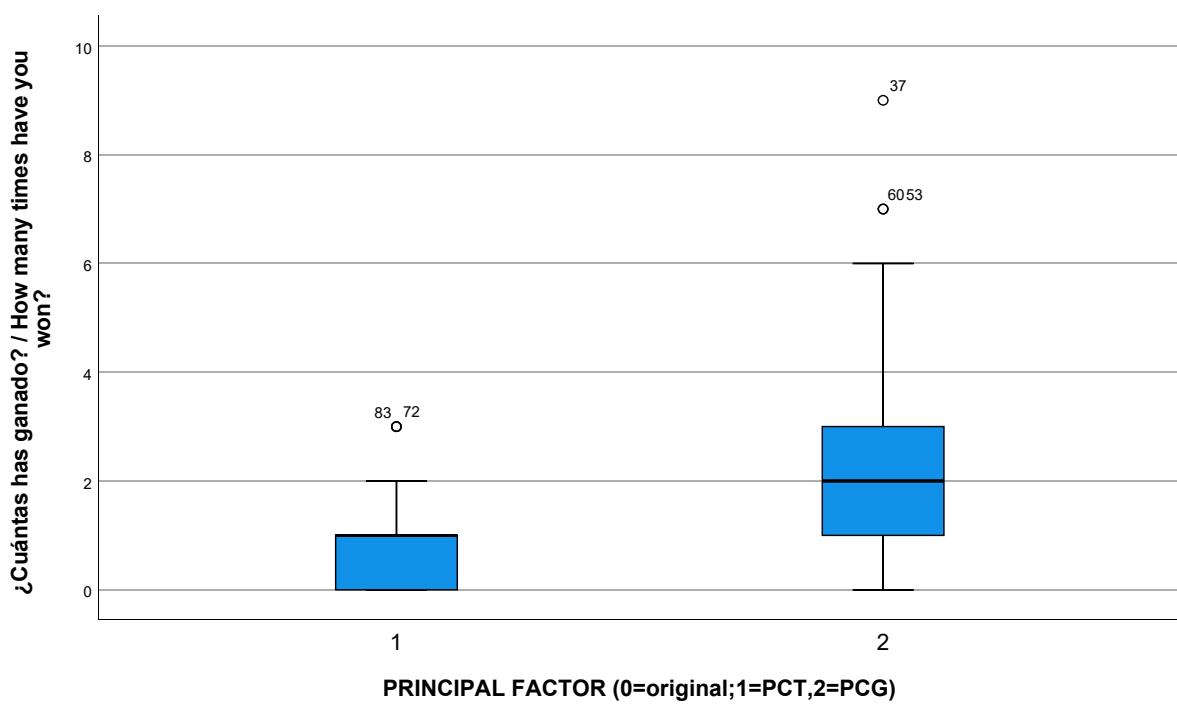
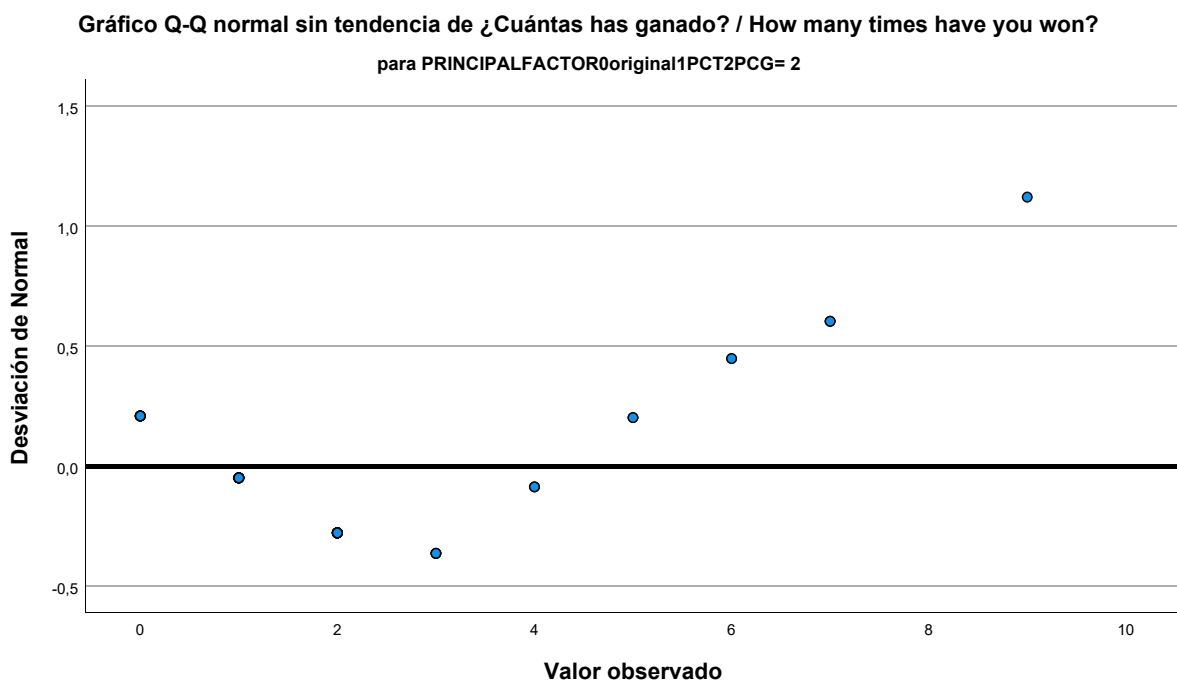
## Gráficos Q-Q normales





### Gráficos Q-Q normales sin tendencia





## DIFFICULTY (Q2)

### Gráficos de tallo y hojas

DIFFICULTY (Q2) Diagrama de tallo y hojas de  
PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 1

Frecuencia    Stem &    Hoja

1,00            1 . 0



2,00	2 . 00
5,00	3 . 00000
3,00	4 . 000
7,00	5 . 0000000
11,00	6 . 00000000000
15,00	7 . 000000000000000

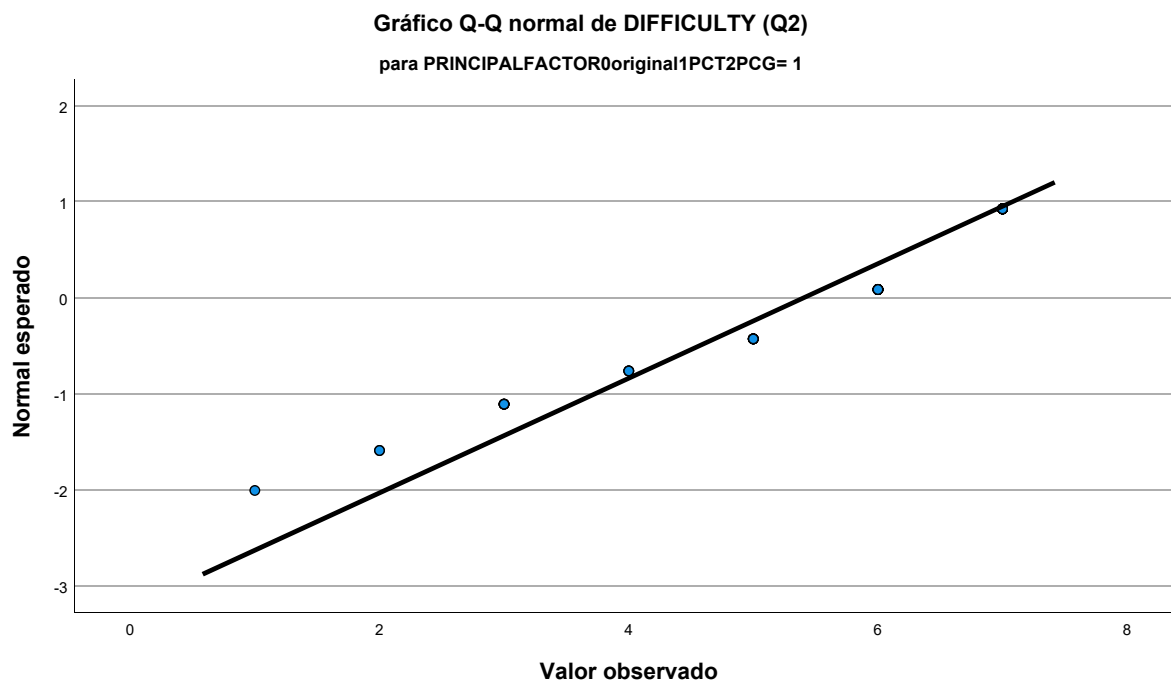
Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

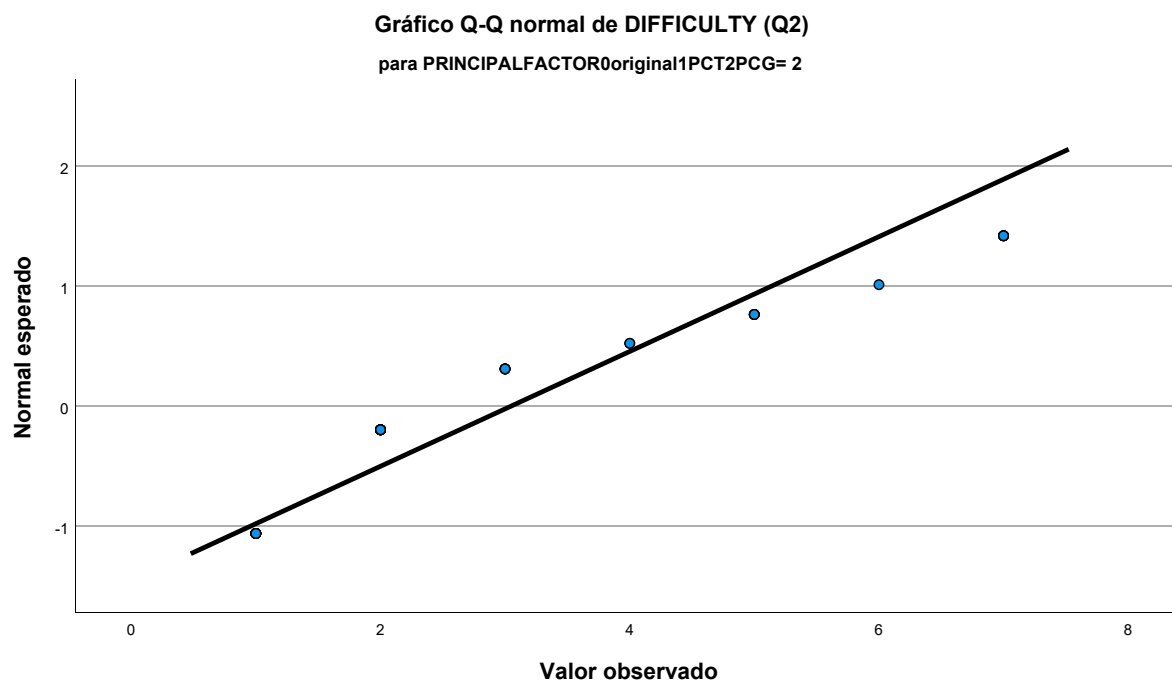
DIFFICULTY (Q2) Diagrama de tallo y hojas de  
PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 2

Frecuencia	Stem & Hoja
12,00	1 . 0000000000000
13,00	2 . 0000000000000
5,00	3 . 00000
2,00	4 . 00
5,00	5 . 00000
1,00	6 . 0
6,00	7 . 000000

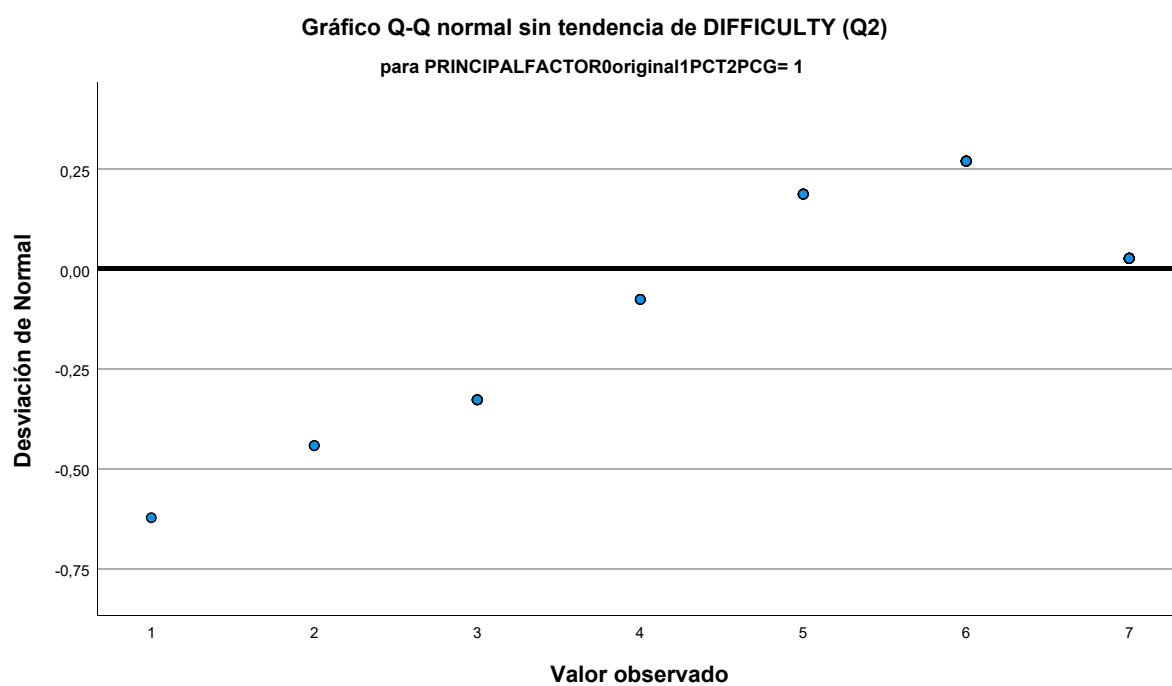
Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

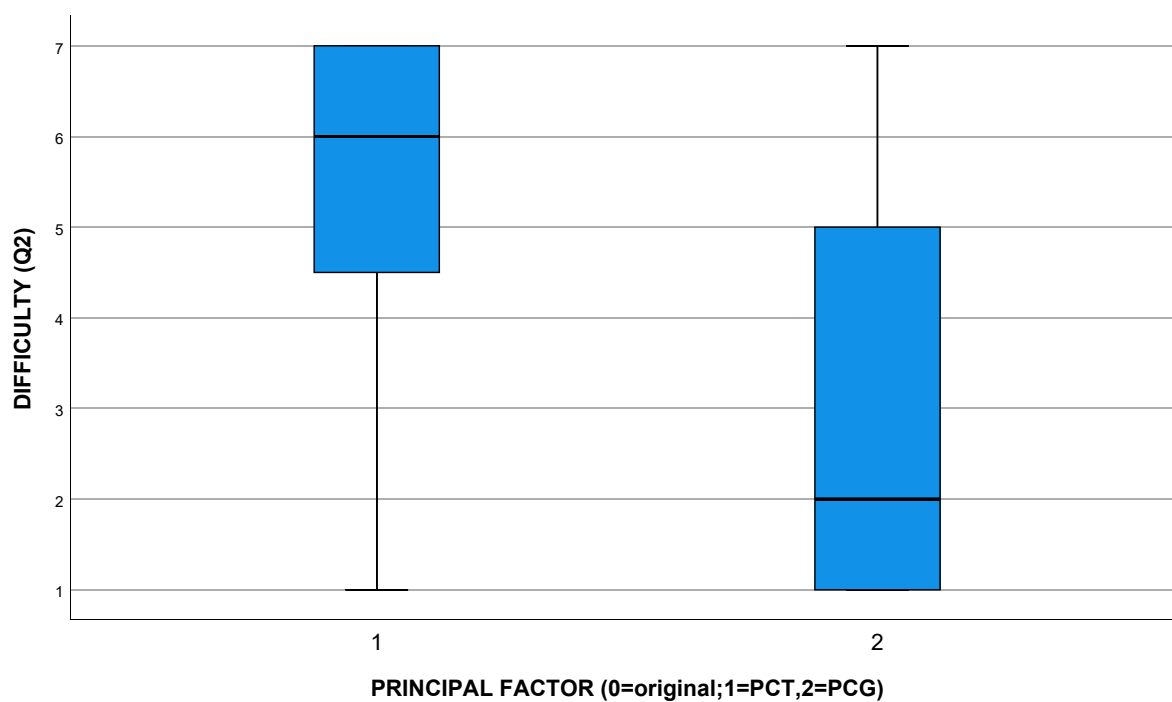
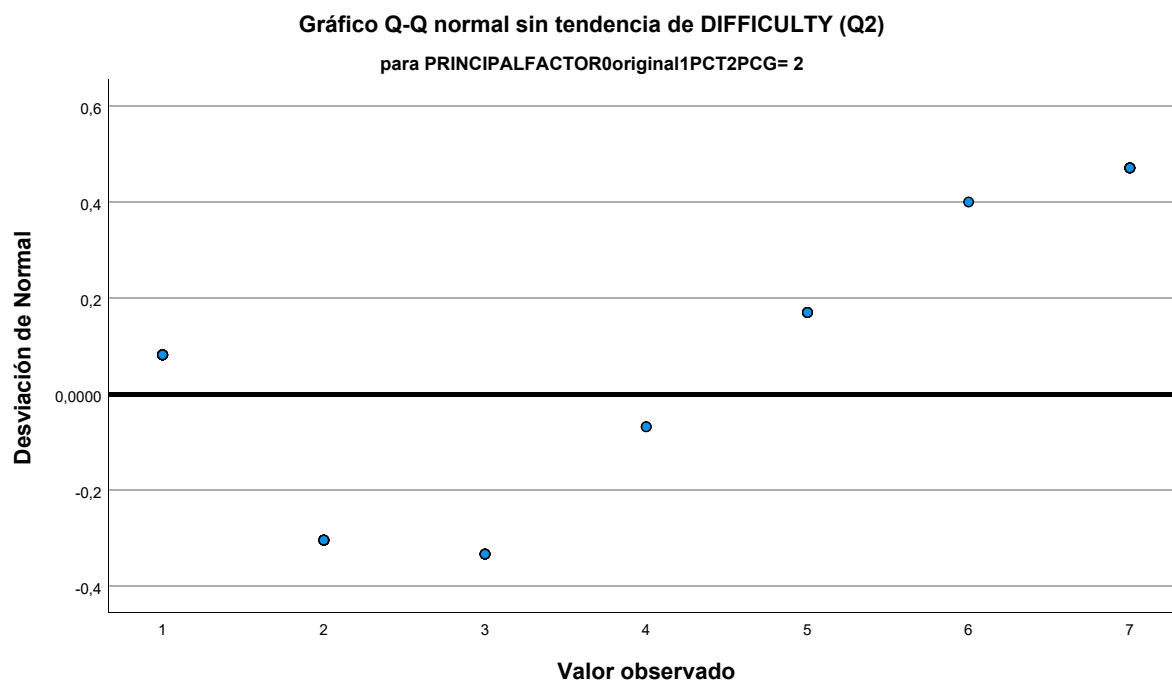
## Gráficos Q-Q normales





### Gráficos Q-Q normales sin tendencia





## FUN (Q5-Q6)

### Gráficos de tallo y hojas

FUN (Q5-Q6) Diagrama de tallo y hojas de  
PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 1

Frecuencia	Stem &	Hoja
6,00	1 .	055555

6,00	2 .	000000
5,00	3 .	00055
5,00	4 .	00055
7,00	5 .	0000555
9,00	6 .	000000555
6,00	7 .	000000

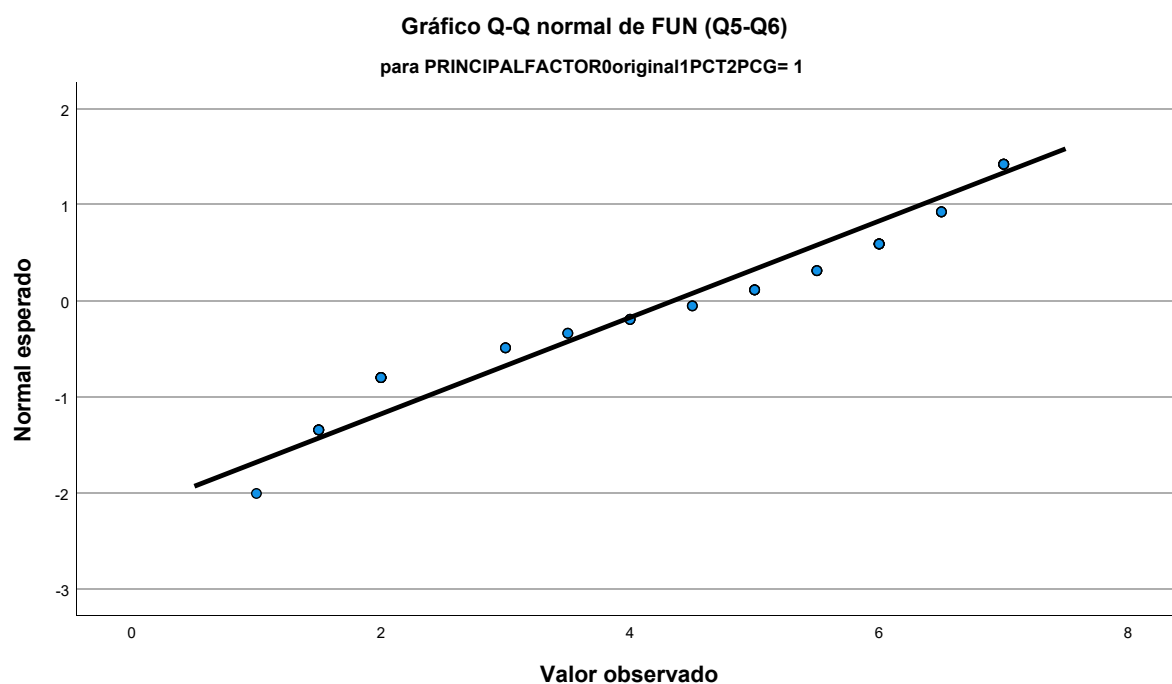
Ancho del tallo: 1,0  
Cada hoja: 1 caso(s)

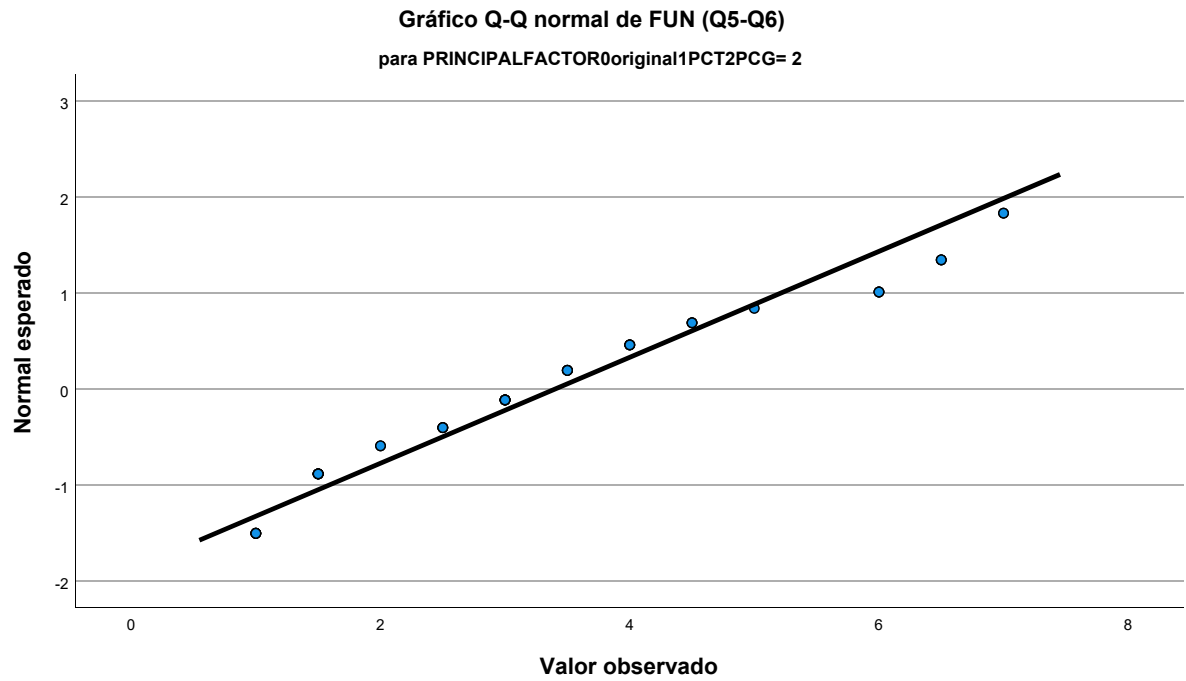
FUN (Q5-Q6) Diagrama de tallo y hojas de  
PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 2

Frecuencia	Stem &	Hoja
11,00	1 .	00000555555
6,00	2 .	005555
11,00	3 .	00000055555
7,00	4 .	0000555
1,00	5 .	0
6,00	6 .	000555
2,00	7 .	00

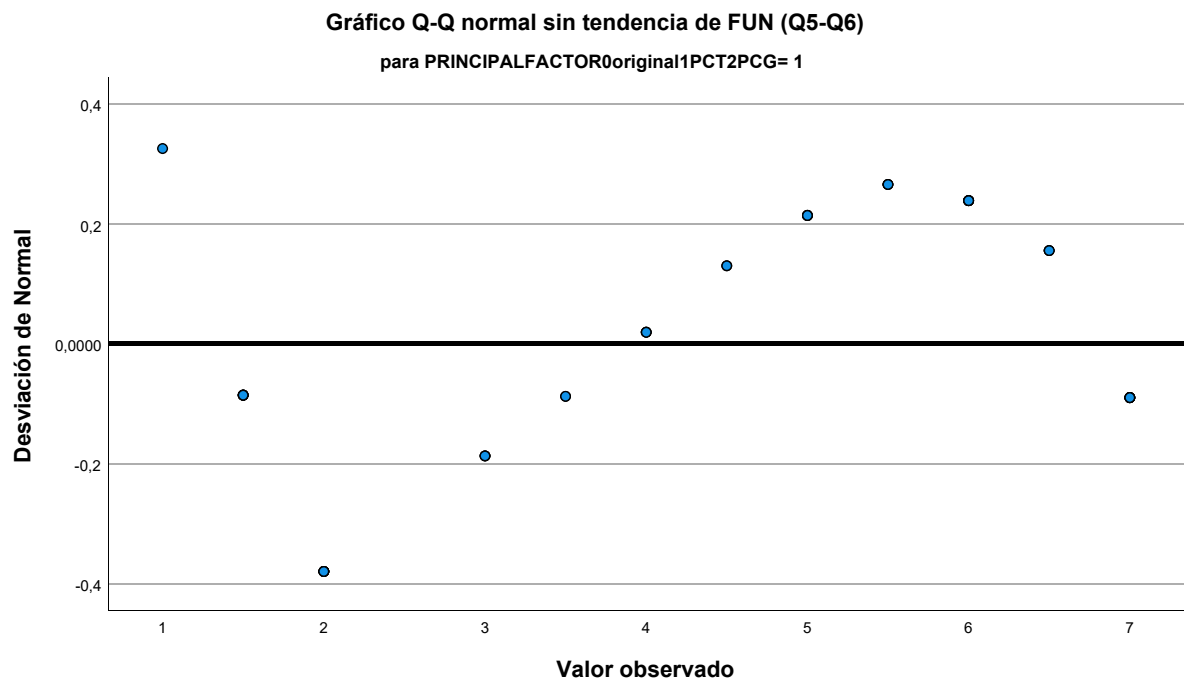
Ancho del tallo: 1,0  
Cada hoja: 1 caso(s)

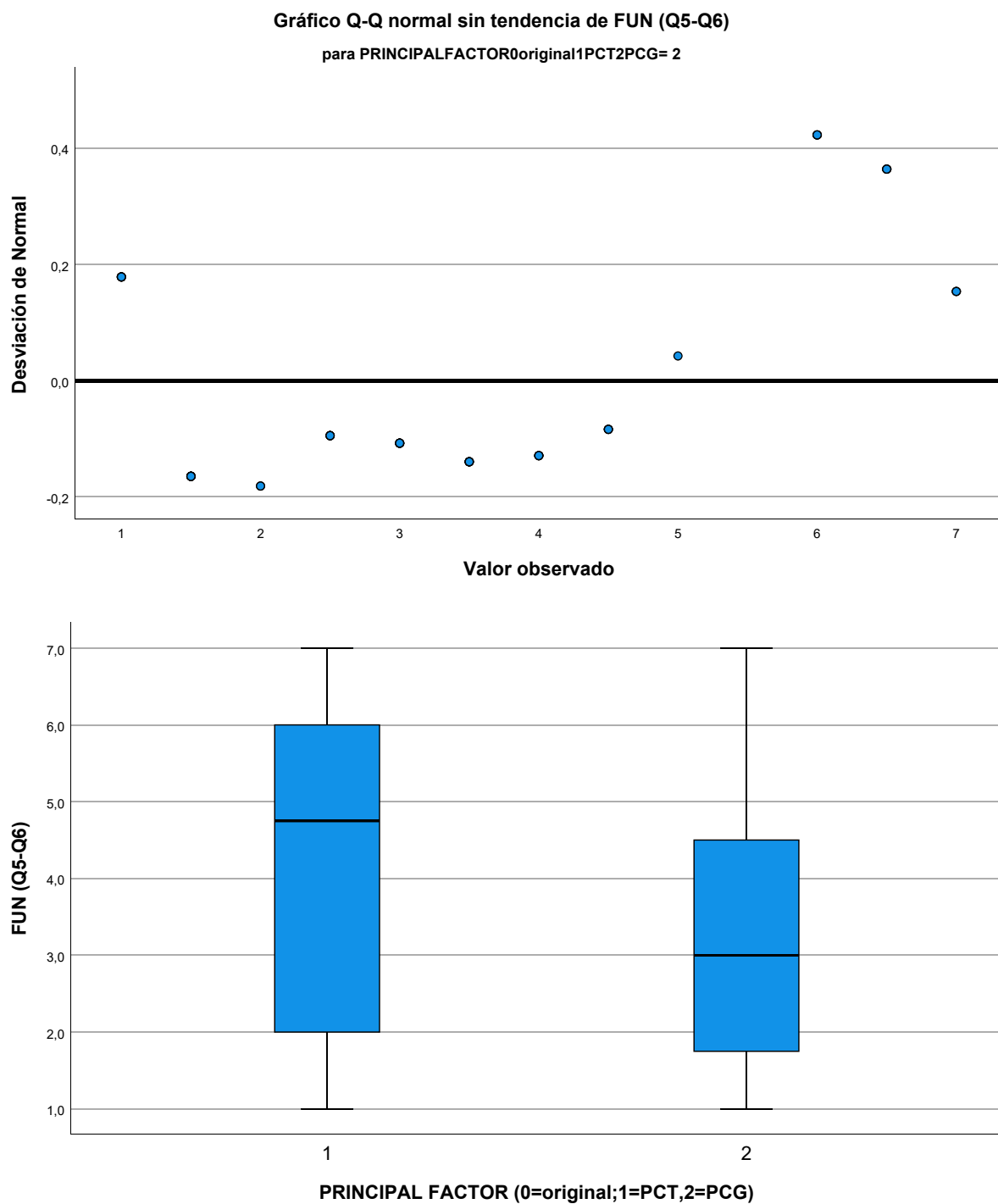
## Gráficos Q-Q normales





### Gráficos Q-Q normales sin tendencia





## INMERSIBILITY (Q3-Q4)

### Gráficos de tallo y hojas

INMERSIBILITY (Q3-Q4) Diagrama de tallo y hojas de  
PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 1

Frecuencia	Stem &	Hoja
7,00	1 .	0000055

3,00	2 . 000
6,00	3 . 055555
8,00	4 . 00005555
8,00	5 . 05555555
6,00	6 . 000555
6,00	7 . 000000

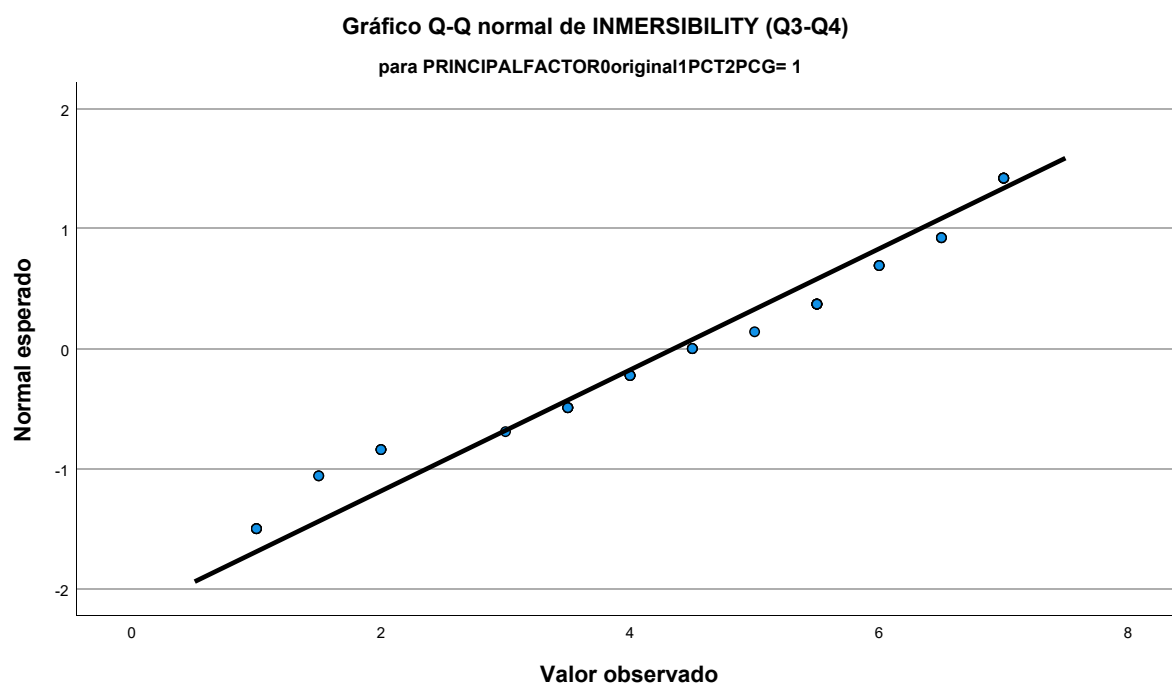
Ancho del tallo: 1,0  
Cada hoja: 1 caso(s)

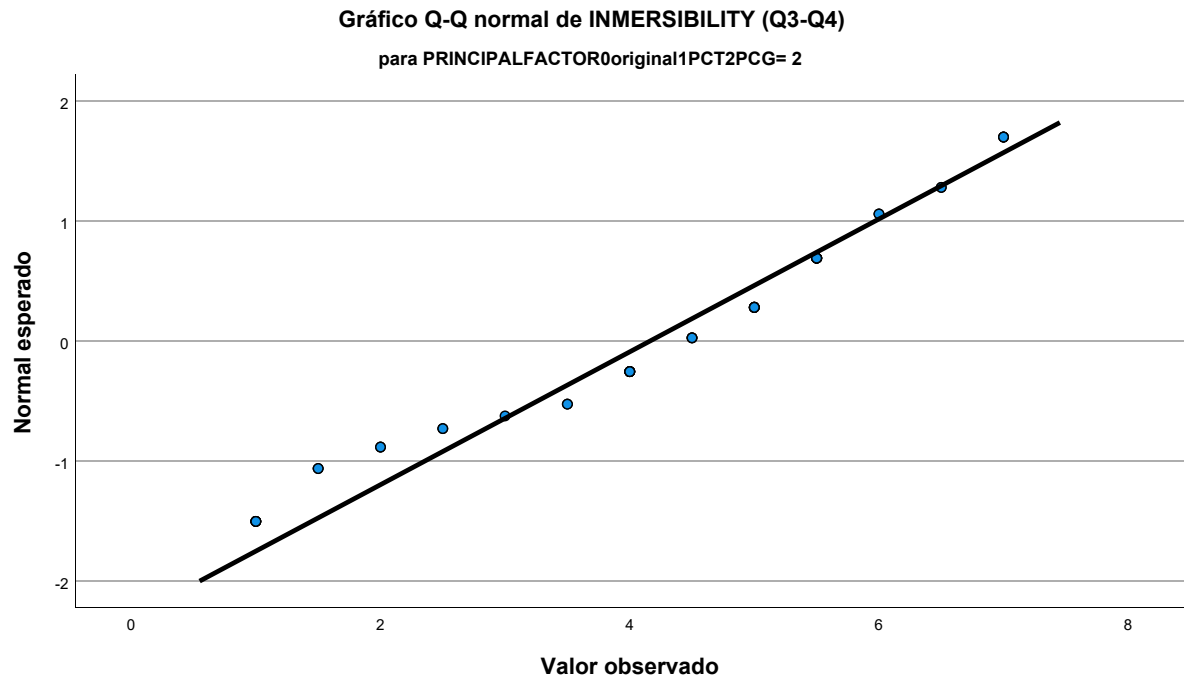
INMERSIBILITY (Q3-Q4) Diagrama de tallo y hojas de  
PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 2

Frecuencia	Stem & Hoja
7,00	1 . 0000055
4,00	2 . 0055
3,00	3 . 055
10,00	4 . 0000000555
13,00	5 . 0000005555555
4,00	6 . 0055
3,00	7 . 000

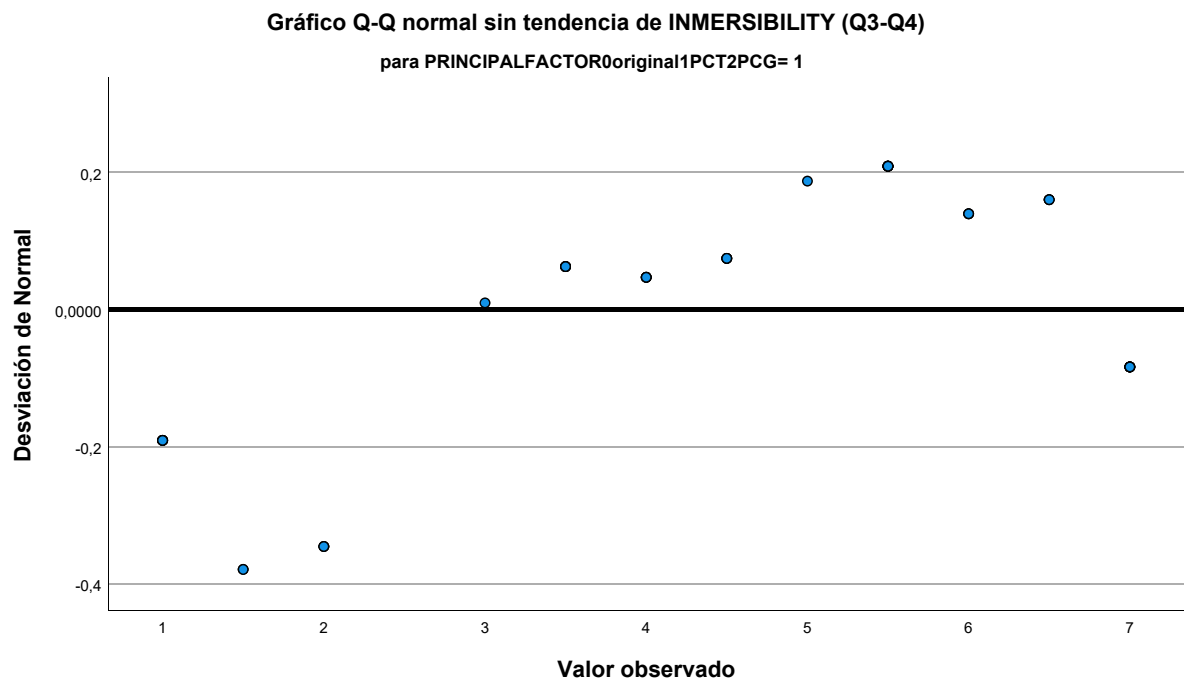
Ancho del tallo: 1,0  
Cada hoja: 1 caso(s)

## Gráficos Q-Q normales

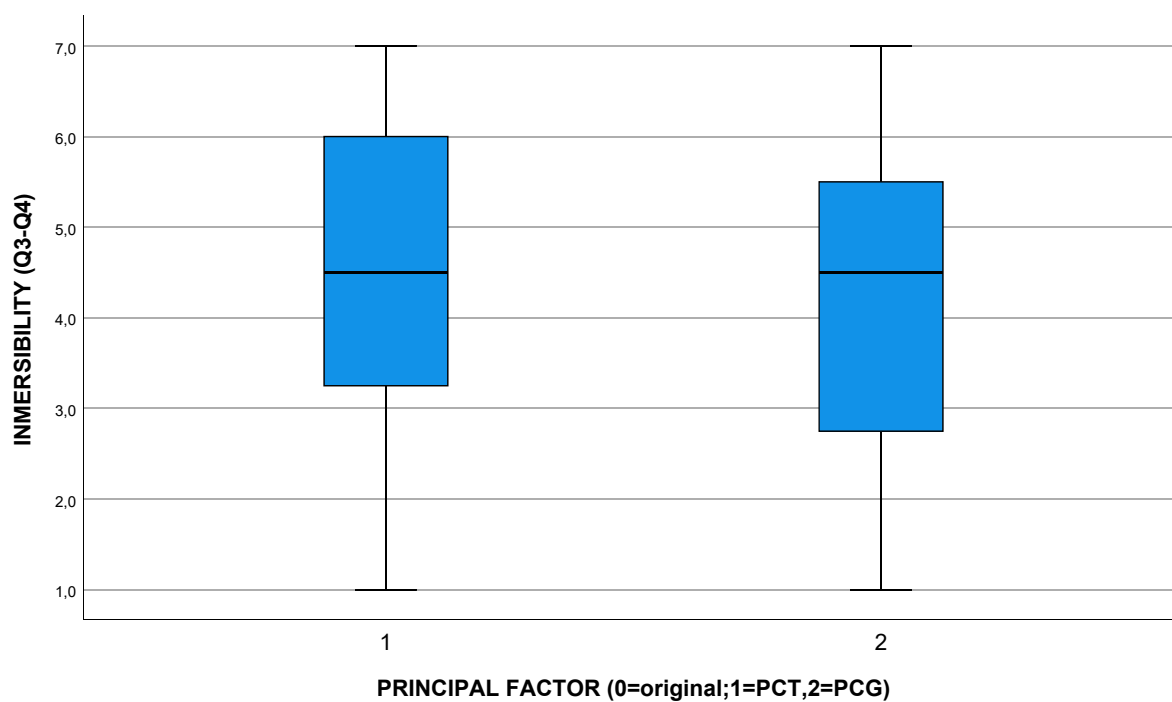
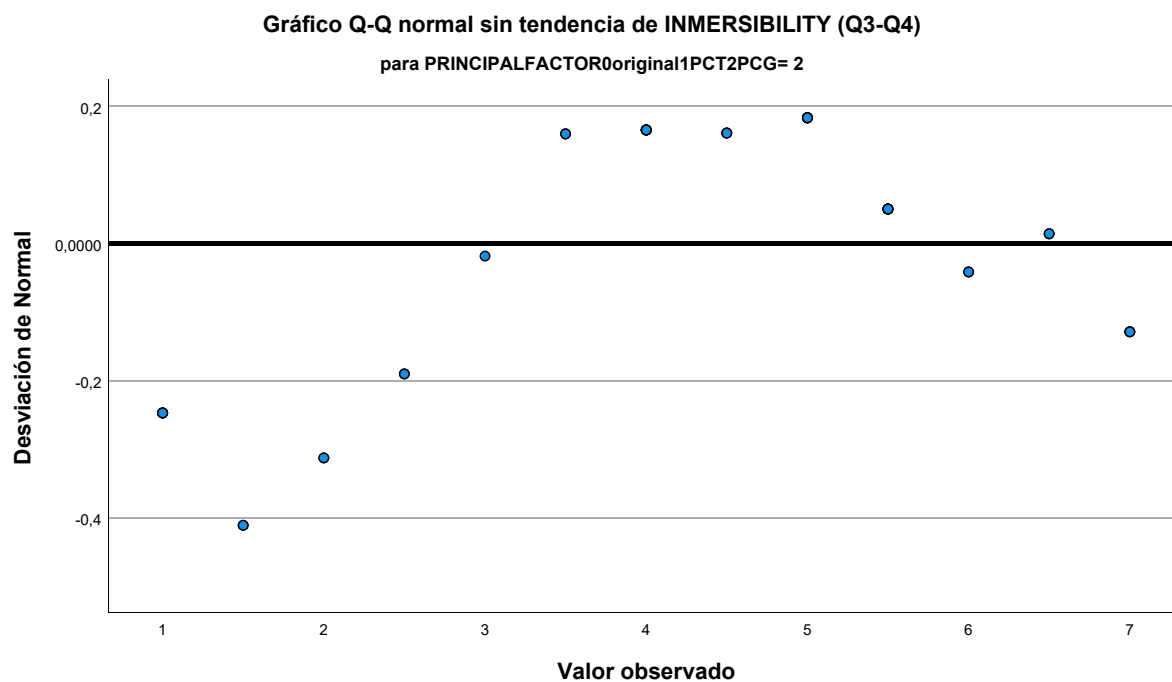




### Gráficos Q-Q normales sin tendencia







## GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8-Q9)

### Gráficos de tallo y hojas

GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8-Q9) Diagrama de tallo y hojas de PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 1

Frecuencia    Stem & Hoja

1,00        1 . 2

6,00	2 .	000027
5,00	3 .	00577
7,00	4 .	0000027
11,00	5 .	00222255577
11,00	6 .	00222255557
3,00	7 .	000

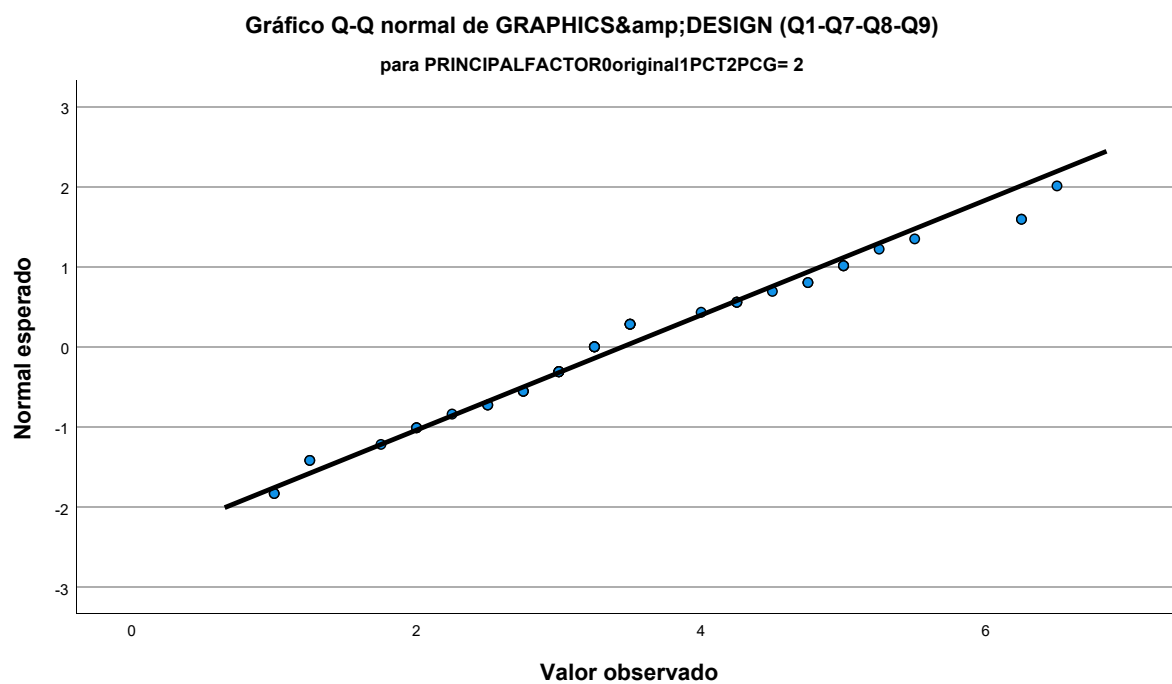
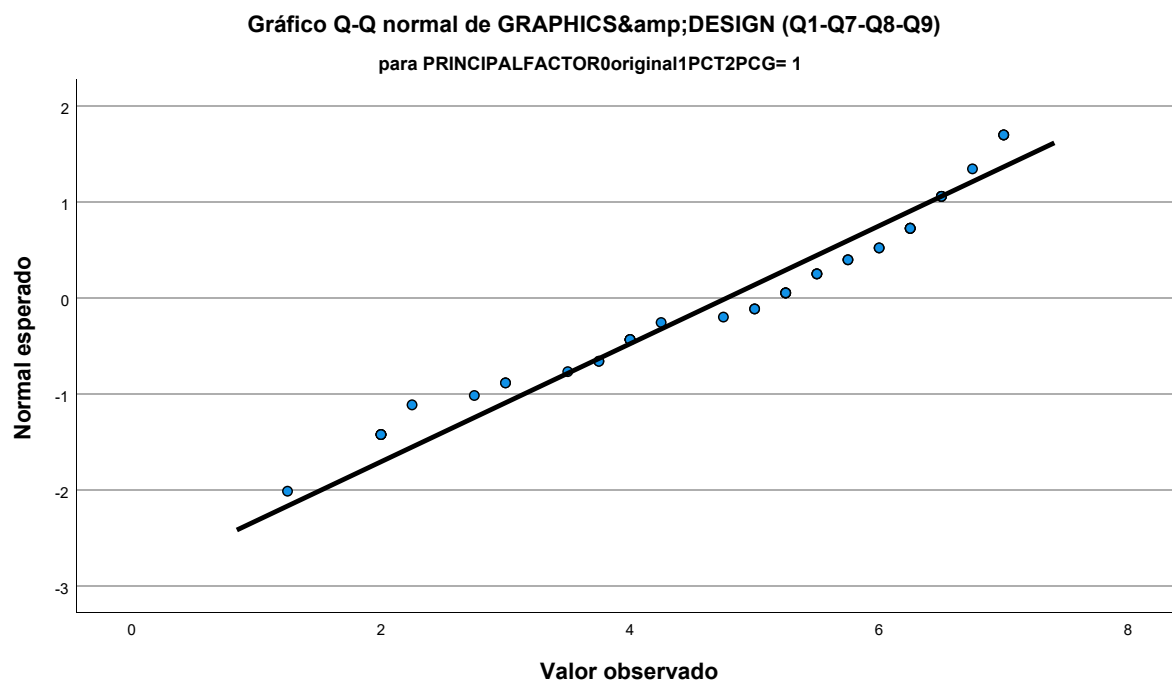
Ancho del tallo: 1,00  
Cada hoja: 1 caso(s)

GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8-Q9) Diagrama de tallo y hojas de  
PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 2

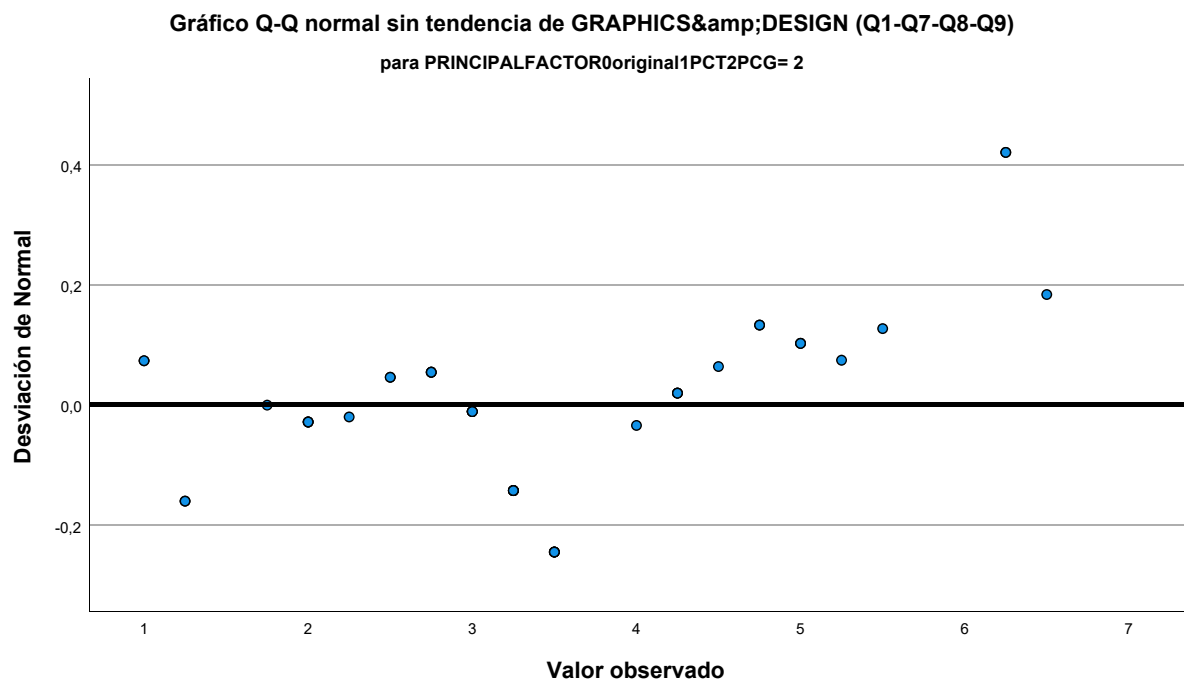
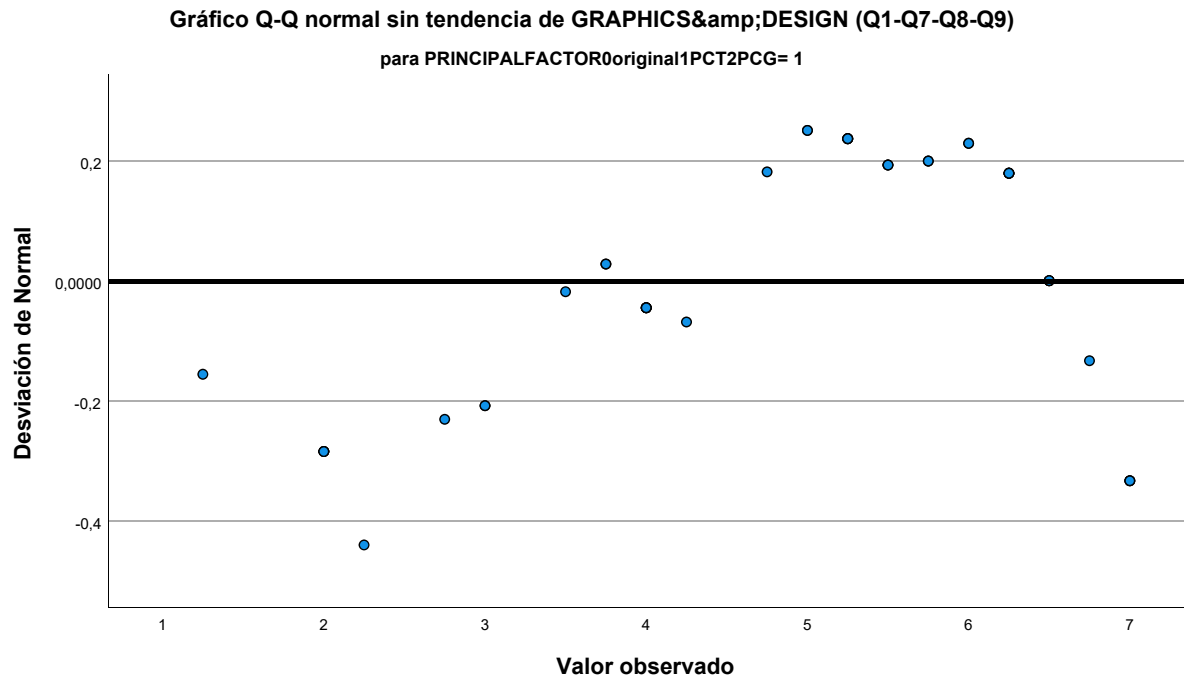
Frecuencia	Stem &	Hoja
4,00	1 .	0022
1,00	1 .	7
4,00	2 .	0002
5,00	2 .	55777
11,00	3 .	00000222222
4,00	3 .	5555
4,00	4 .	0222
3,00	4 .	577
4,00	5 .	0002
1,00	5 .	5
2,00	6 .	22
1,00	6 .	5

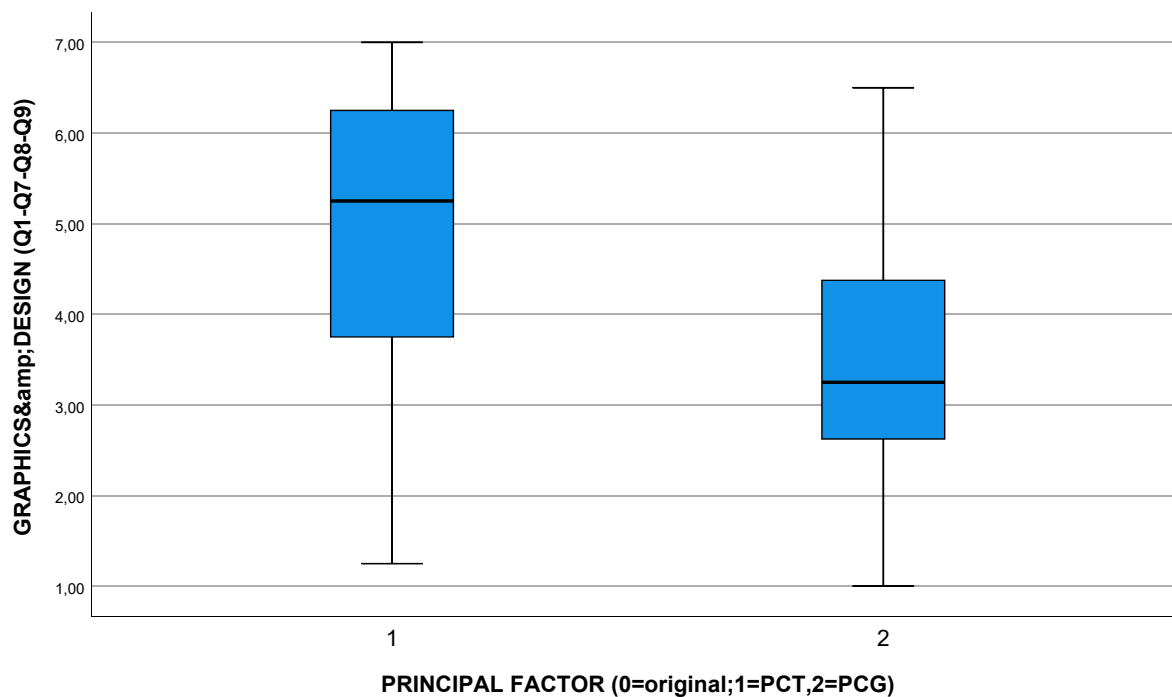
Ancho del tallo: 1,00  
Cada hoja: 1 caso(s)

## Gráficos Q-Q normales



**Gráficos Q-Q normales sin tendencia**





## GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8)

### Gráficos de tallo y hojas

GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8) Diagrama de tallo y hojas de  
PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 1

Frecuencia	Stem &	Hoja
3,00	1 .	666
5,00	2 .	03666
7,00	3 .	0333666
4,00	4 .	0036
11,00	5 .	00003333666
10,00	6 .	0000333666
4,00	7 .	0000

Ancho del tallo: 1,000000  
Cada hoja: 1 caso(s)

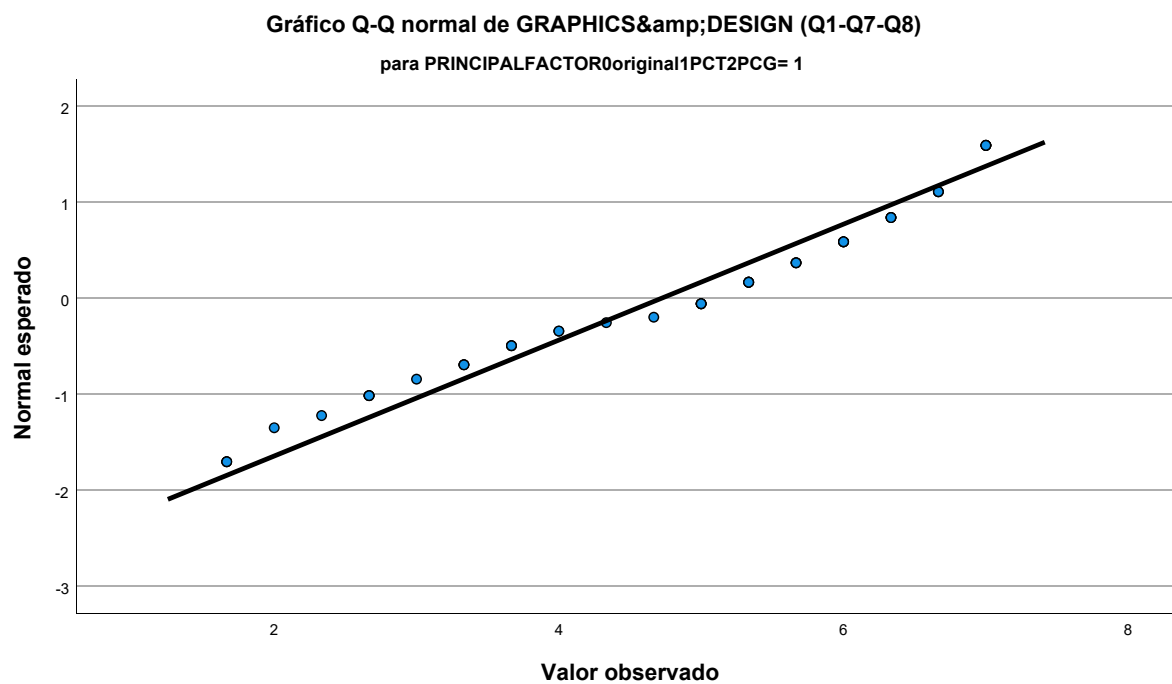
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8) Diagrama de tallo y hojas de  
PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 2

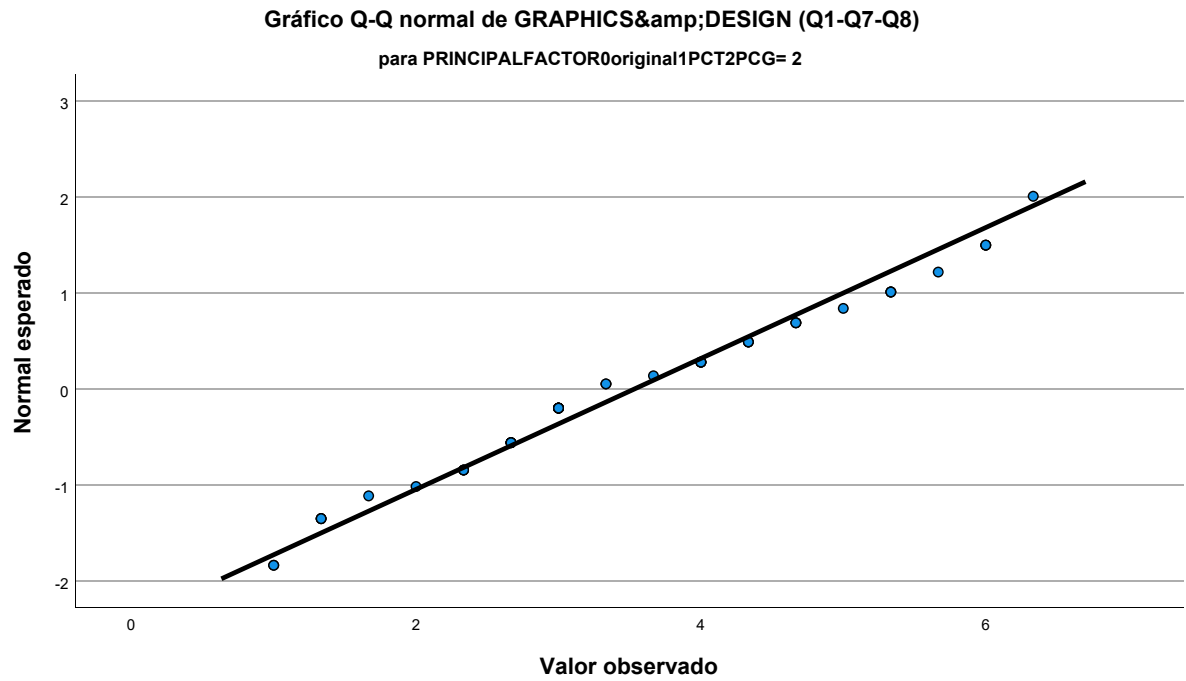
Frecuencia	Stem &	Hoja
5,00	1 .	00333
1,00	1 .	6
4,00	2 .	0333
5,00	2 .	66666
9,00	3 .	000000033

1,00	3 . 6
7,00	4 . 0000333
3,00	4 . 666
4,00	5 . 0333
1,00	5 . 6
4,00	6 . 0003

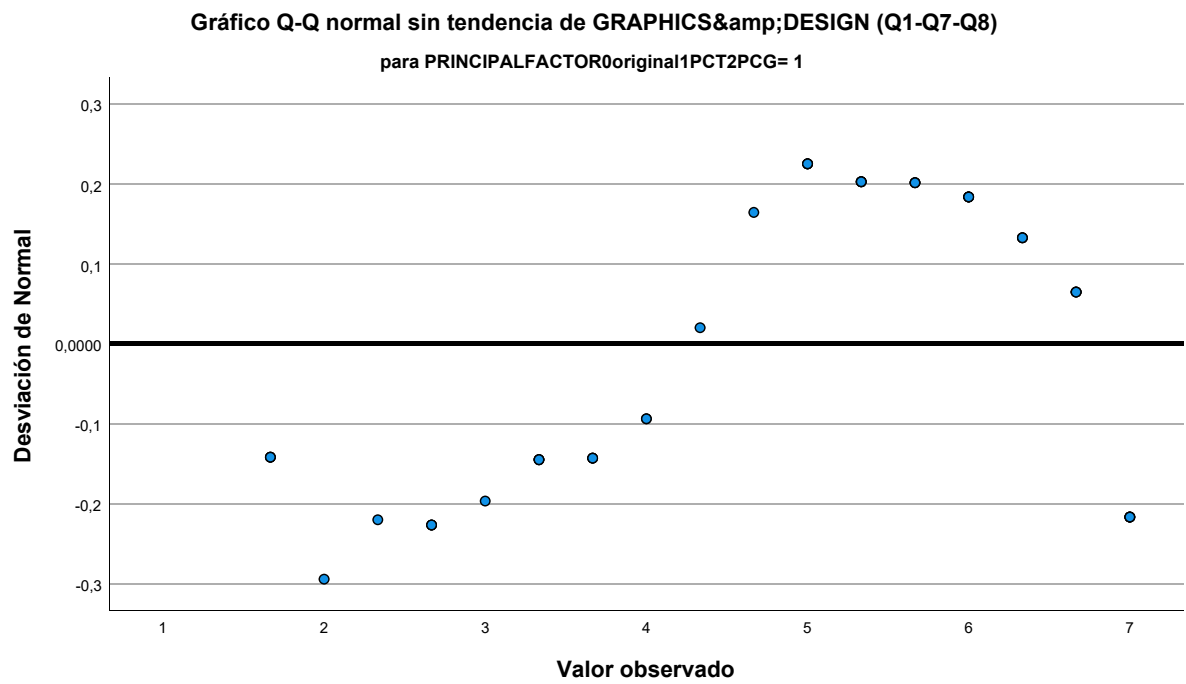
Ancho del tallo: 1,000000  
Cada hoja: 1 caso(s)

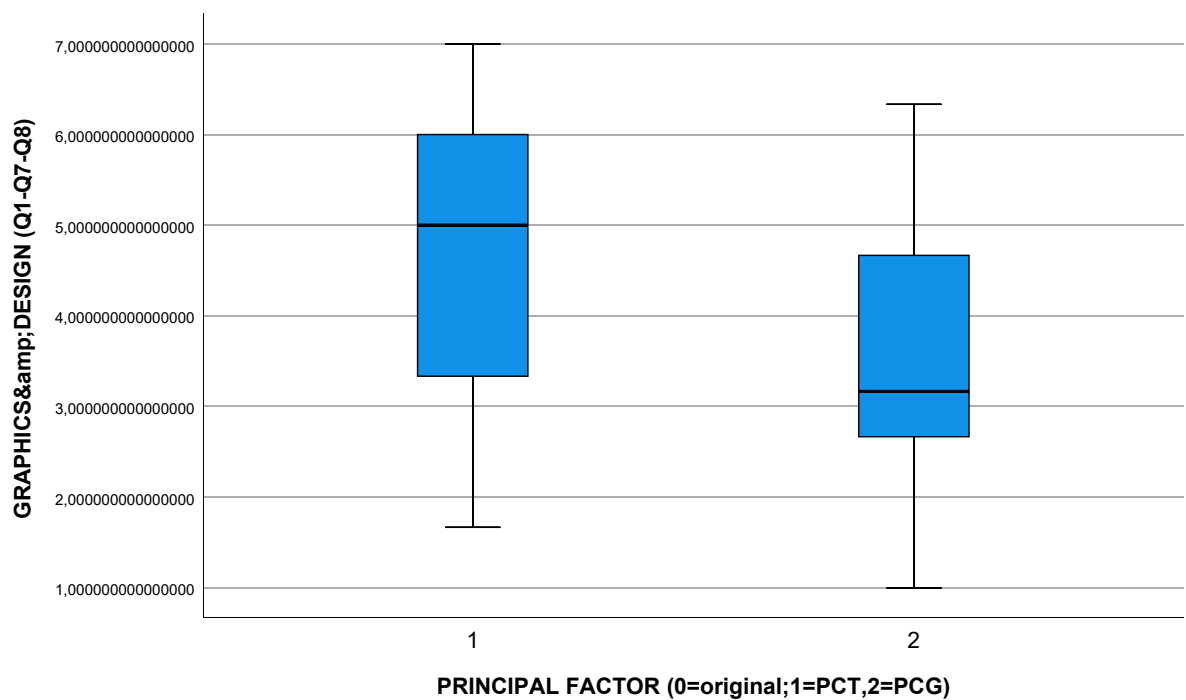
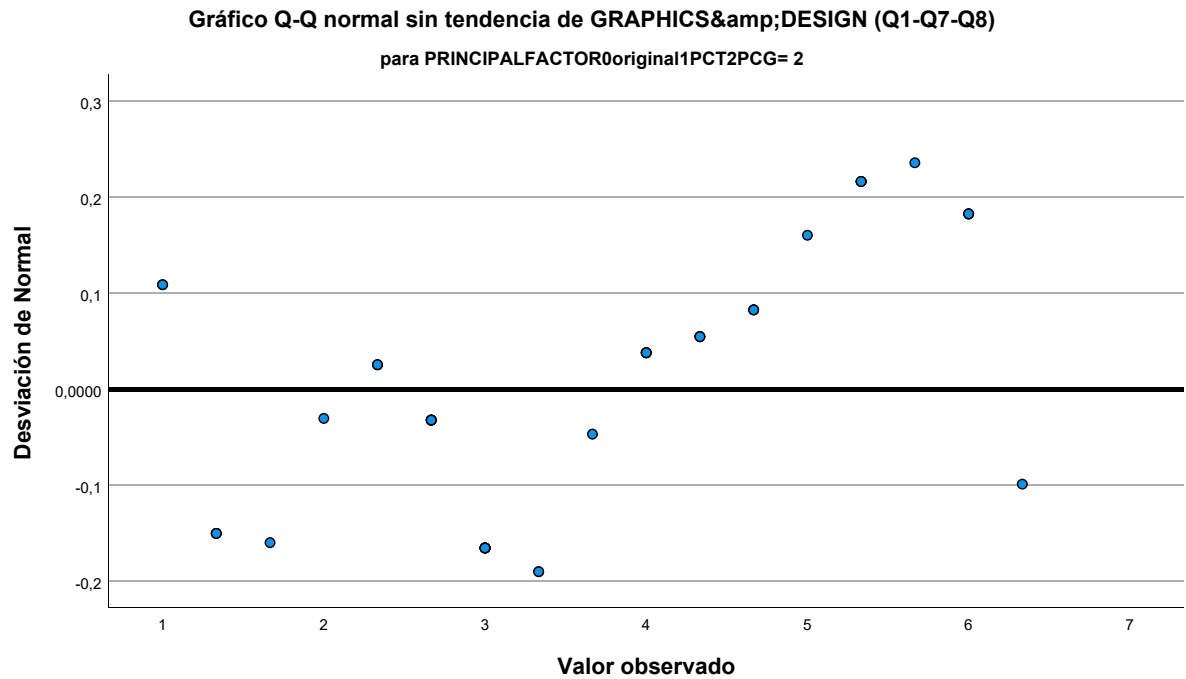
## Gráficos Q-Q normales





### Gráficos Q-Q normales sin tendencia





**1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia**

### Gráficos de tallo y hojas

1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfect Diagrama de tallo y hojas de PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 1

Frecuencia    Stem & Hoja



4,00	2 .	0000
,00	2 .	
4,00	3 .	0000
,00	3 .	
4,00	4 .	0000
,00	4 .	
13,00	5 .	00000000000000
,00	5 .	
8,00	6 .	00000000
,00	6 .	
11,00	7 .	000000000000

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfect Diagrama de tallo y hojas de

PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 2

Frecuencia	Stem &	Hoja
2,00	1 .	00
5,00	2 .	00000
7,00	3 .	0000000
8,00	4 .	00000000
8,00	5 .	00000000
8,00	6 .	00000000
6,00	7 .	000000

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

## Gráficos Q-Q normales

Gráfico Q-Q normal de 1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia

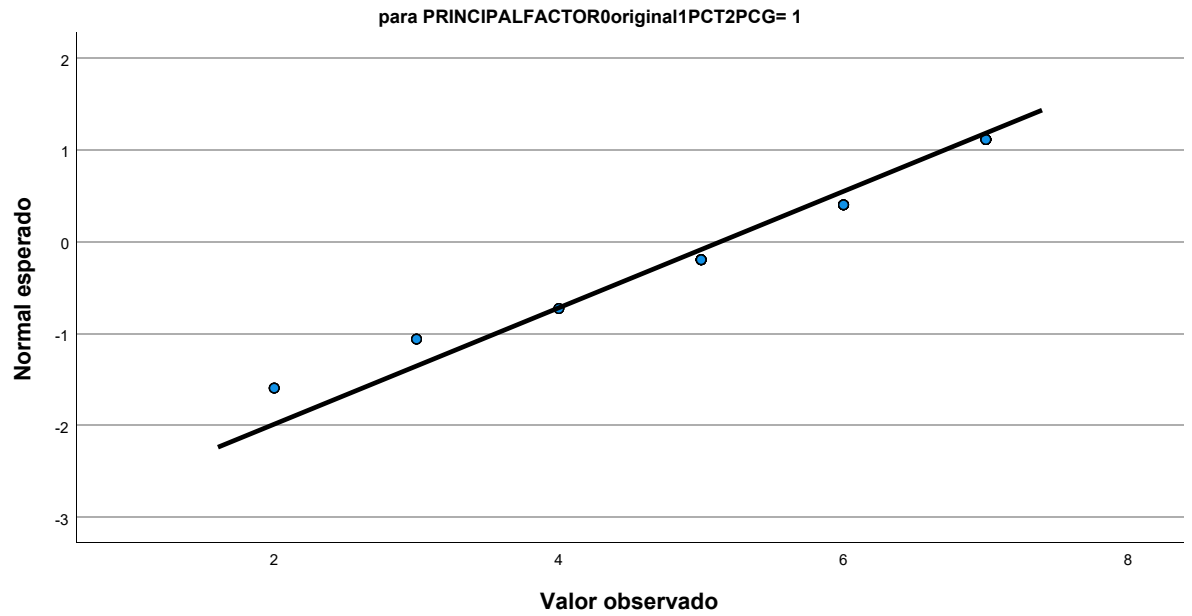
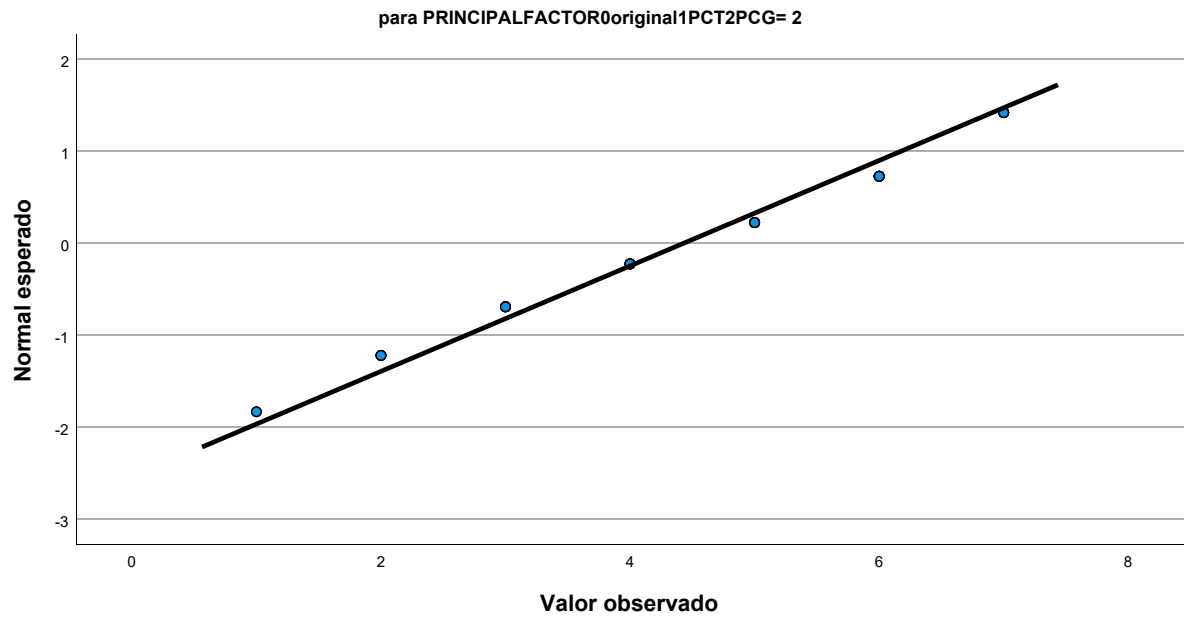


Gráfico Q-Q normal de 1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia



Gráficos Q-Q normales sin tendencia

Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia

para PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 1

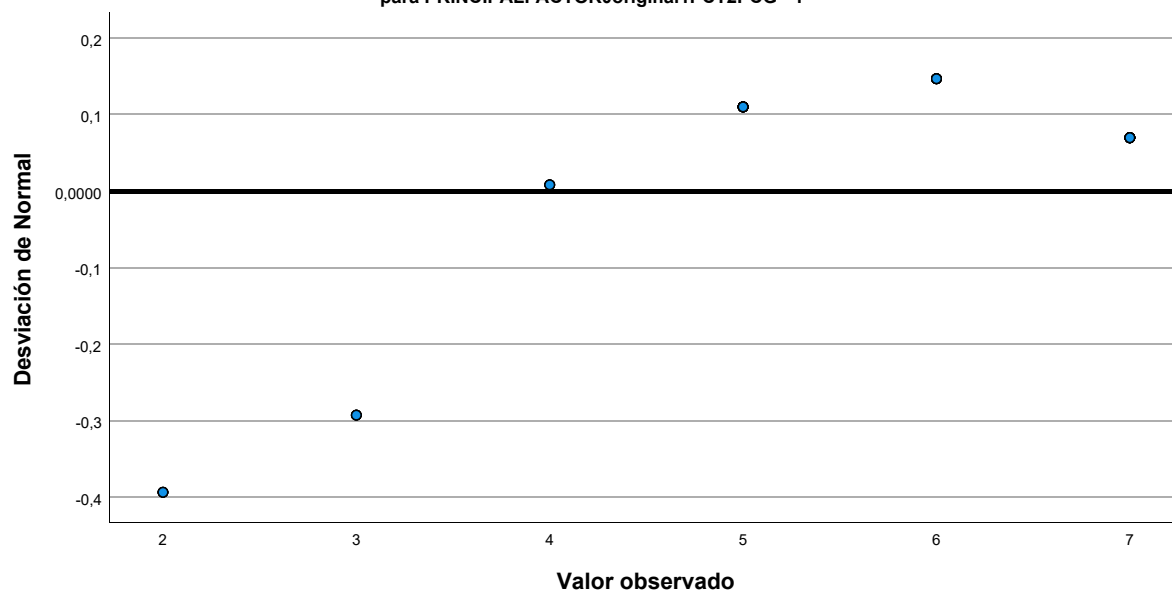
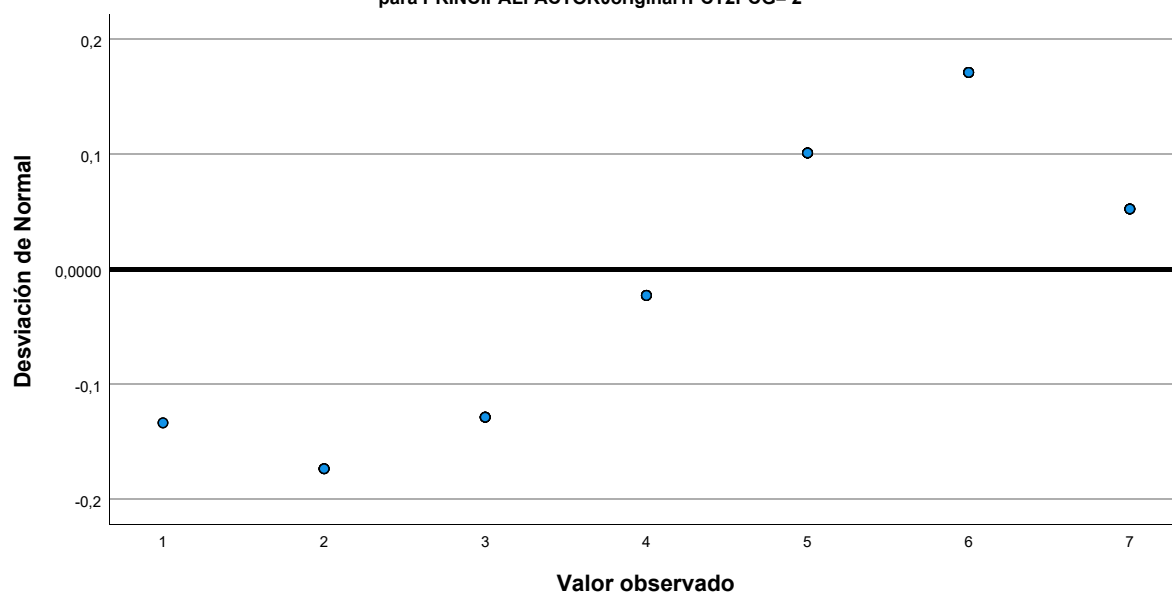
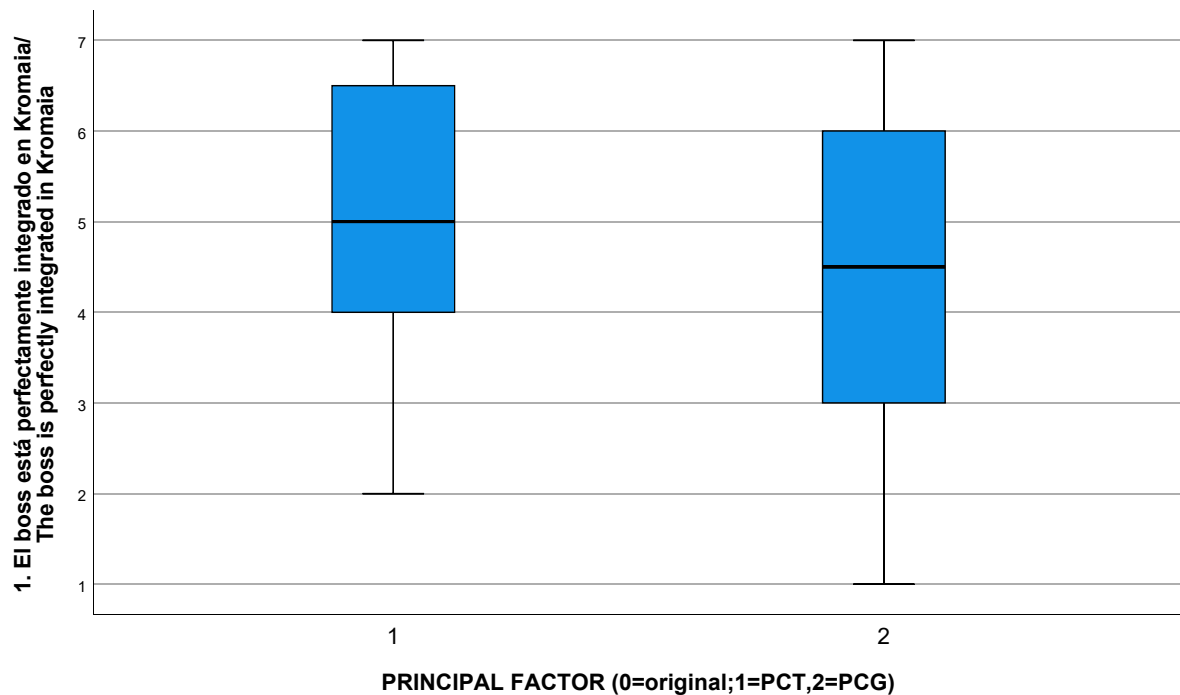


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia

para PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 2





## 2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficulty is high.

### Gráficos de tallo y hojas

2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficult Diagrama de tallo y hojas de  
 PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 1

Frecuencia	Stem &	Hoja
1,00	1 .	0
2,00	2 .	00
5,00	3 .	00000
3,00	4 .	000
7,00	5 .	0000000
11,00	6 .	00000000000
15,00	7 .	000000000000000

Ancho del tallo: 1  
 Cada hoja: 1 caso(s)

2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficult Diagrama de tallo y hojas de  
 PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 2

Frecuencia	Stem &	Hoja
12,00	1 .	0000000000000
13,00	2 .	0000000000000
5,00	3 .	00000

2,00	4 . 00
5,00	5 . 00000
1,00	6 . 0
6,00	7 . 000000

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

## Gráficos Q-Q normales

Gráfico Q-Q normal de 2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficulty is high.

para PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 1

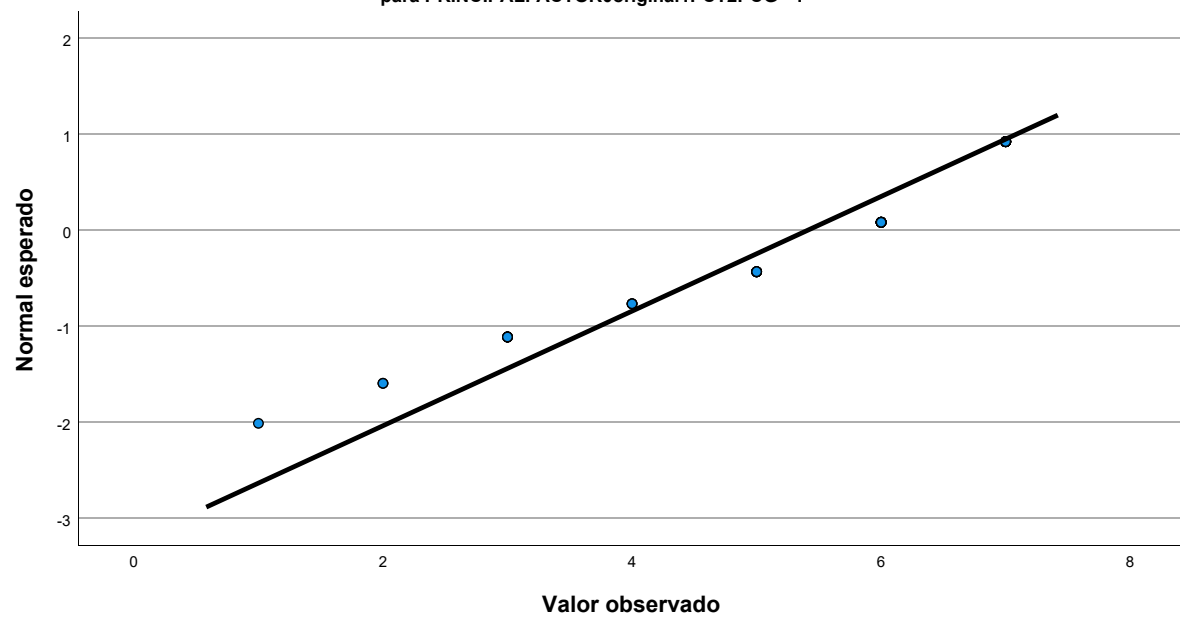
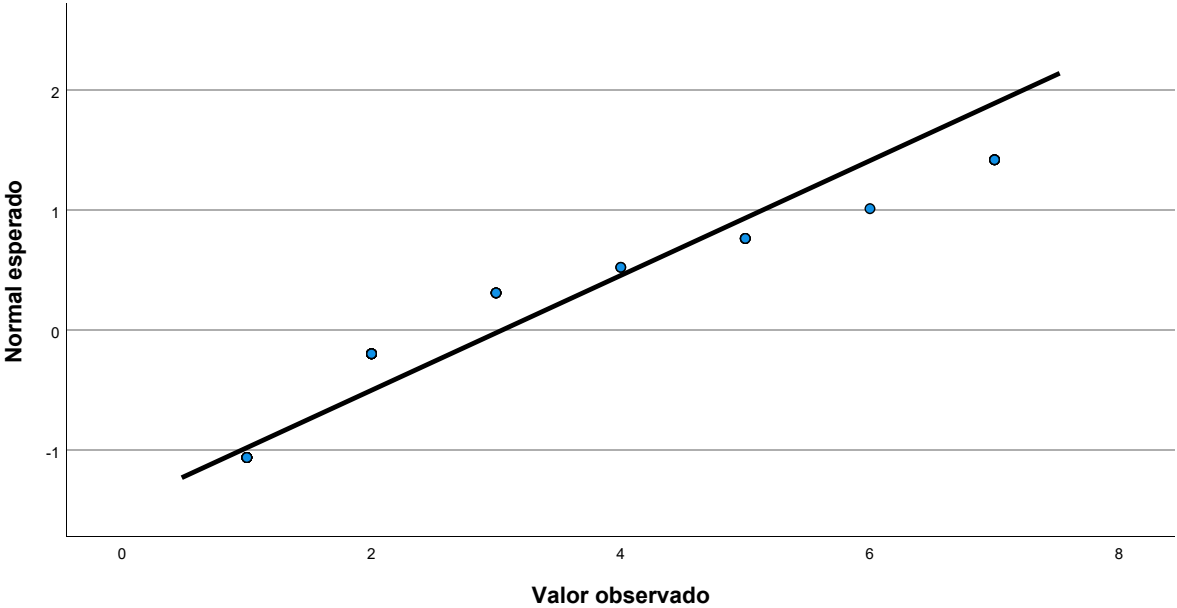


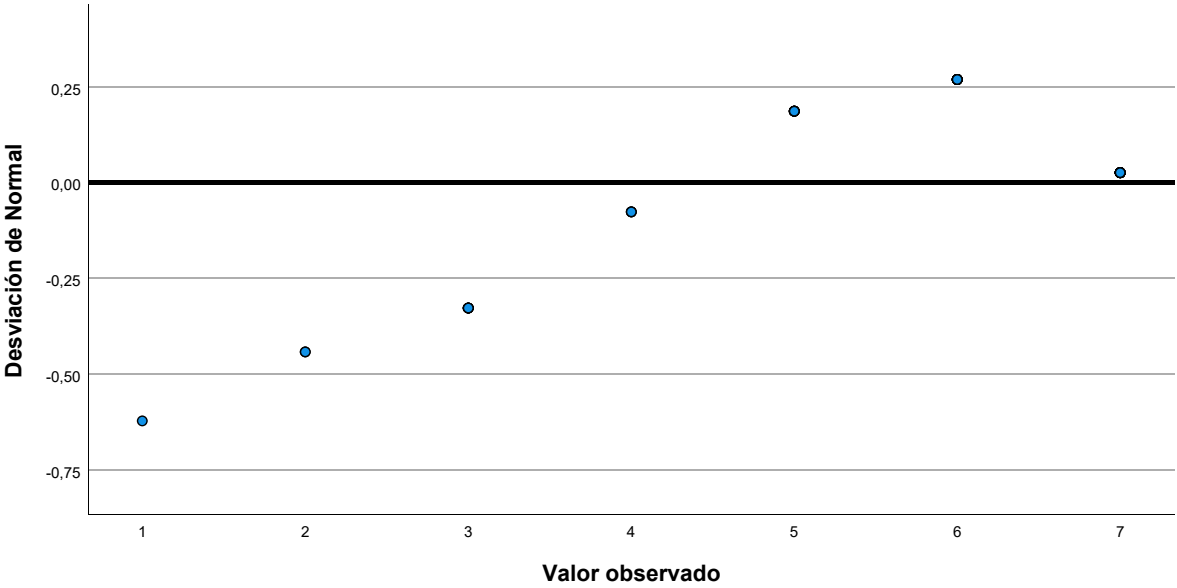
Gráfico Q-Q normal de 2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficulty is high.  
para PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 2



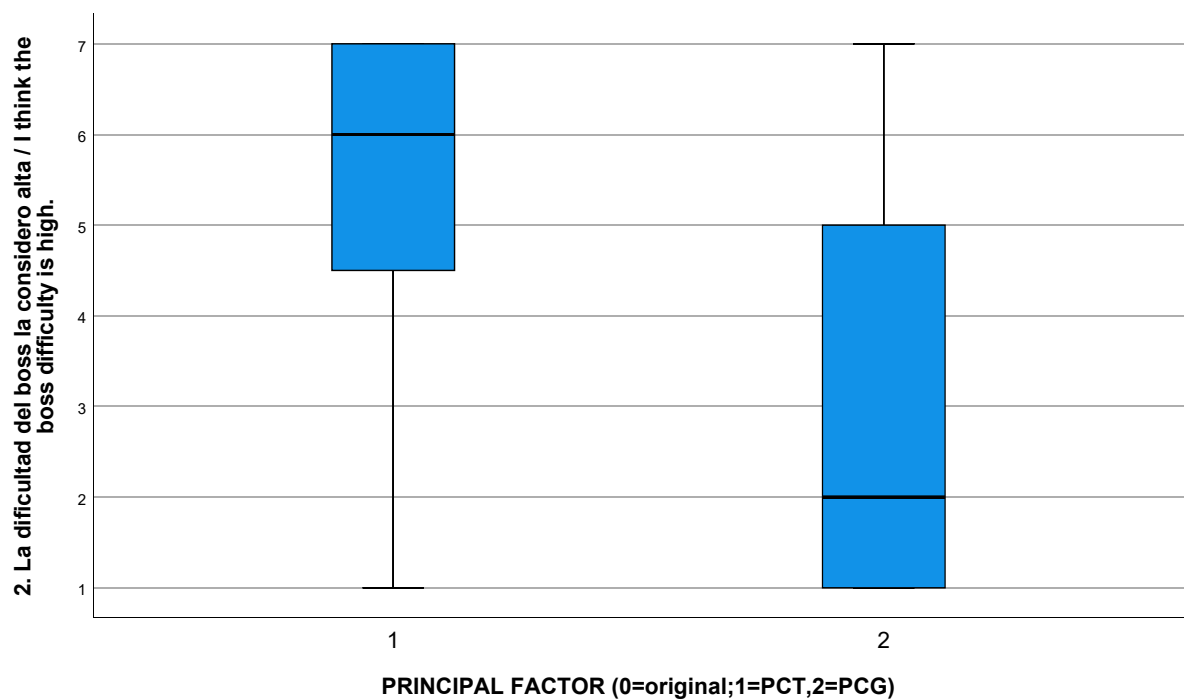
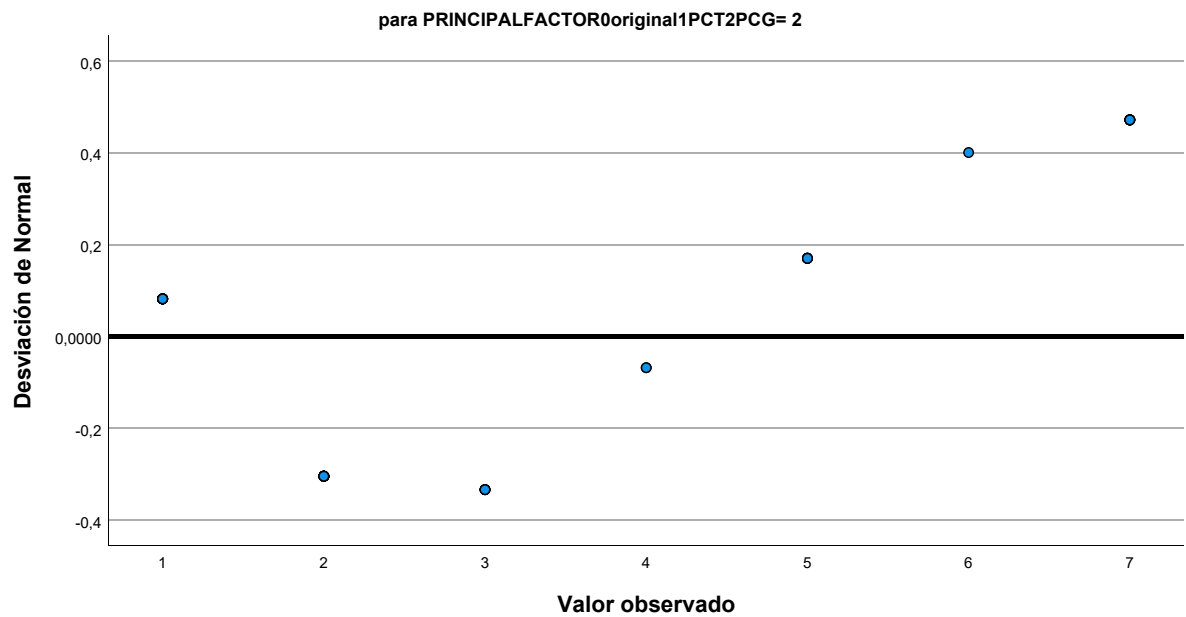
Gráficos Q-Q normales sin tendencia

Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficulty is high.

para PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 1



**Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficulty is high.**



**3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At no time did I want to give up while facing the boss.**

**Gráficos de tallo y hojas**

3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At Diagrama de tallo y hojas de PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 1

Frecuencia    Stem & Hoja

8,00	1 .	00000000
4,00	2 .	0000
3,00	3 .	000
6,00	4 .	000000
5,00	5 .	00000
3,00	6 .	000
15,00	7 .	0000000000000000

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At Diagrama de tallo y hojas de  
PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 2

Frecuencia	Stem &	Hoja
6,00	1 .	000000
2,00	2 .	00
5,00	3 .	00000
,00	4 .	
,00	5 .	
7,00	6 .	0000000
24,00	7 .	000000000000000000000000

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

## Gráficos Q-Q normales



Gráfico Q-Q normal de 3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At no time did I want to give up while facing the boss.

para PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 1

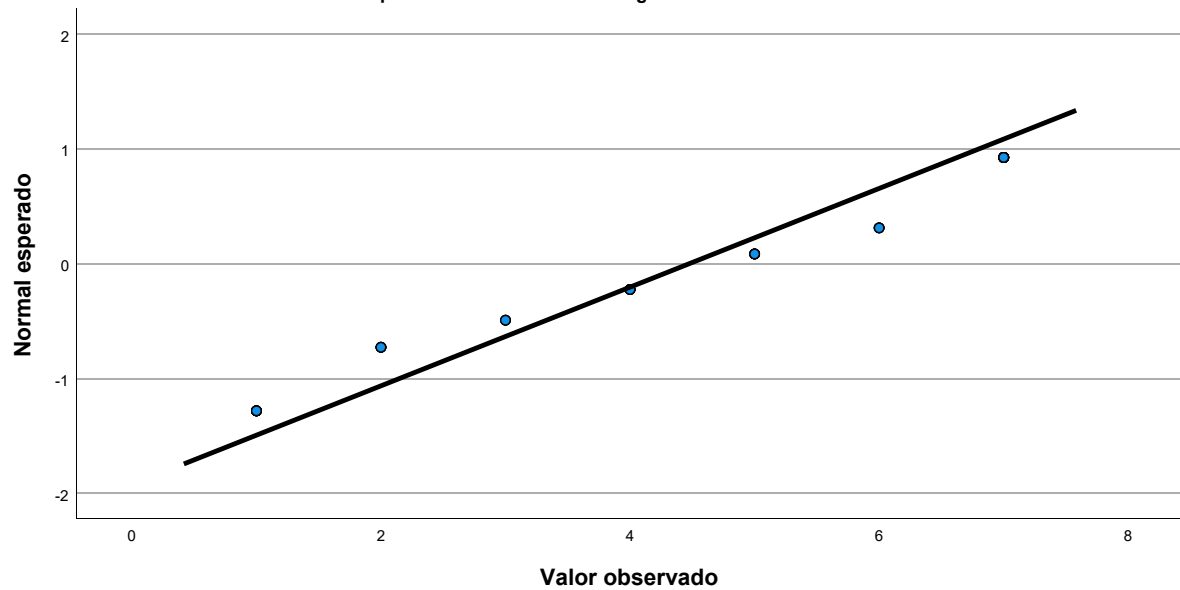
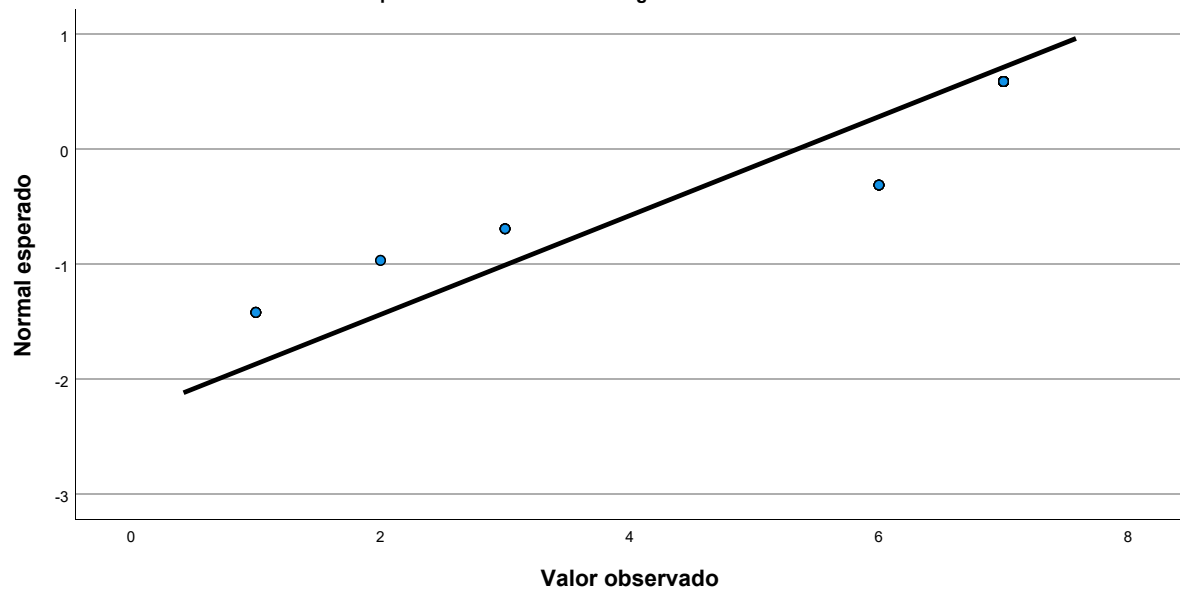


Gráfico Q-Q normal de 3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At no time did I want to give up while facing the boss.

para PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 2



Gráficos Q-Q normales sin tendencia

Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss /  
At no time did I want to give up while facing the boss.

para PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 1

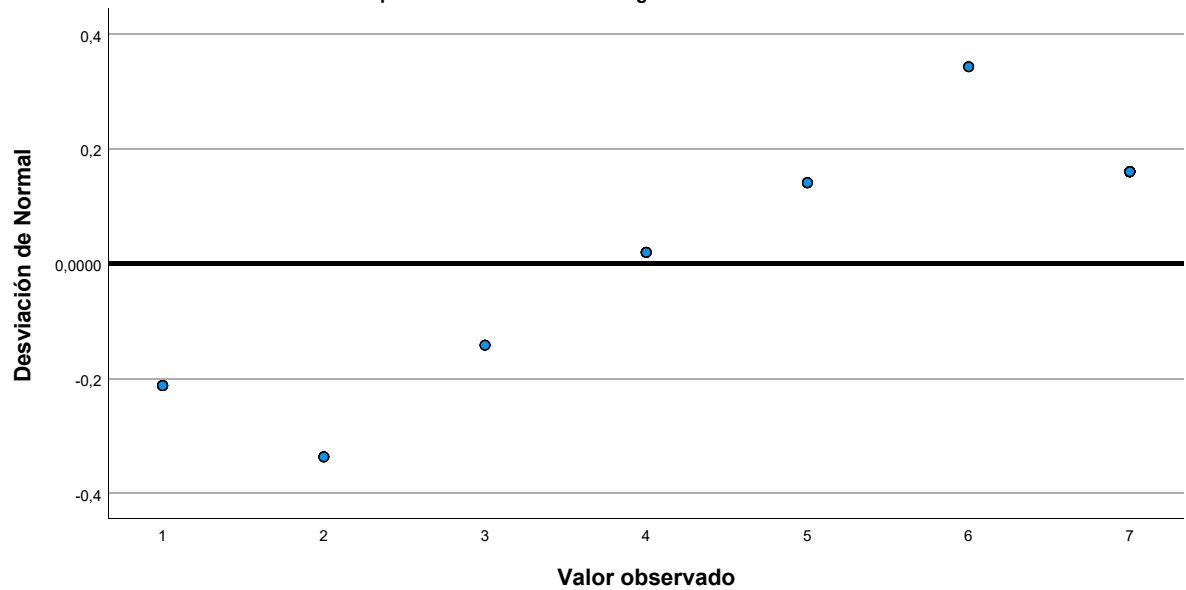
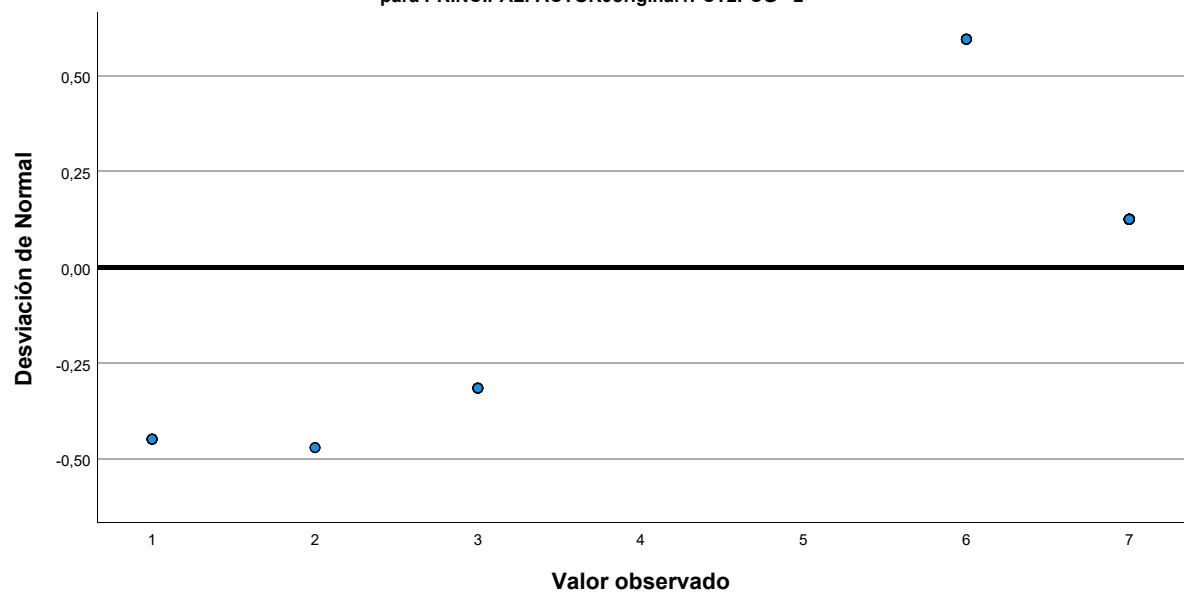
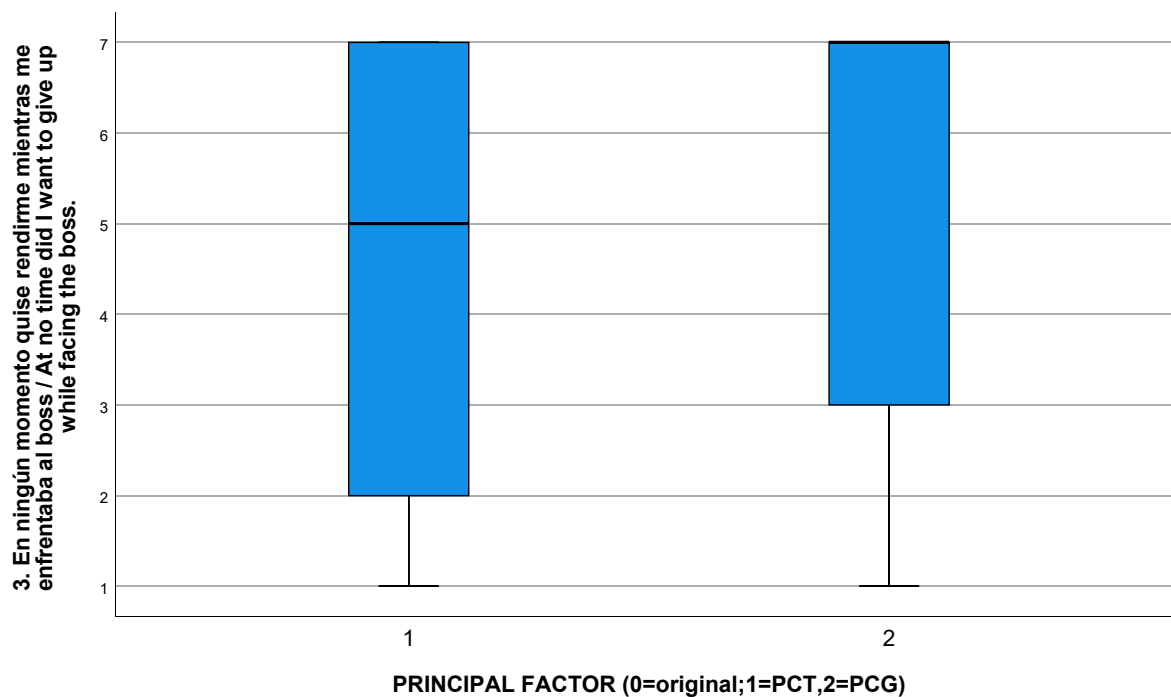


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss /  
At no time did I want to give up while facing the boss.

para PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 2





**4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video game**

### Gráficos de tallo y hojas

4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente Diagrama de tallo y hojas de  
 PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 1

Frecuencia	Stem &	Hoja
10,00	1 .	0000000000
2,00	2 .	00
4,00	3 .	0000
5,00	4 .	00000
7,00	5 .	0000000
7,00	6 .	0000000
9,00	7 .	000000000

Ancho del tallo: 1  
 Cada hoja: 1 caso(s)

4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente Diagrama de tallo y hojas de  
 PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 2

Frecuencia	Stem &	Hoja
15,00	1 .	000000000000000

7,00	2 .	0000000
5,00	3 .	00000
8,00	4 .	00000000
2,00	5 .	00
4,00	6 .	0000
3,00	7 .	000

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

## Gráficos Q-Q normales

Gráfico Q-Q normal de 4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video game

para PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 1

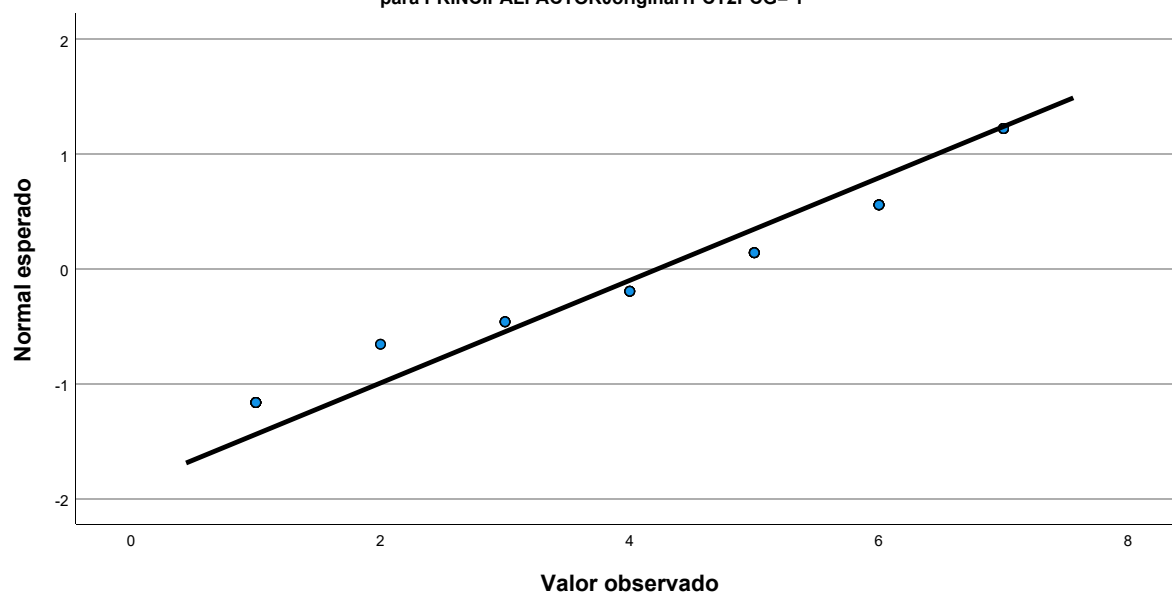
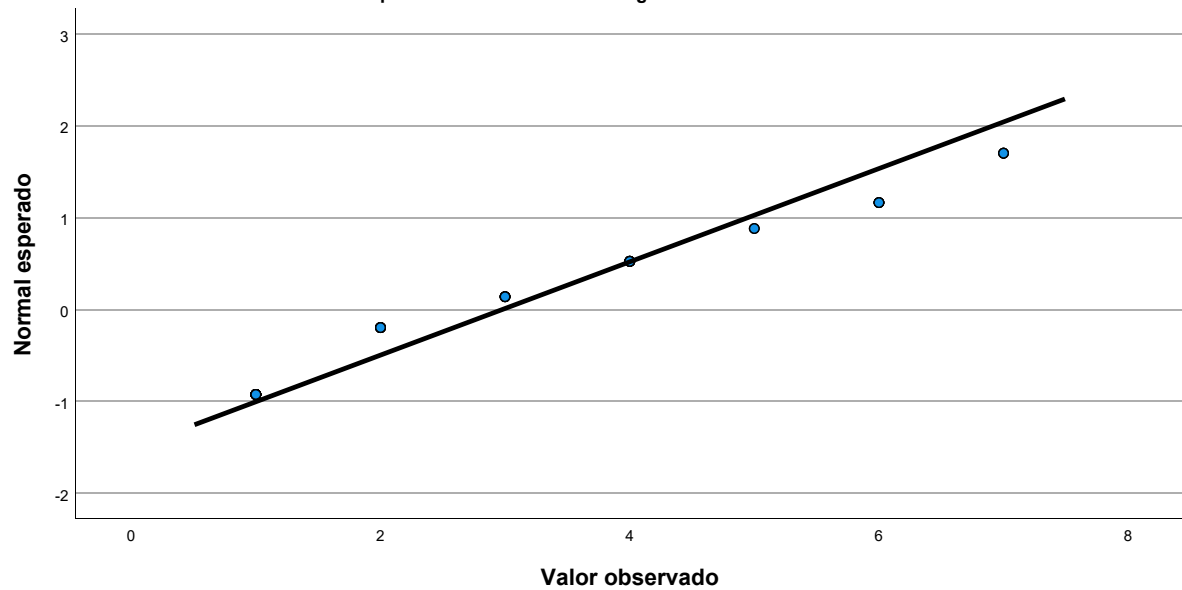


Gráfico Q-Q normal de 4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video game

para PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 2



## Gráficos Q-Q normales sin tendencia

Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video game

para PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 1

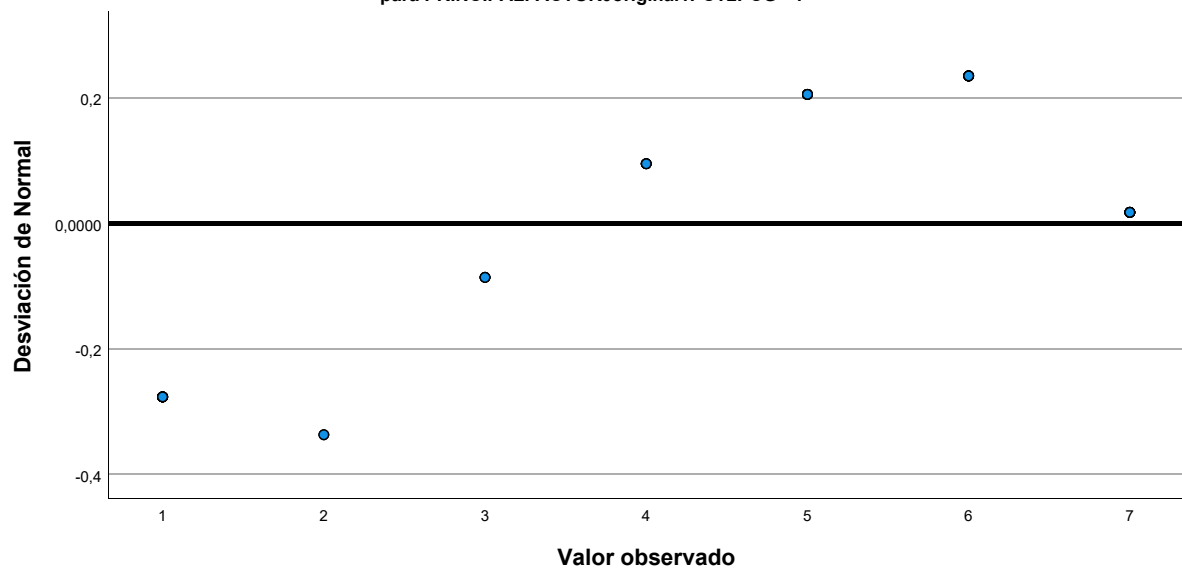
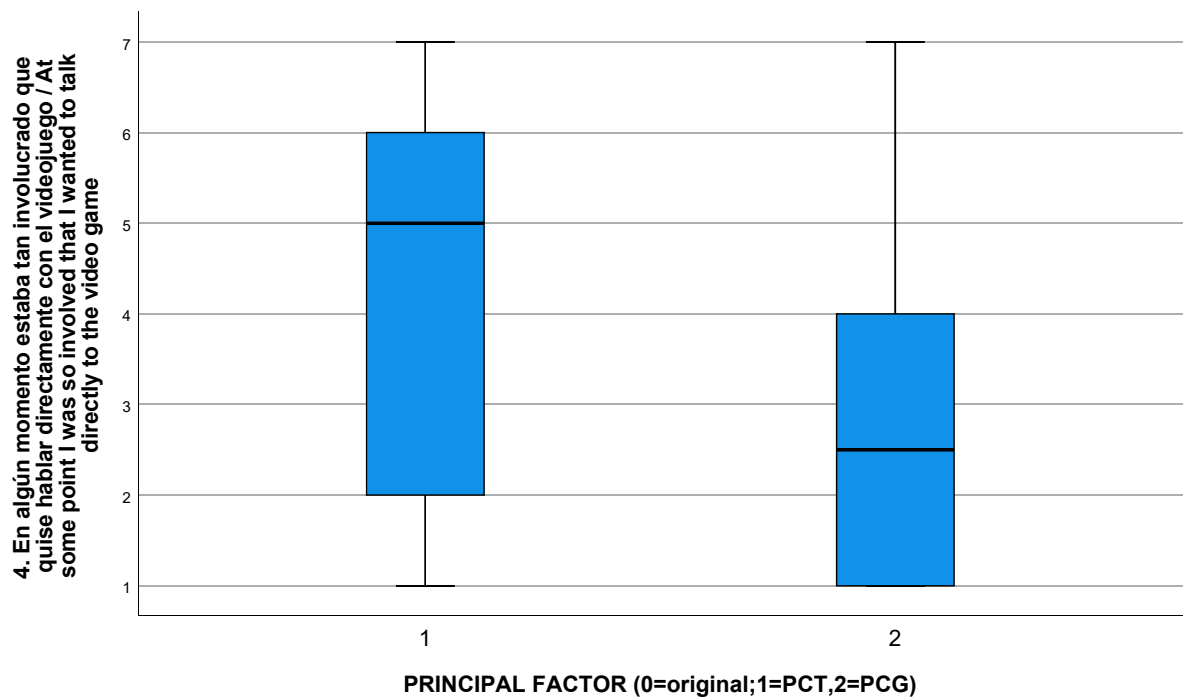
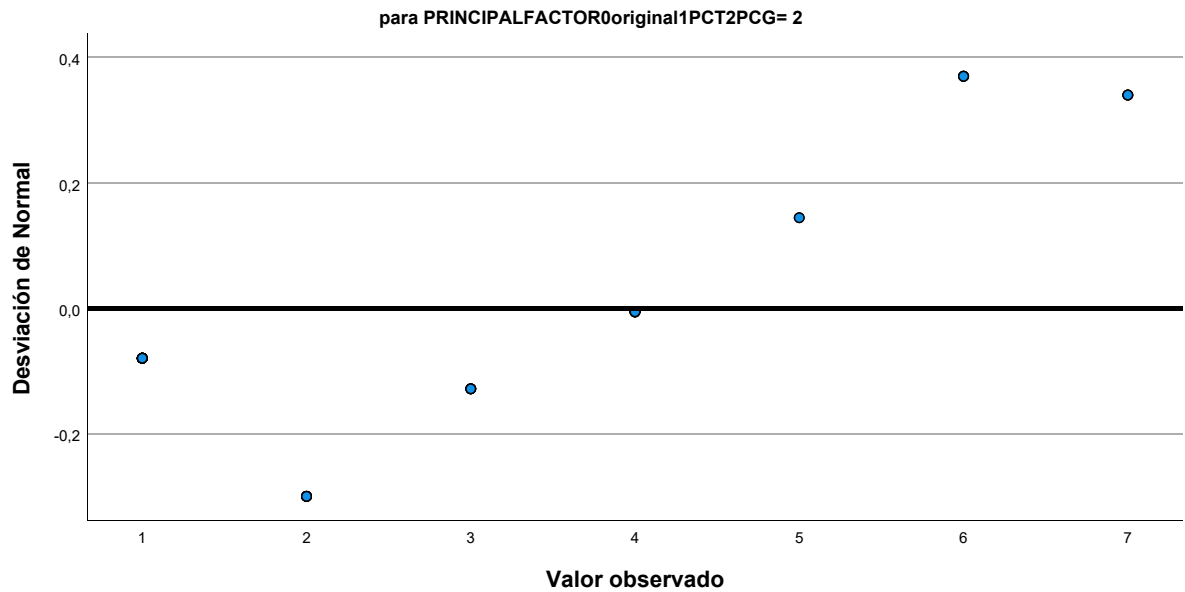


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video game



## 5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the boss

### Gráficos de tallo y hojas

5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the Diagrama de tallo y hojas de  
PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 1

Frecuencia    Stem & Hoja

2,00	1 .	00
7,00	2 .	0000000
4,00	3 .	0000
4,00	4 .	0000
3,00	5 .	000
14,00	6 .	0000000000000000
10,00	7 .	0000000000

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the Diagrama de tallo y hojas de  
PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 2

Frecuencia	Stem &	Hoja
7,00	1 .	0000000
9,00	2 .	000000000
9,00	3 .	000000000
5,00	4 .	00000
5,00	5 .	00000
5,00	6 .	00000
4,00	7 .	0000

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

## Gráficos Q-Q normales

Gráfico Q-Q normal de 5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the boss  
para PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 1

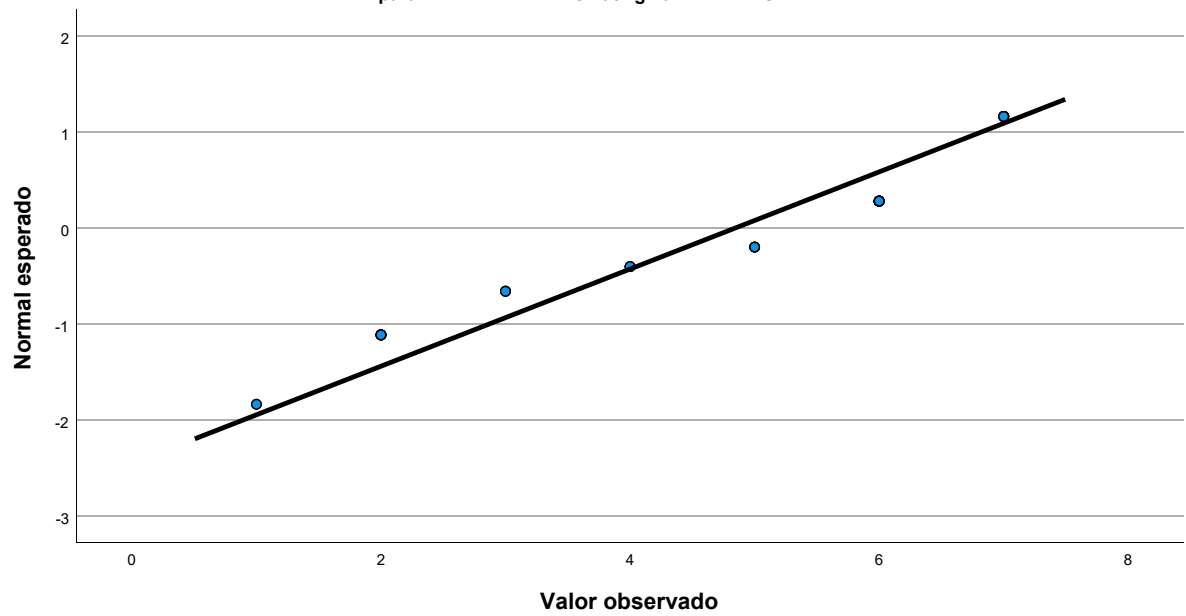
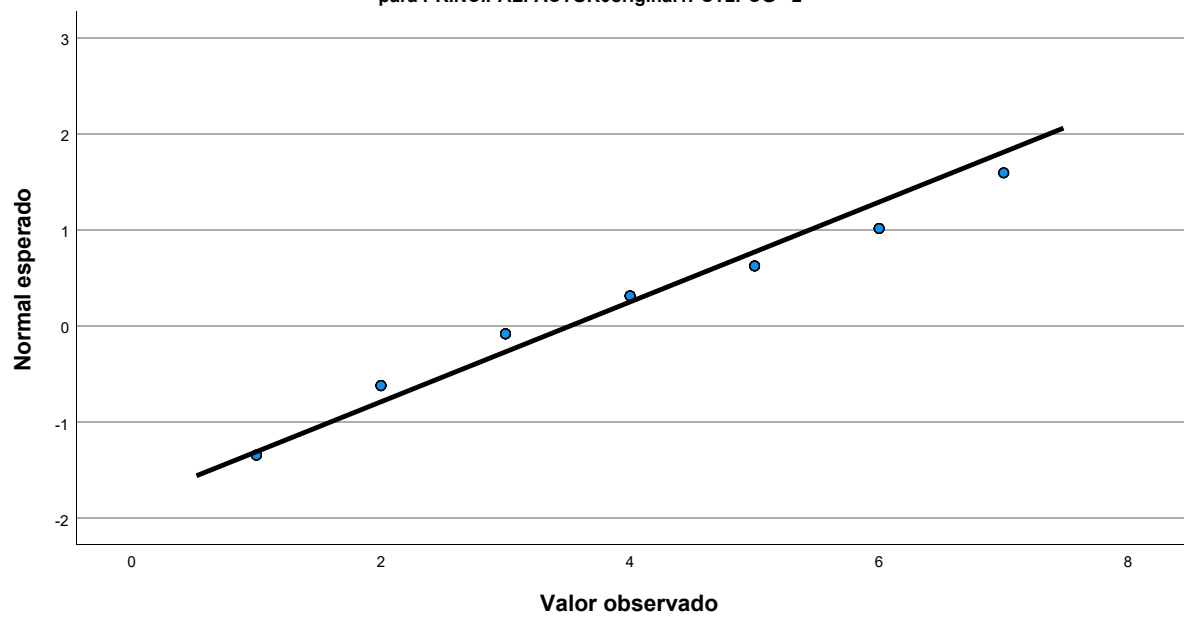


Gráfico Q-Q normal de 5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the boss  
para PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 2



Gráficos Q-Q normales sin tendencia



Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the boss

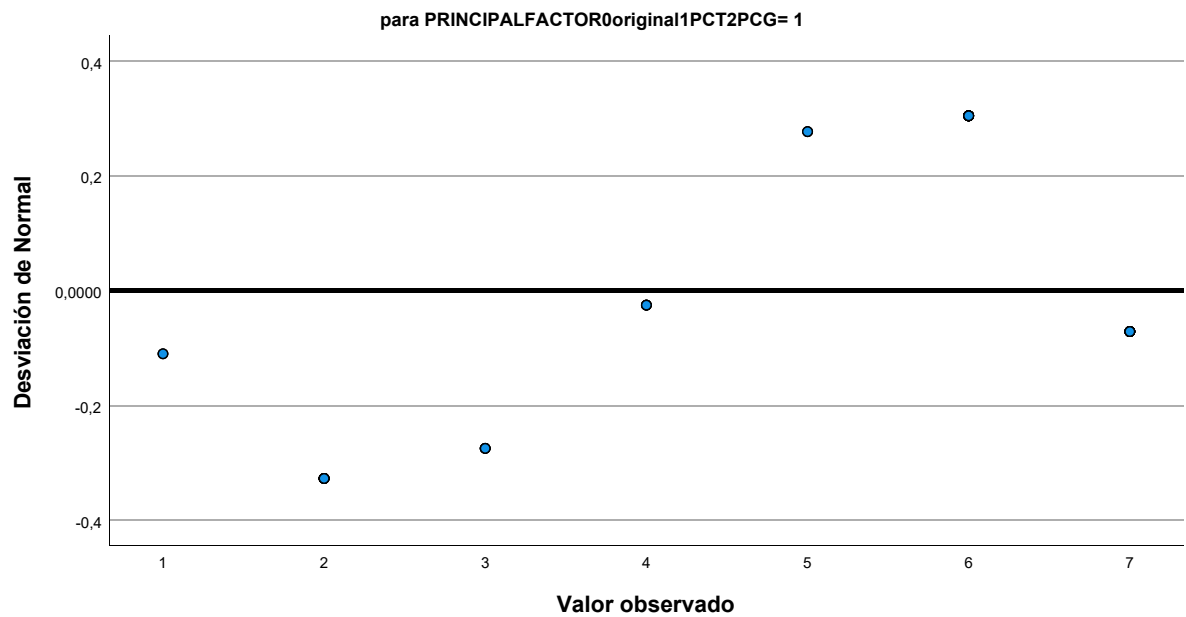
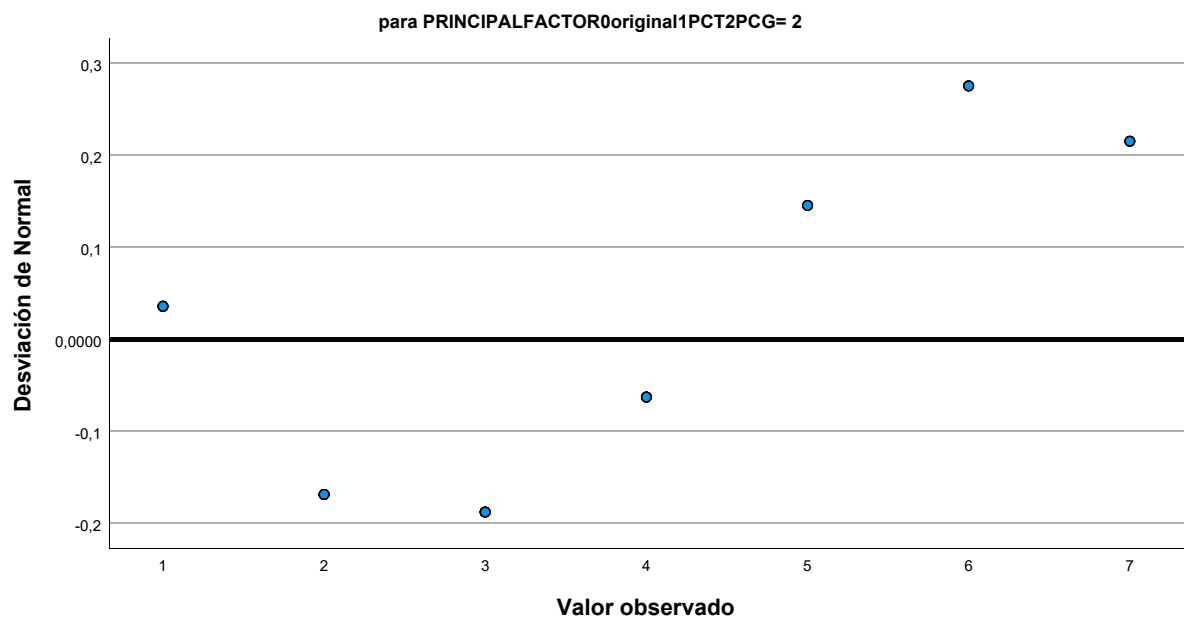
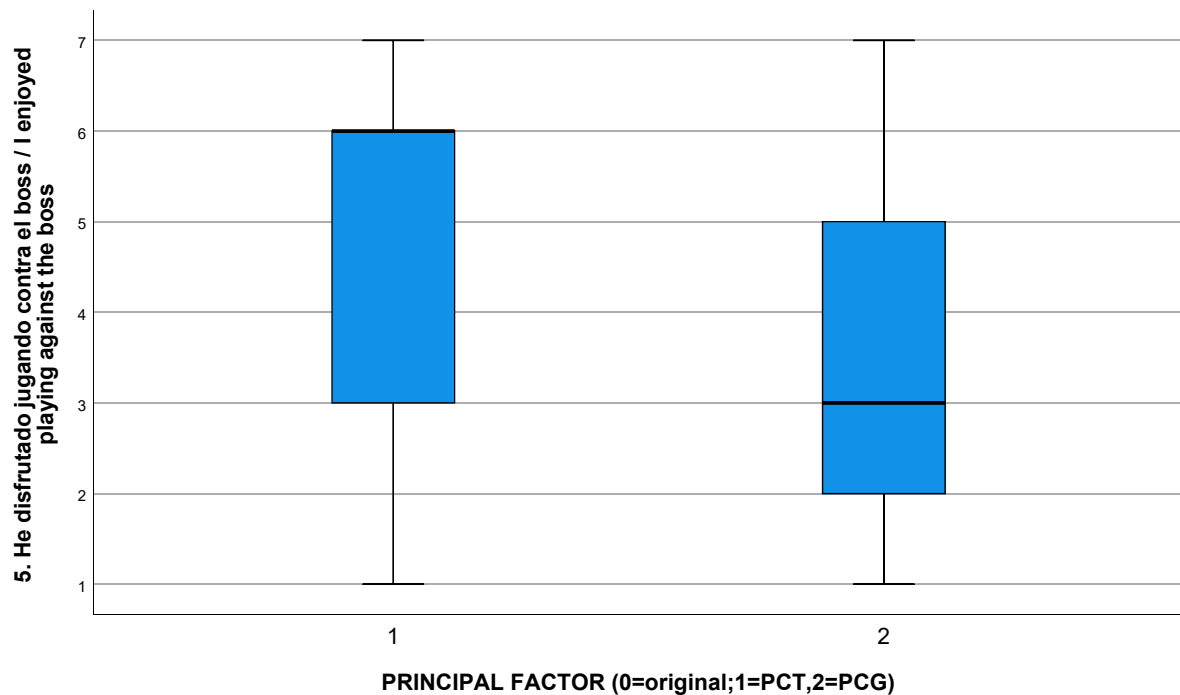


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the boss





**6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / When the time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss.**

### Gráficos de tallo y hojas

6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir Diagrama de tallo y hojas de  
 PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 1

Frecuencia	Stem &	Hoja
11,00	1 .	00000000000
6,00	2 .	000000
3,00	3 .	000
4,00	4 .	0000
8,00	5 .	00000000
2,00	6 .	00
10,00	7 .	0000000000

Ancho del tallo: 1  
 Cada hoja: 1 caso(s)

6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir Diagrama de tallo y hojas de  
 PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 2

Frecuencia	Stem &	Hoja
16,00	1 .	0000000000000000

6,00	2 .	000000
6,00	3 .	000000
2,00	4 .	00
1,00	5 .	0
6,00	6 .	000000
7,00	7 .	0000000

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

## Gráficos Q-Q normales

**Gráfico Q-Q normal de 6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / When the time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss.**

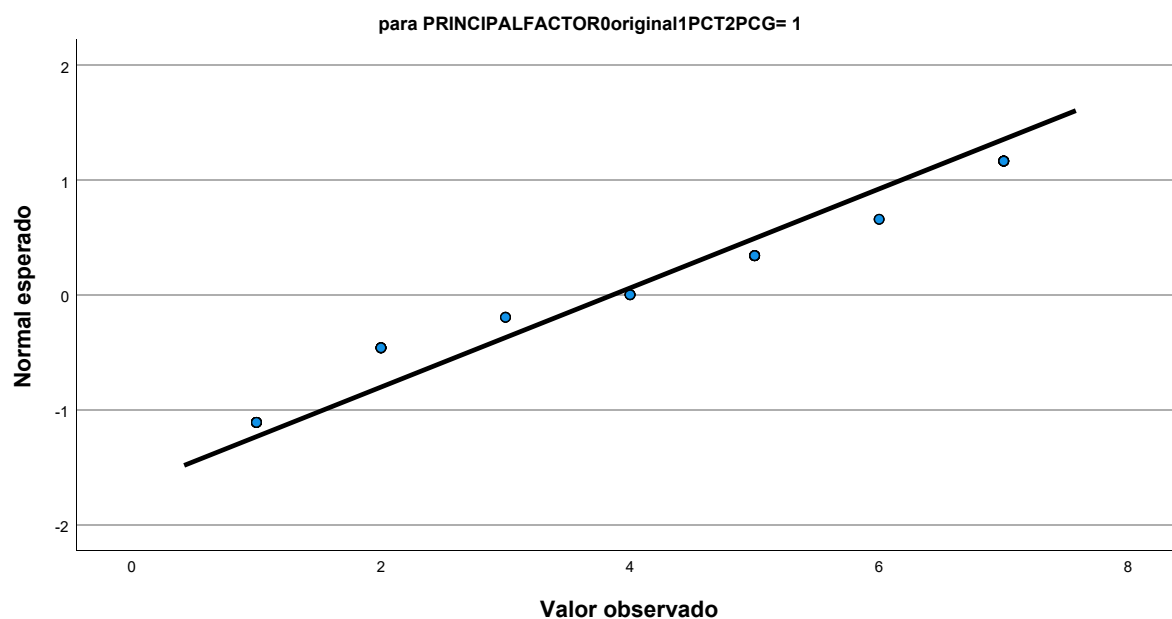
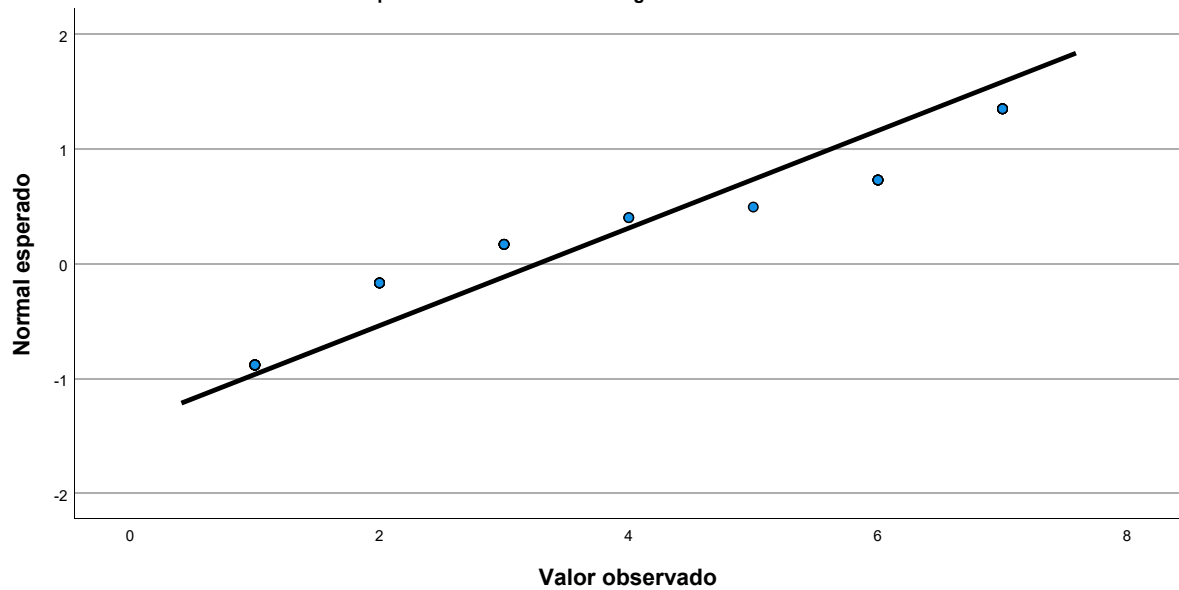


Gráfico Q-Q normal de 6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / When the time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss.

para PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 2



### Gráficos Q-Q normales sin tendencia

Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / When the time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss.

para PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 1

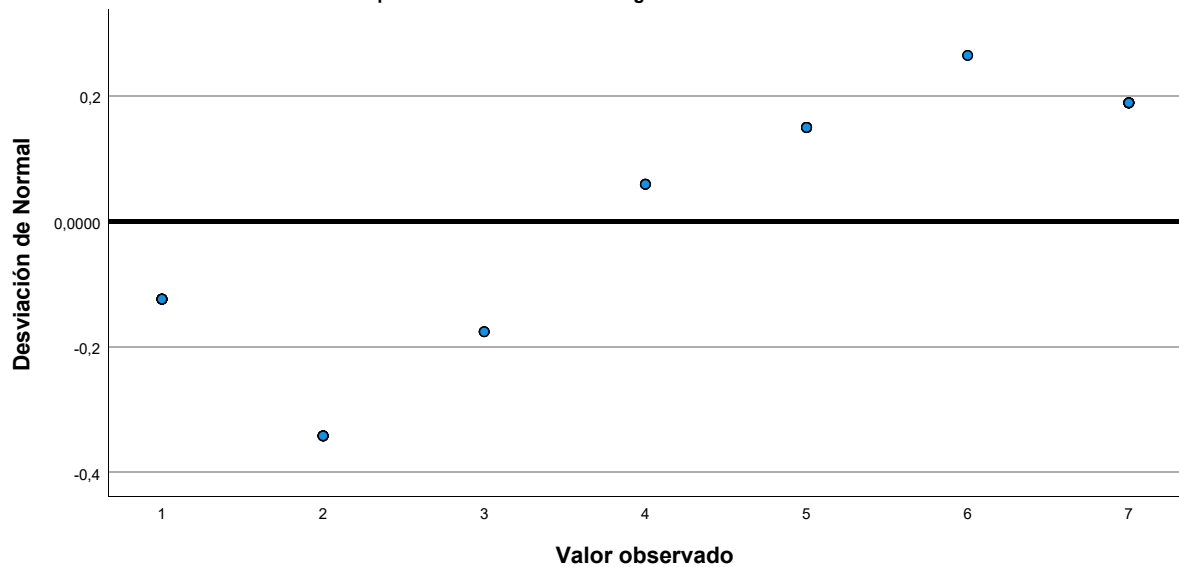
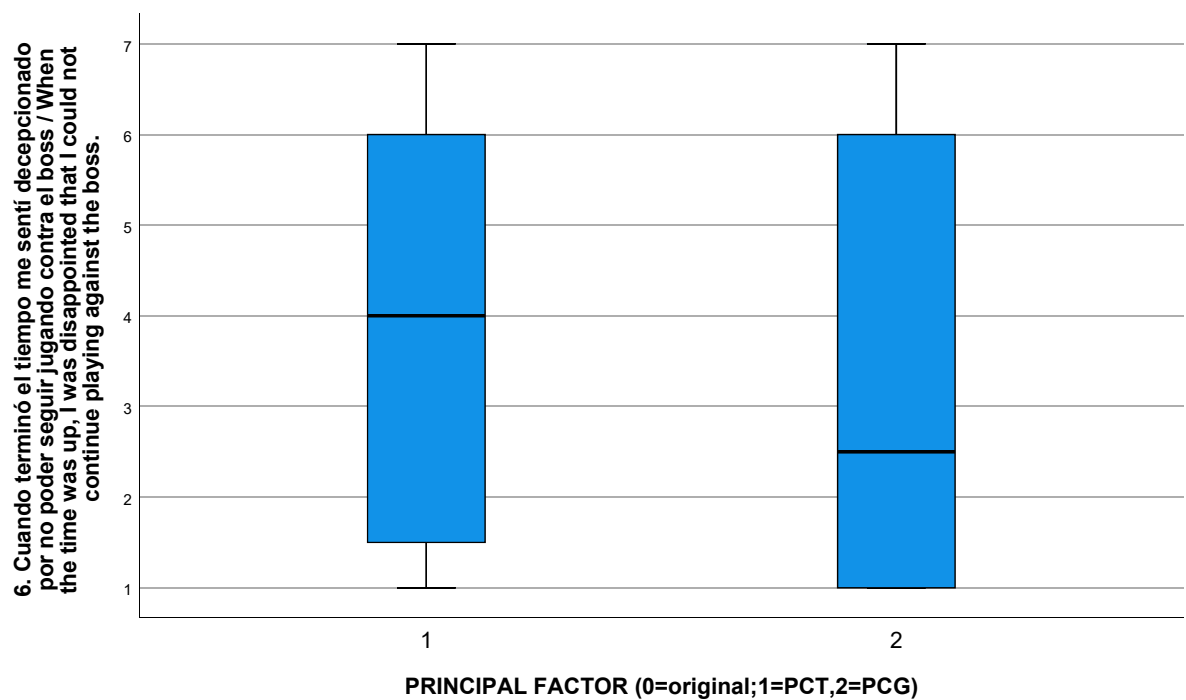
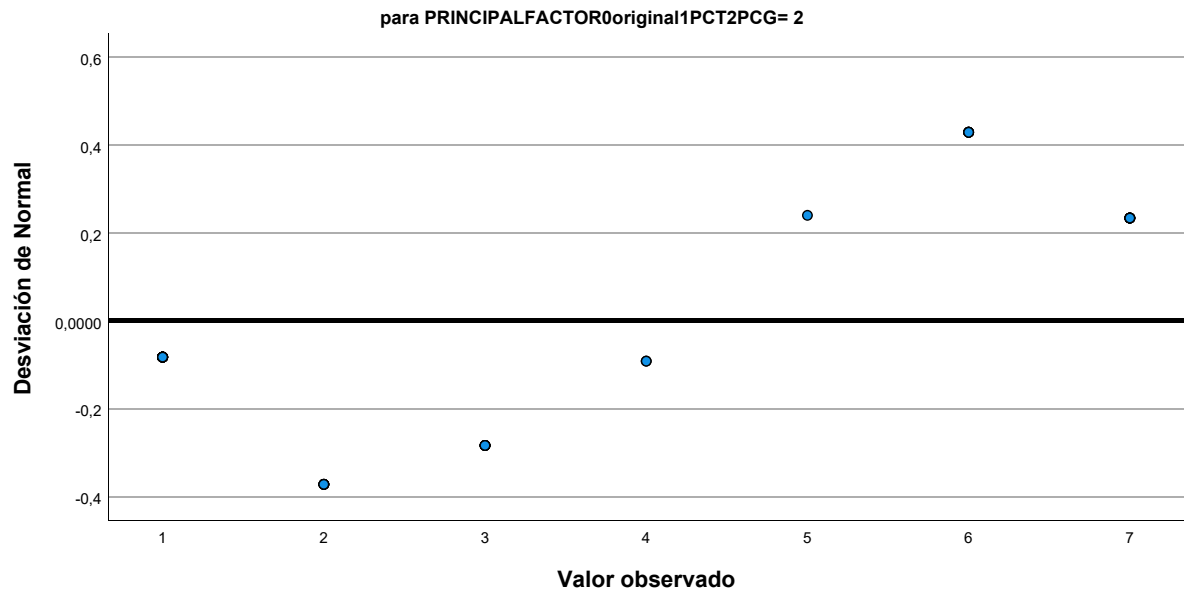


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / When the time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss.



7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss

### Gráficos de tallo y hojas

7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss / I liked the design and behavior of the boss  
Diagrama de tallo y hojas de  
PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 1

Frecuencia    Stem & Hoja

4,00	1 .	0000
3,00	2 .	000
6,00	3 .	000000
4,00	4 .	0000
8,00	5 .	00000000
9,00	6 .	000000000
10,00	7 .	0000000000

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the desi Diagrama de tallo y hojas de  
PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 2

Frecuencia	Stem &	Hoja
11,00	1 .	00000000000
10,00	2 .	0000000000
8,00	3 .	00000000
5,00	4 .	00000
4,00	5 .	0000
5,00	6 .	00000
1,00	7 .	0

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

## Gráficos Q-Q normales

Gráfico Q-Q normal de 7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss

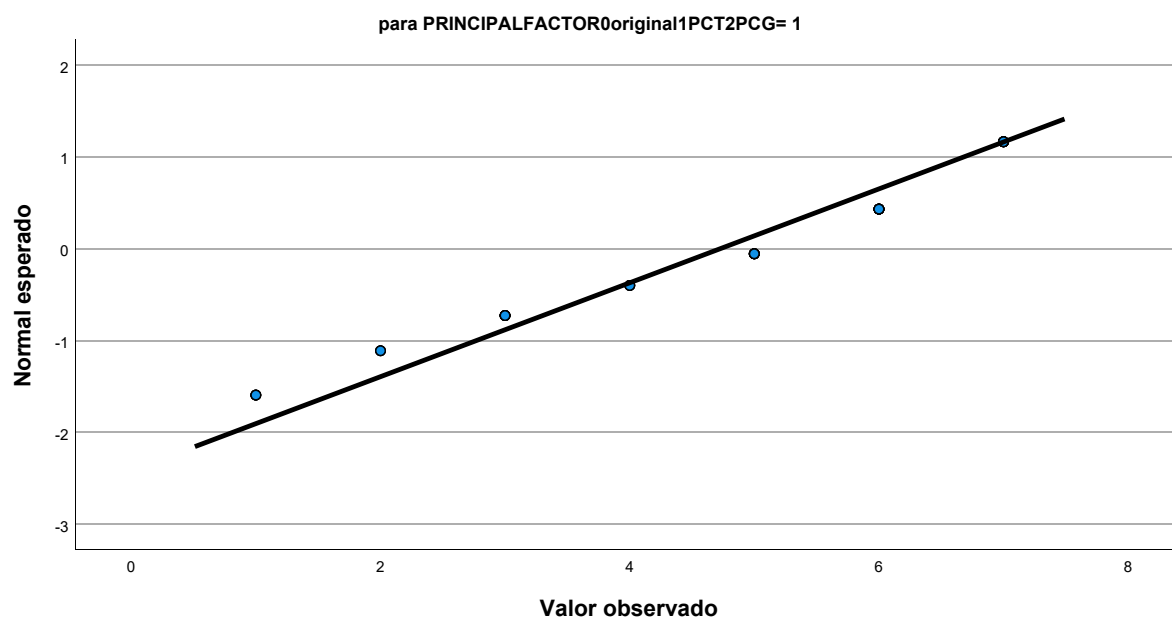
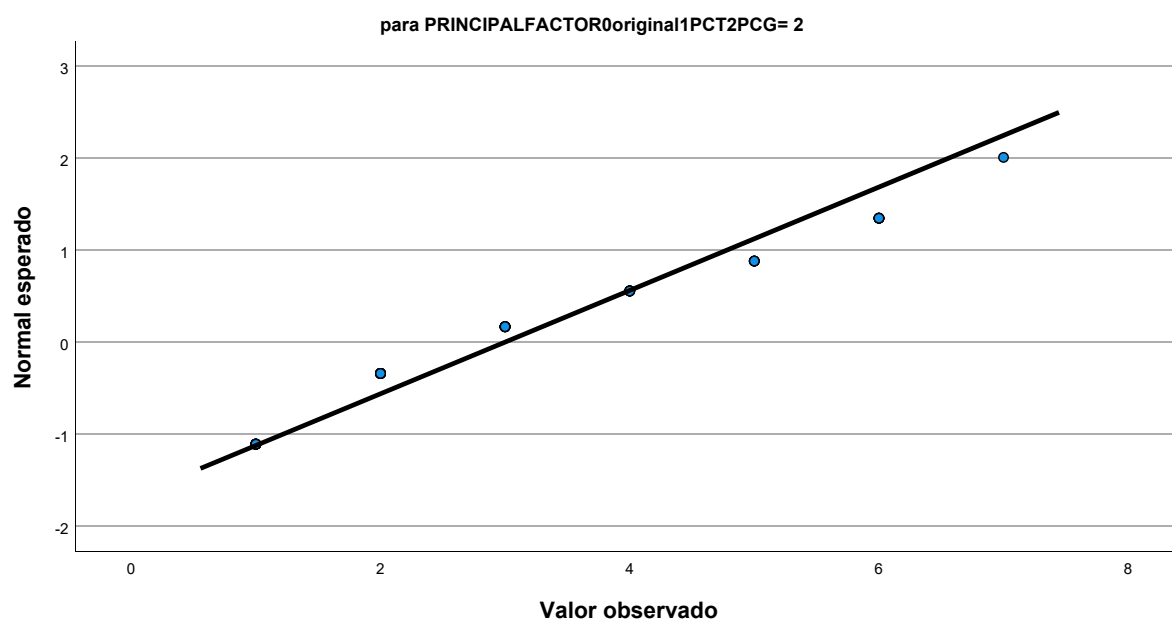


Gráfico Q-Q normal de 7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss



Gráficos Q-Q normales sin tendencia

Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss

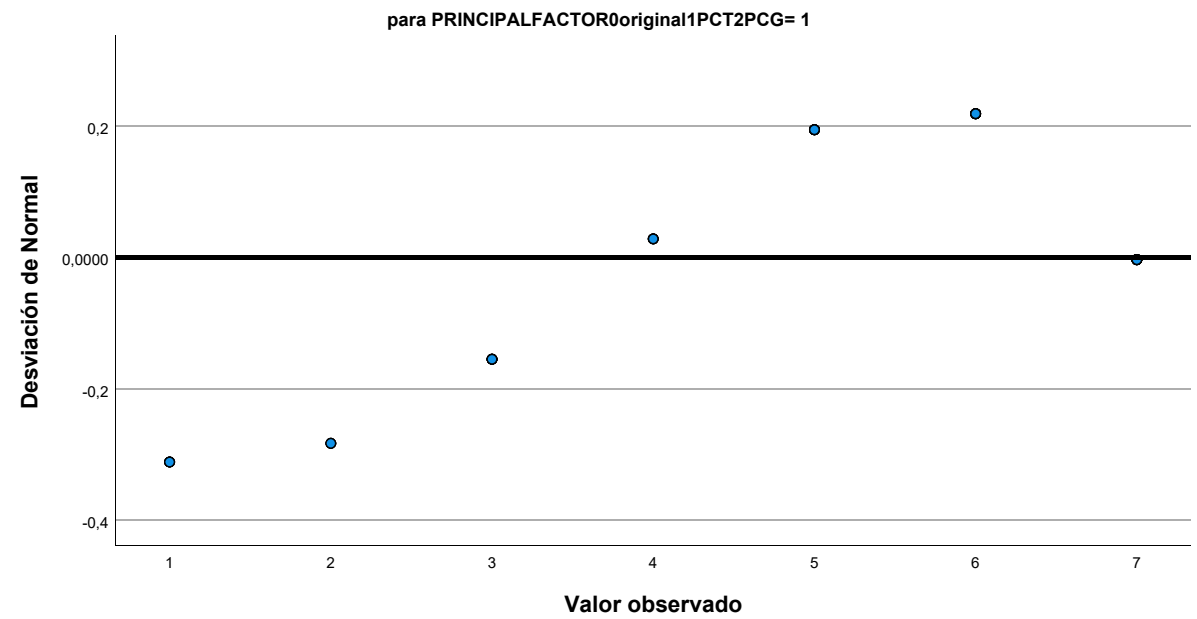
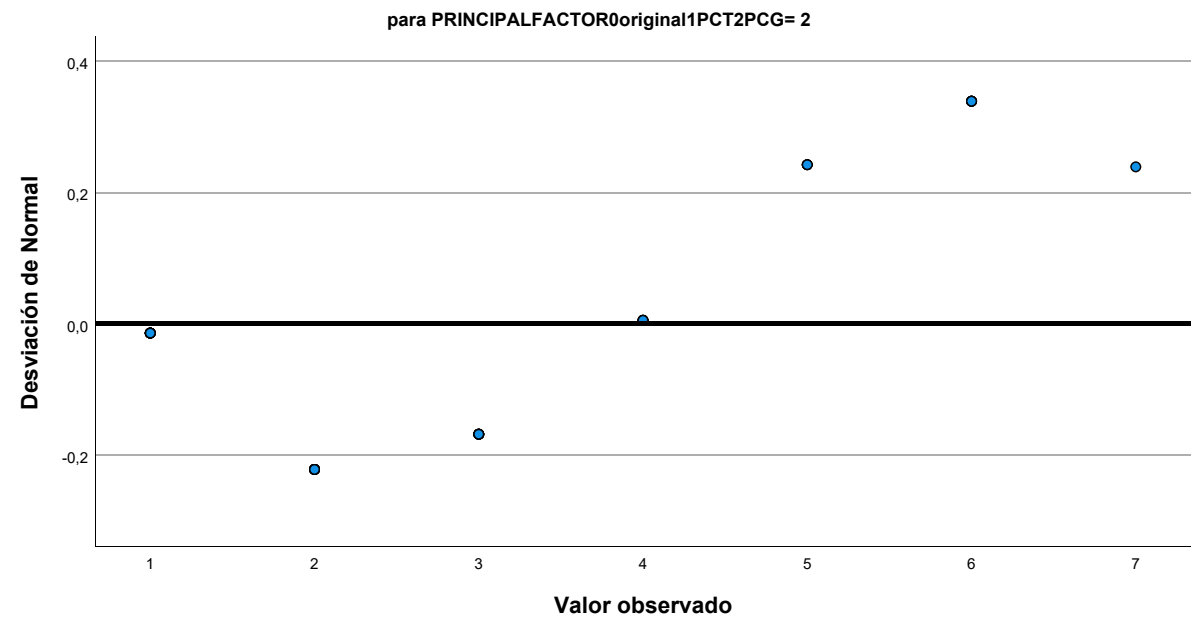
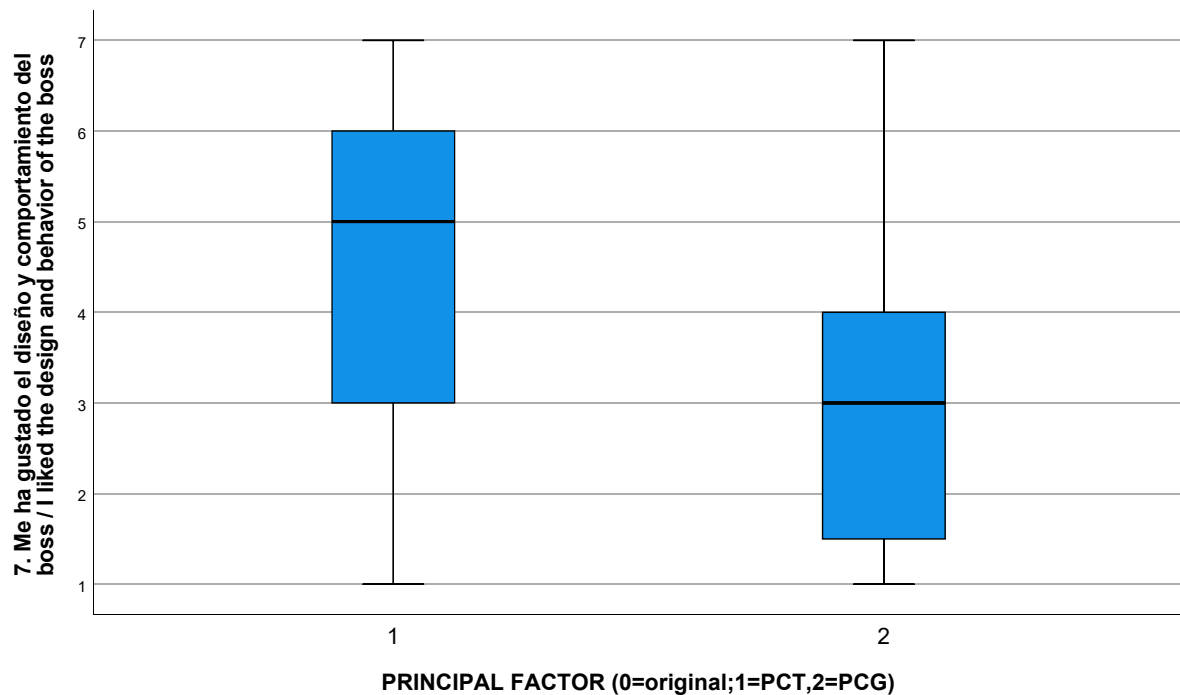


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss







8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability.

### Gráficos de tallo y hojas

8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability. Diagrama de tallo y hojas de

PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 1

Frecuencia	Stem & Hoja
3,00	1 . 000
4,00	2 . 0000
6,00	3 . 000000
9,00	4 . 000000000
6,00	5 . 000000
10,00	6 . 0000000000
6,00	7 . 000000

Ancho del tallo: 1

Cada hoja: 1 caso(s)

8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability. Diagrama de tallo y hojas de

PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 2

Frecuencia	Stem & Hoja
14,00	1 . 00000000000000

8,00	2 .	00000000
9,00	3 .	000000000
7,00	4 .	0000000
2,00	5 .	00
3,00	6 .	000
1,00	7 .	0

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

## Gráficos Q-Q normales

**Gráfico Q-Q normal de 8.** El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability.

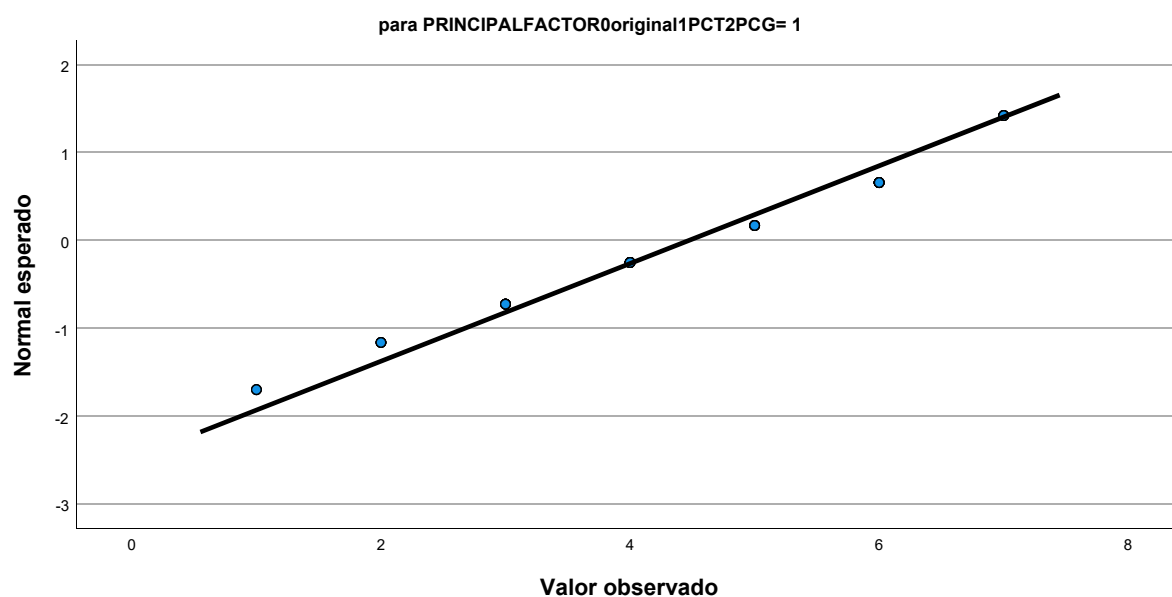
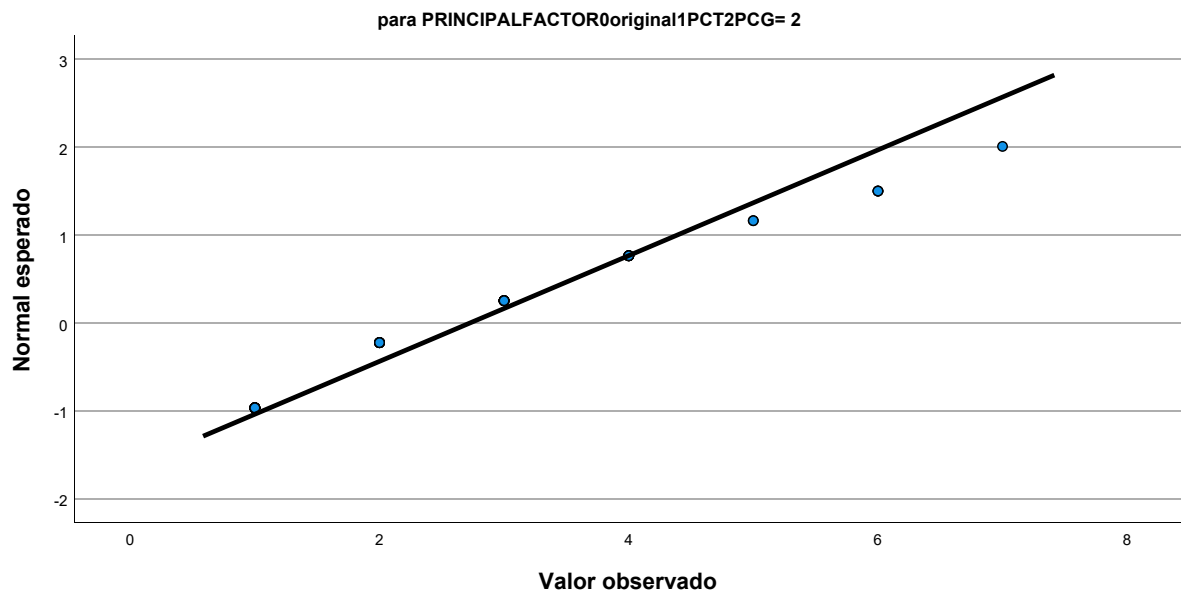


Gráfico Q-Q normal de 8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability.



### Gráficos Q-Q normales sin tendencia

Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability.

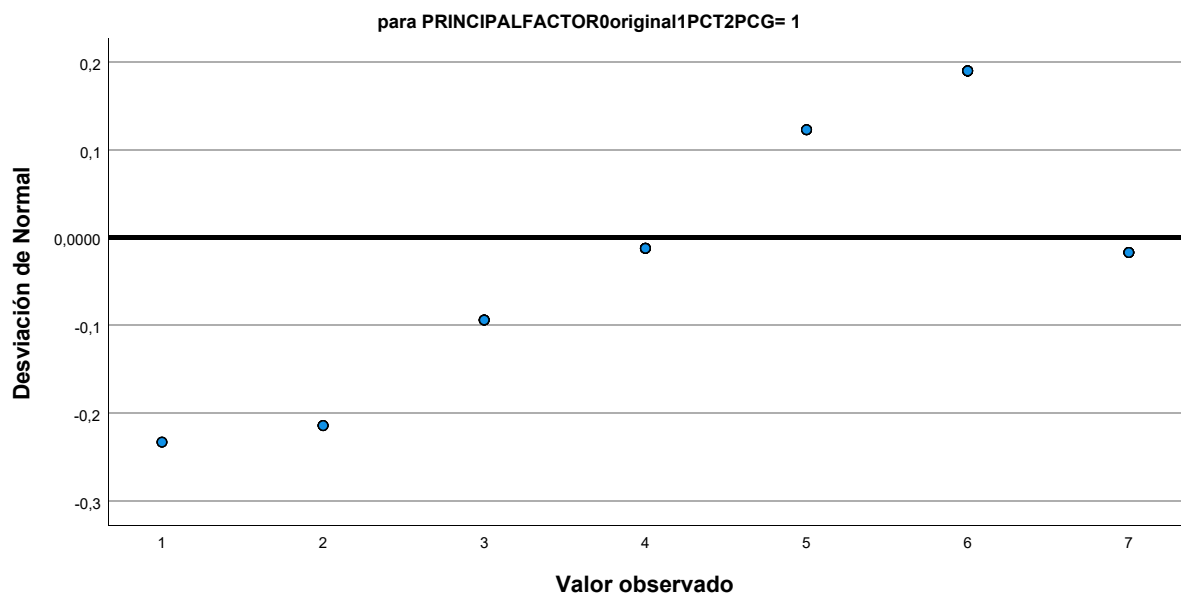
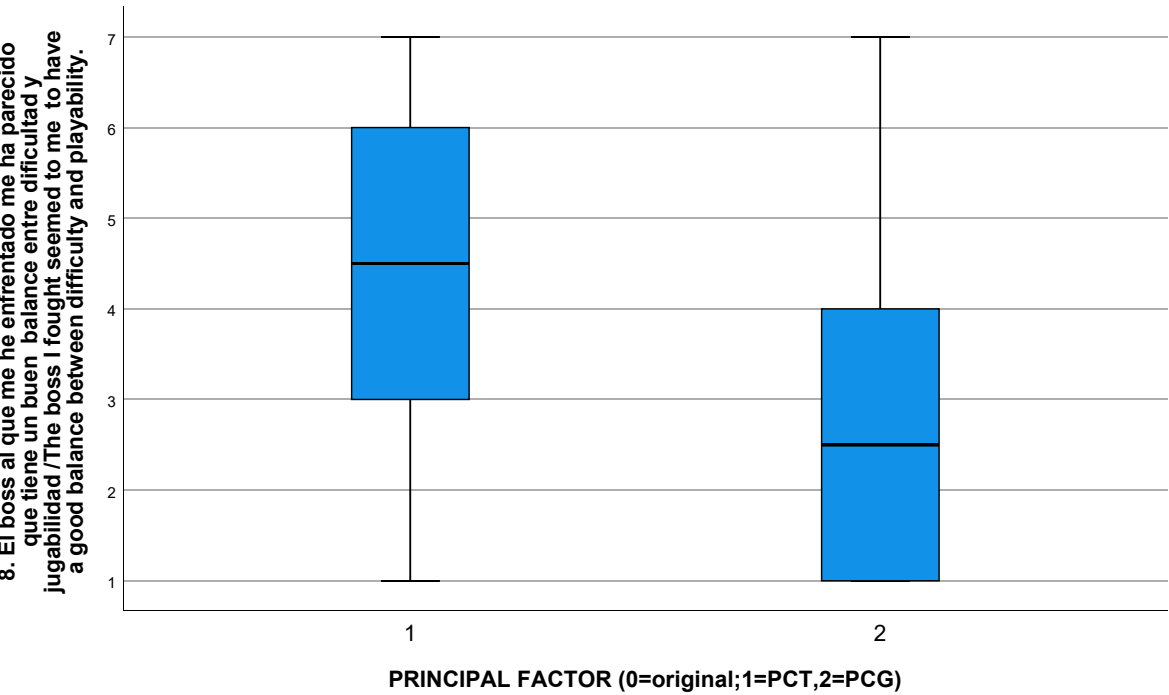
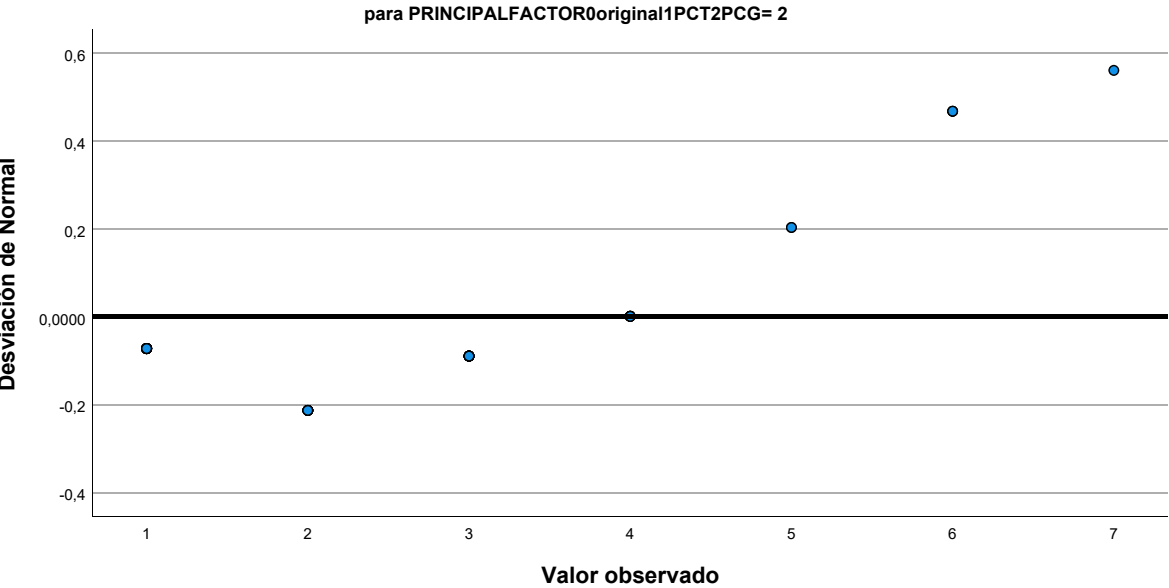


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability.



9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with t he boss has been good.

### Gráficos de tallo y hojas

9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall expe Diagrama de t allo y hojas de PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 1

Frecuencia    Stem & Hoja

3,00	1 .	000
4,00	2 .	0000
5,00	3 .	00000
5,00	4 .	00000
7,00	5 .	0000000
12,00	6 .	000000000000
8,00	7 .	00000000

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall expe Diagrama de t  
allo y hojas de  
PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 2

Frecuencia	Stem &	Hoja
6,00	1 .	000000
6,00	2 .	000000
8,00	3 .	00000000
11,00	4 .	000000000000
6,00	5 .	000000
5,00	6 .	00000
2,00	7 .	00

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

## Gráficos Q-Q normales

Gráfico Q-Q normal de 9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good.

para PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 1

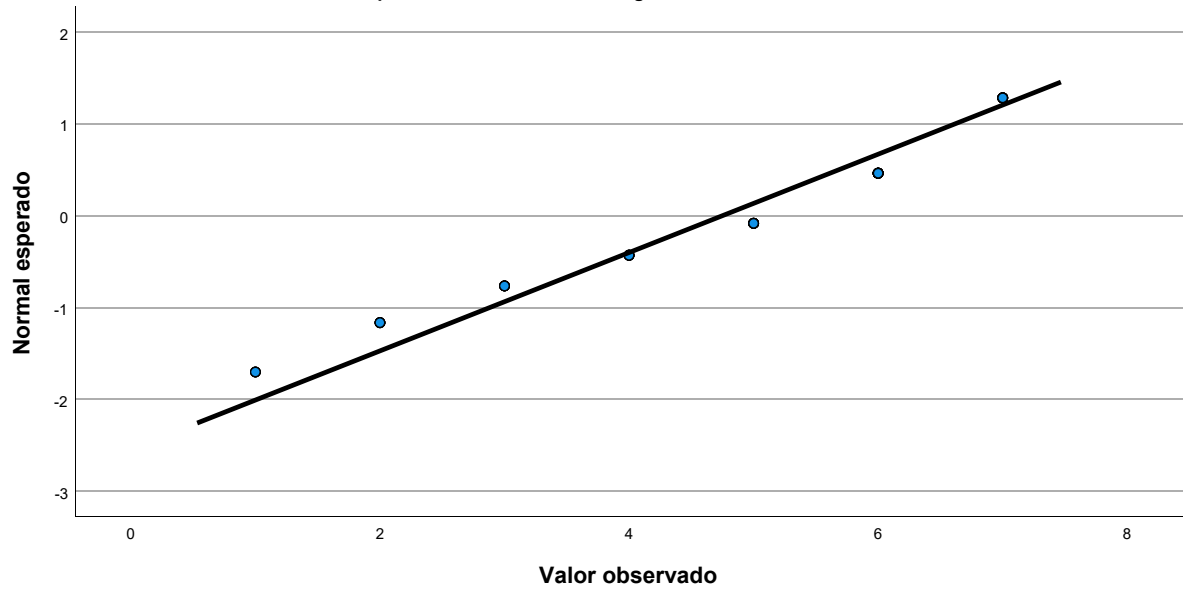
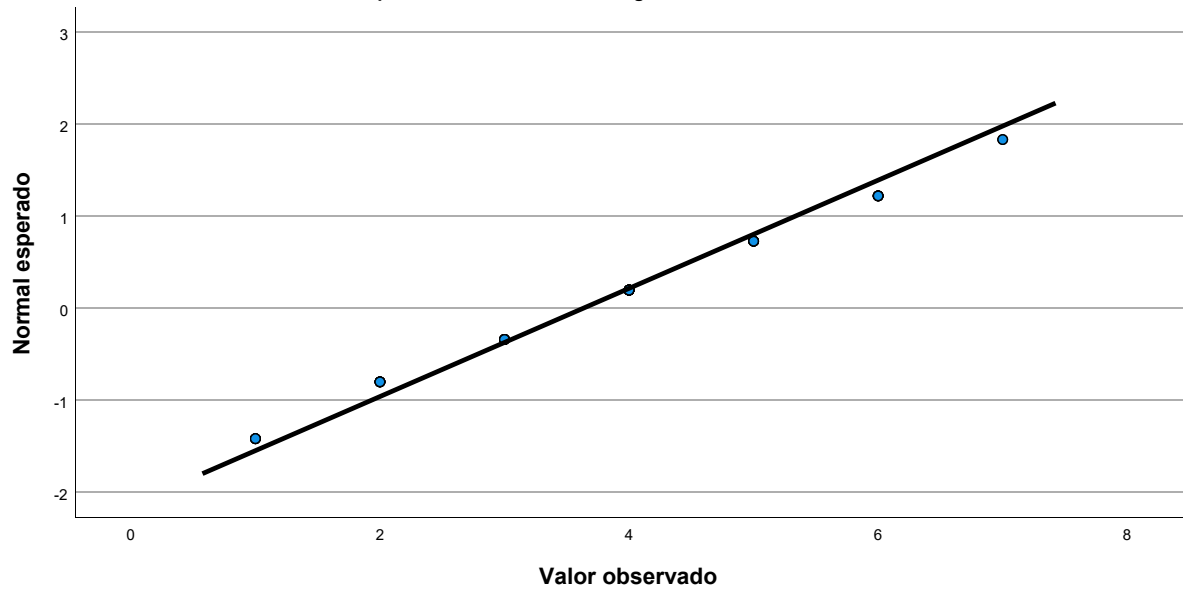


Gráfico Q-Q normal de 9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good.

para PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 2



Gráficos Q-Q normales sin tendencia

Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good.

para PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 1

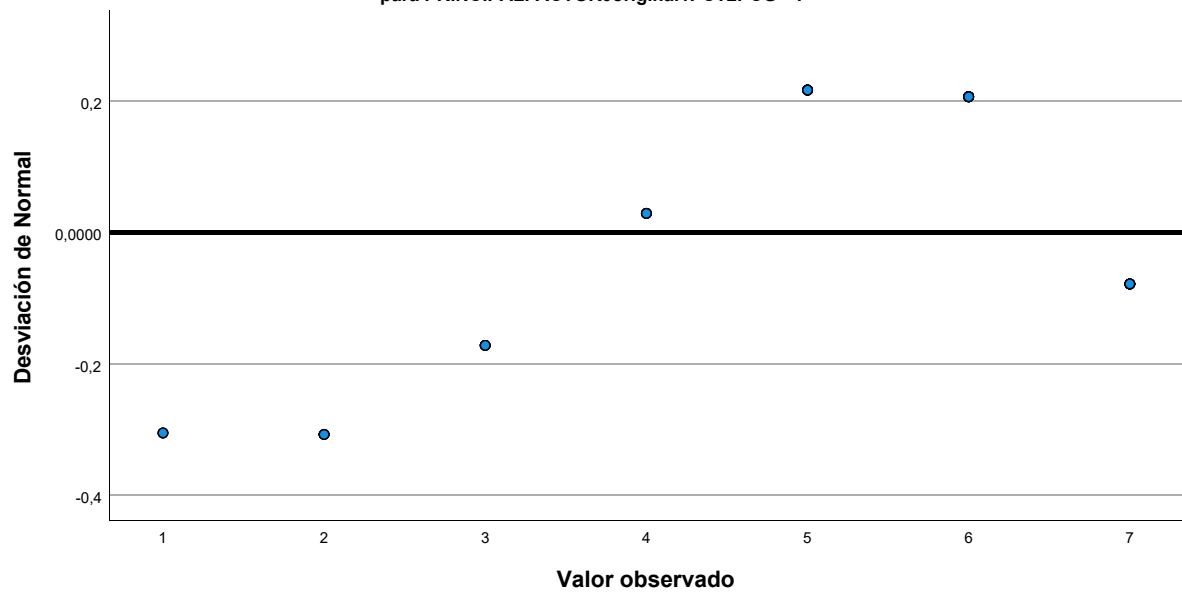
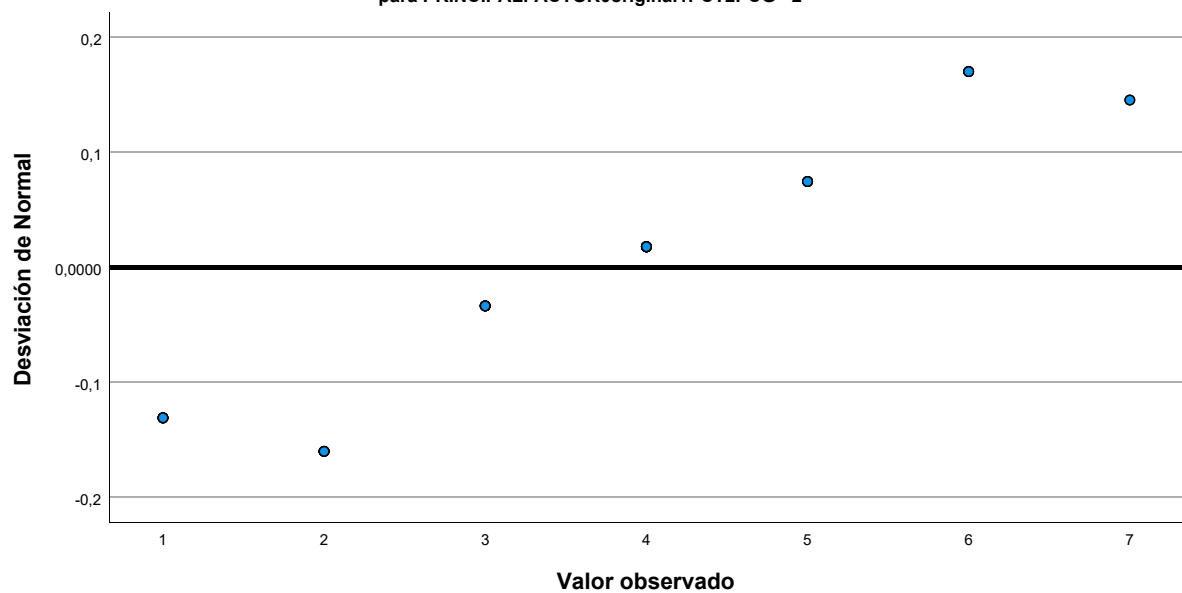
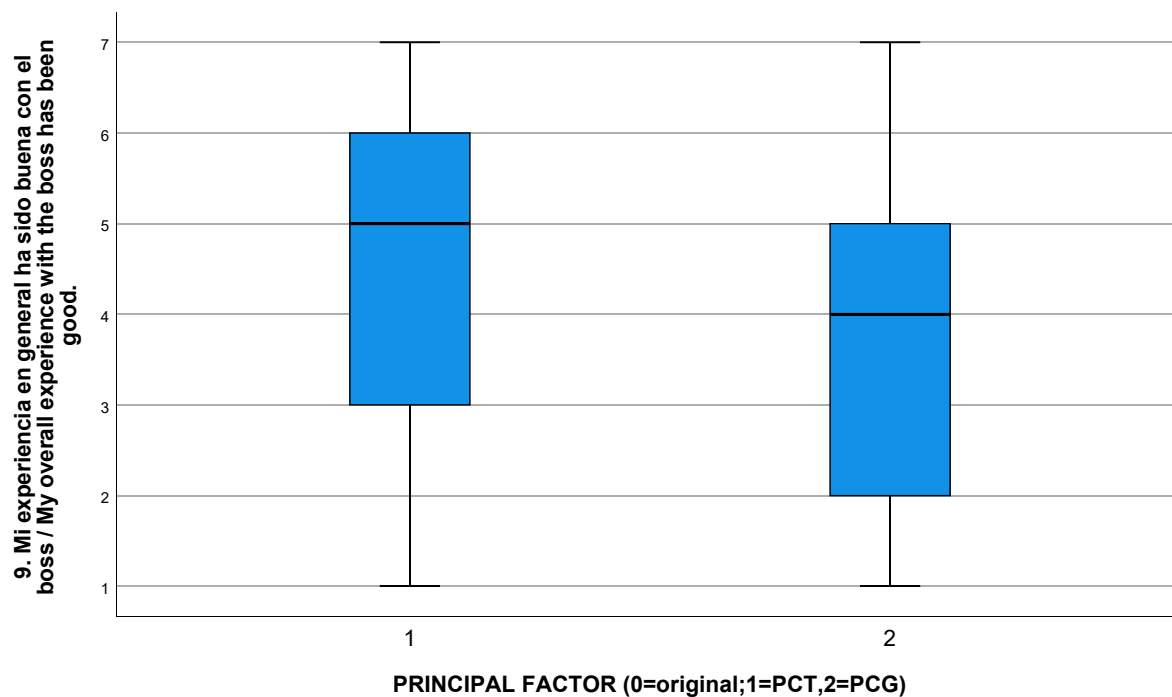


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good.

para PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 2





lengh comment

### Gráficos de tallo y hojas

lengh comment Diagrama de tallo y hojas de  
PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 1

Frecuencia	Stem & Hoja
13,00	0 . 0000000013444
7,00	0 . 5567999
6,00	1 . 001134
5,00	1 . 55669
2,00	2 . 44
1,00	2 . 6
1,00	3 . 3
2,00	3 . 79
1,00	4 . 2
1,00	4 . 5
2,00	5 . 04
3,00	Extremos (>=572)

Ancho del tallo: 100  
Cada hoja: 1 caso(s)

lengh comment Diagrama de tallo y hojas de  
PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 2

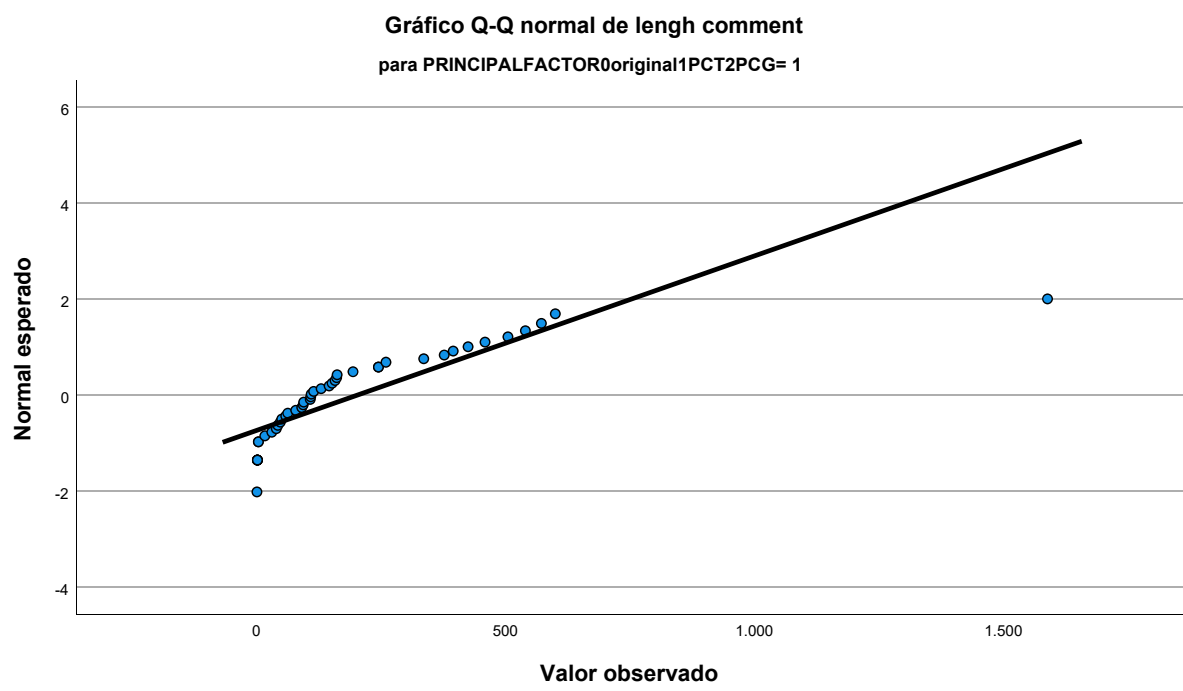
Frecuencia	Stem & Hoja
------------	-------------

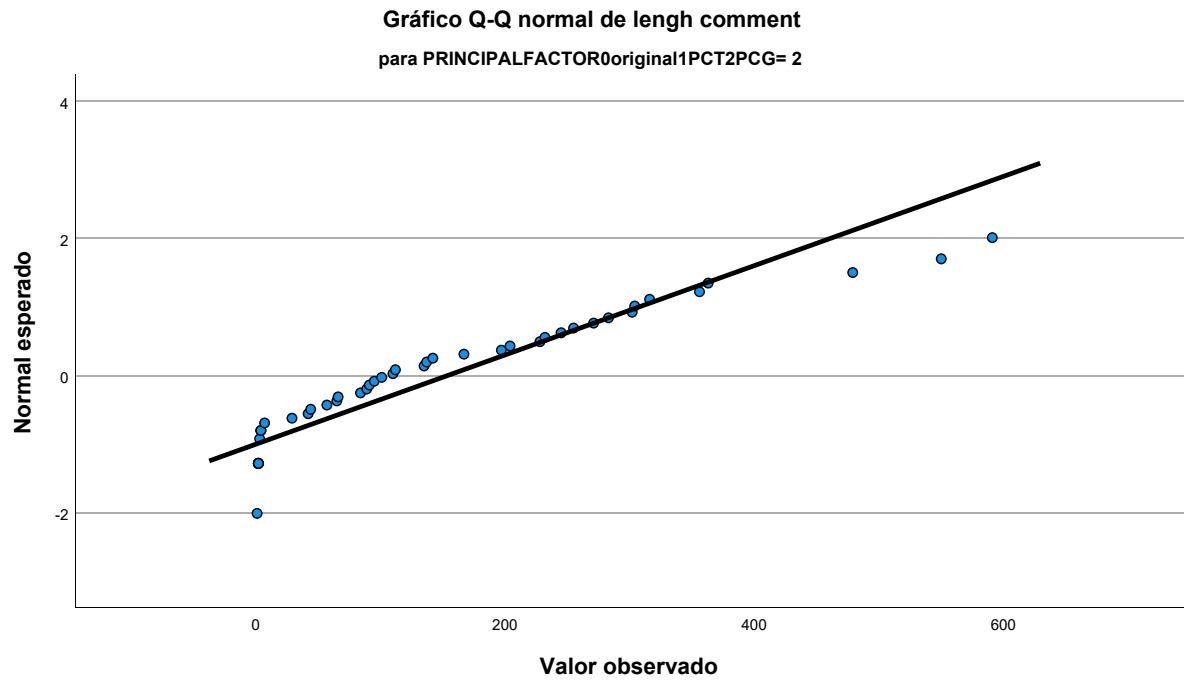


14,00	0 .	000000000000244
7,00	0 .	5668899
6,00	1 .	011334
2,00	1 .	69
4,00	2 .	0234
3,00	2 .	578
3,00	3 .	001
2,00	3 .	56
,00	4 .	
1,00	4 .	7
,00	5 .	
2,00	5 .	59

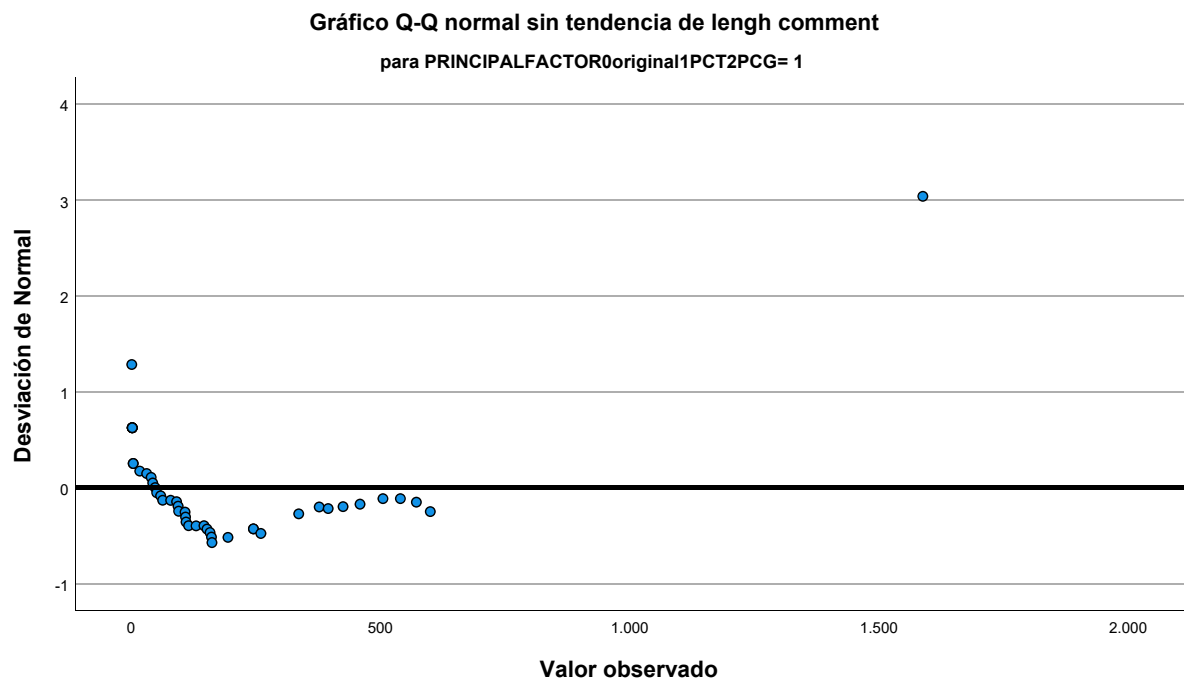
Ancho del tallo: 100  
 Cada hoja: 1 caso(s)

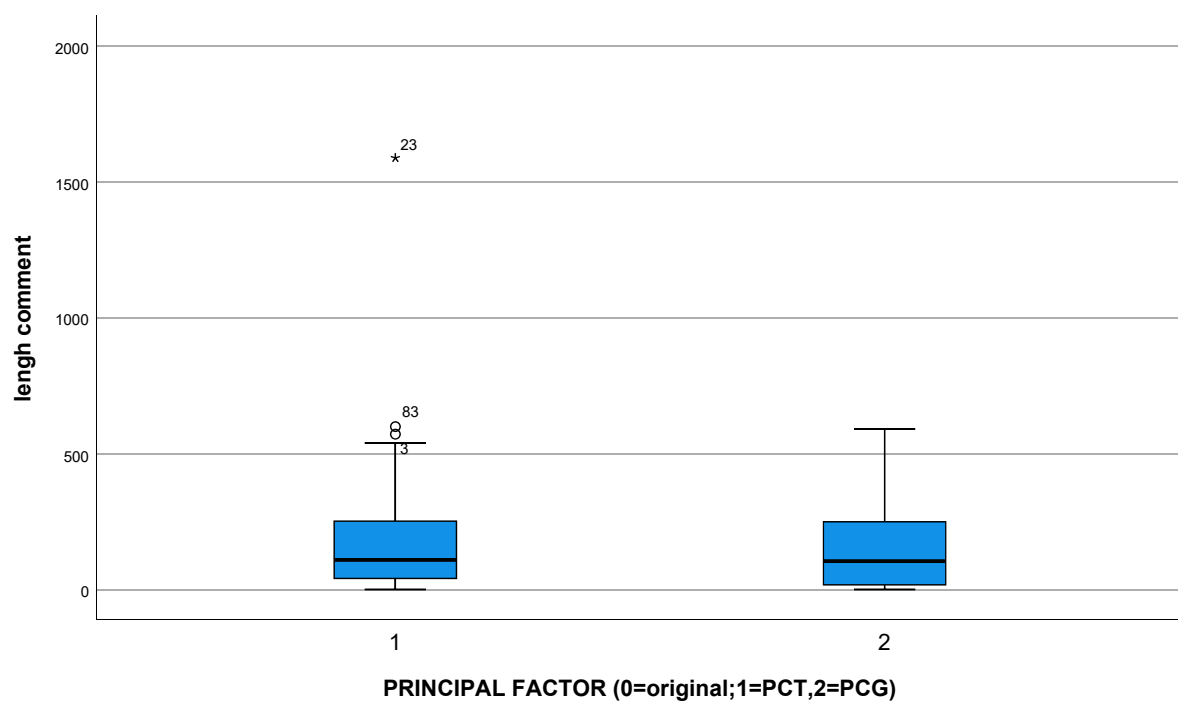
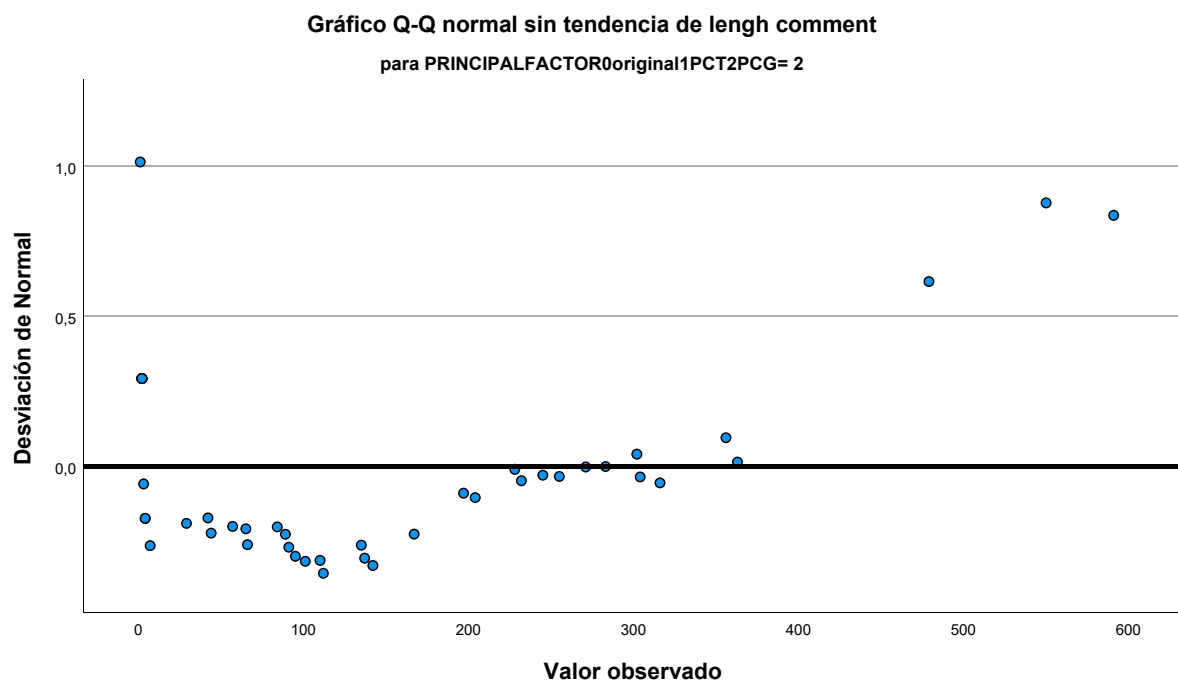
### Gráficos Q-Q normales





## Gráficos Q-Q normales sin tendencia





## KIND OF COMMENT

### Gráficos de tallo y hojas

KIND OF COMMENT Diagrama de tallo y hojas de  
PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 1

Frecuencia	Stem & Hoja
8,00	0 . 00000000

,00	0 .
2,00	1 . 00
,00	1 .
6,00	2 . 000000
,00	2 .
9,00	3 . 000000000
,00	3 .
18,00	4 . 000000000000000000
,00	4 .
1,00	5 . 0

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

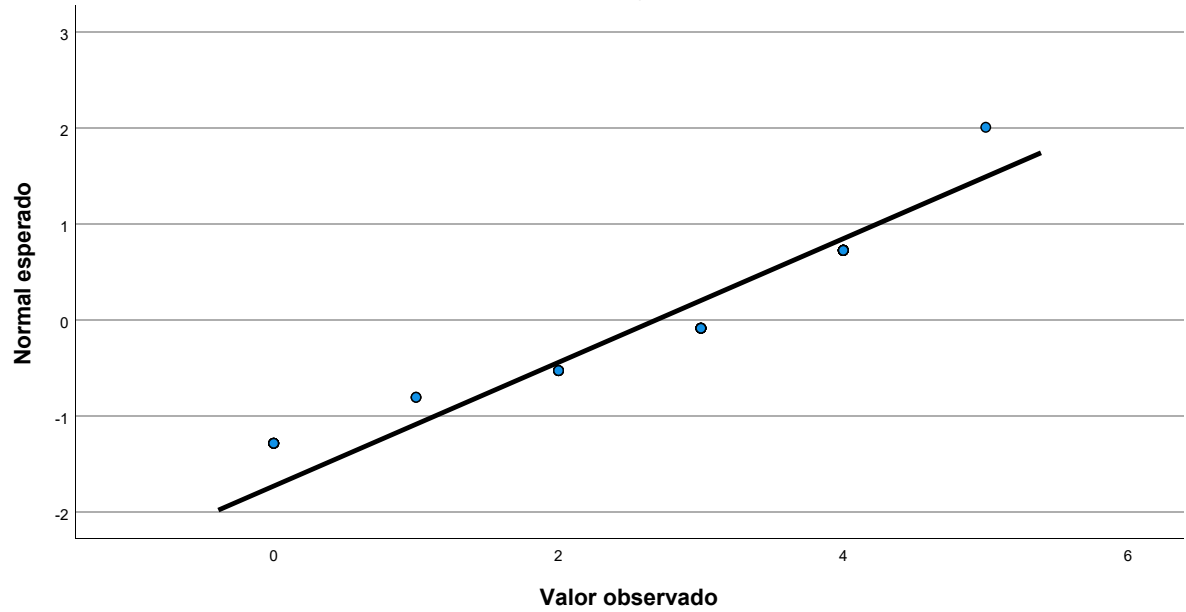
KIND OF COMMENT Diagrama de tallo y hojas de  
PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 2

Frecuencia	Stem & Hoja
12,00	0 . 000000000000
,00	0 .
,00	1 .
,00	1 .
10,00	2 . 0000000000
,00	2 .
2,00	3 . 00
,00	3 .
20,00	4 . 000000000000000000

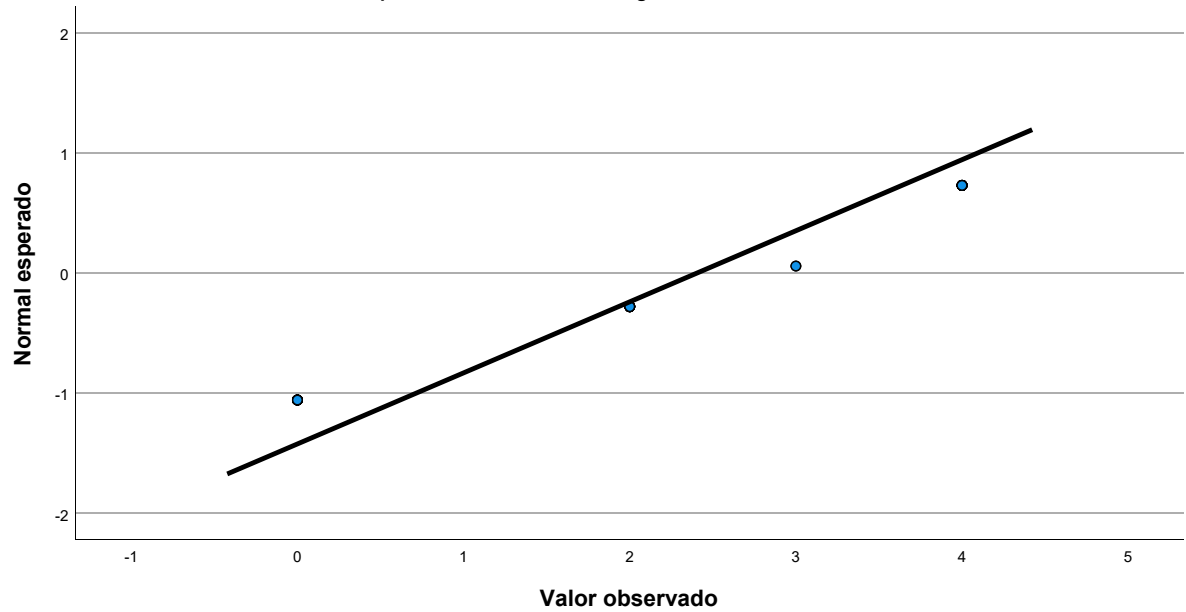
Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

## Gráficos Q-Q normales

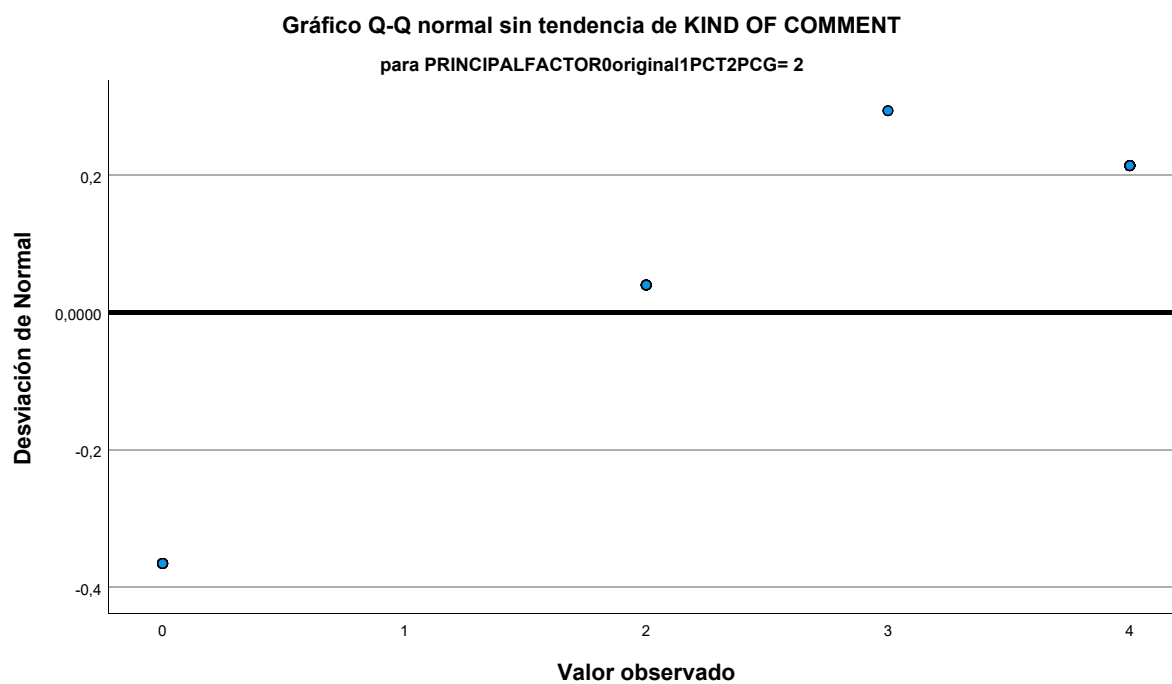
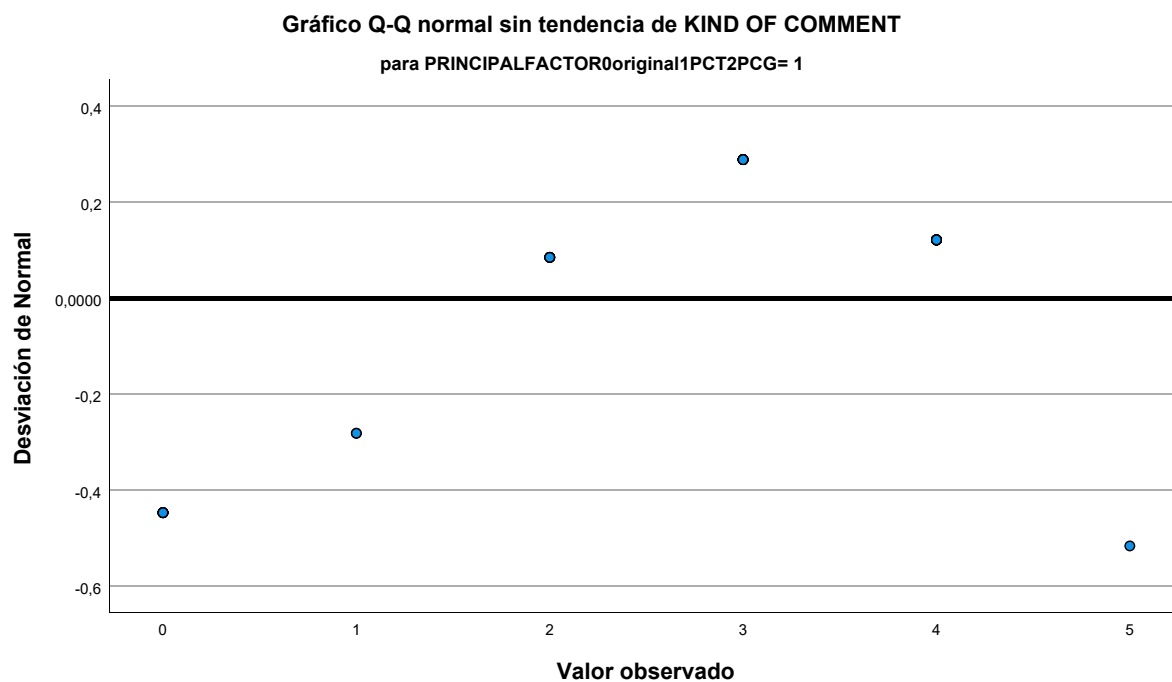
**Gráfico Q-Q normal de KIND OF COMMENT**  
para PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 1

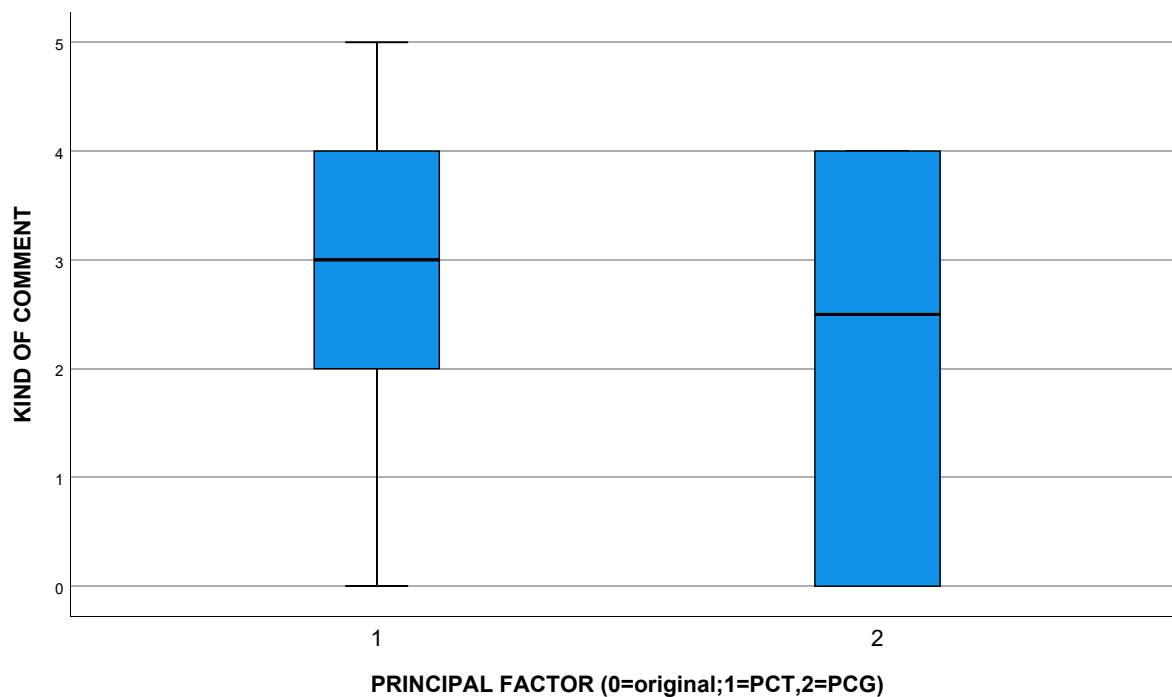


**Gráfico Q-Q normal de KIND OF COMMENT**  
para PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 2



**Gráficos Q-Q normales sin tendencia**





## Explorar

GROUP (1=A 2=B)

### Resumen de procesamiento de casos

		Casos			
		Válido		Perdidos	
	GROUP (1=A 2=B)	N	Porcentaje	N	Porcentaje
PLAYTESTING DURATION	1	46	100,0%	0	0,0%
	2	42	100,0%	0	0,0%
AVERAGE GAME TIME	1	46	100,0%	0	0,0%
	2	42	100,0%	0	0,0%
WON RATE	1	46	100,0%	0	0,0%
	2	42	100,0%	0	0,0%
¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you played against the boss?	1	46	100,0%	0	0,0%
	2	42	100,0%	0	0,0%
¿Cuántas has ganado? / How many times have you won?	1	46	100,0%	0	0,0%
	2	42	100,0%	0	0,0%
DIFFICULTY (Q2)	1	46	100,0%	0	0,0%
	2	42	100,0%	0	0,0%
FUN (Q5-Q6)	1	46	100,0%	0	0,0%
	2	42	100,0%	0	0,0%
INMERSIBILITY (Q3-Q4)	1	46	100,0%	0	0,0%
	2	42	100,0%	0	0,0%

## Resumen de procesamiento de casos

		Casos	
		Total	
	GROUP (1=A 2=B)	N	Porcentaje
PLAYTESTING DURATION	1	46	100,0%
	2	42	100,0%
AVERAGE GAME TIME	1	46	100,0%
	2	42	100,0%
WON RATE	1	46	100,0%
	2	42	100,0%
¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you played against the boss?	1	46	100,0%
	2	42	100,0%
¿Cuántas has ganado? / How many times have you won?	1	46	100,0%
	2	42	100,0%
DIFFICULTY (Q2)	1	46	100,0%
	2	42	100,0%
FUN (Q5-Q6)	1	46	100,0%
	2	42	100,0%
INMERSIBILITY (Q3-Q4)	1	46	100,0%
	2	42	100,0%



## Resumen de procesamiento de casos

		Casos			
		Válido		Perdidos	
	GROUP (1=A 2=B)	N	Porcentaje	N	Porcentaje
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8-Q9)	1	46	100,0%	0	0,0%
	2	42	100,0%	0	0,0%
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8)	1	46	100,0%	0	0,0%
	2	42	100,0%	0	0,0%
1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia	1	46	100,0%	0	0,0%
	2	42	100,0%	0	0,0%
2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficulty is high.	1	46	100,0%	0	0,0%
	2	42	100,0%	0	0,0%
3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At no time did I want to give up while facing the boss.	1	46	100,0%	0	0,0%
	2	42	100,0%	0	0,0%
4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video game	1	46	100,0%	0	0,0%
	2	42	100,0%	0	0,0%
5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the boss	1	46	100,0%	0	0,0%
	2	42	100,0%	0	0,0%
6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / When the time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss.	1	46	100,0%	0	0,0%
	2	42	100,0%	0	0,0%
7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss	1	46	100,0%	0	0,0%
	2	42	100,0%	0	0,0%
8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability.	1	46	100,0%	0	0,0%
	2	42	100,0%	0	0,0%

## Resumen de procesamiento de casos

		Casos	
		Total	
	GROUP (1=A 2=B)	N	Porcentaje
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8-Q9)	1	46	100,0%
	2	42	100,0%
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8)	1	46	100,0%
	2	42	100,0%
1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia	1	46	100,0%
	2	42	100,0%
2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficulty is high.	1	46	100,0%
	2	42	100,0%
3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At no time did I want to give up while facing the boss.	1	46	100,0%
	2	42	100,0%
4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video game	1	46	100,0%
	2	42	100,0%
5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the boss	1	46	100,0%
	2	42	100,0%
6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / When the time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss.	1	46	100,0%
	2	42	100,0%
7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss	1	46	100,0%
	2	42	100,0%
8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability.	1	46	100,0%
	2	42	100,0%

### Resumen de procesamiento de casos

		Casos			
		Válido		Perdidos	
	GROUP (1=A 2=B)	N	Porcentaje	N	Porcentaje
9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good.	1	46	100,0%	0	0,0%
	2	42	100,0%	0	0,0%
lengh comment	1	46	100,0%	0	0,0%
	2	42	100,0%	0	0,0%
KIND OF COMMENT	1	46	100,0%	0	0,0%
	2	42	100,0%	0	0,0%

### Resumen de procesamiento de casos

		Casos	
		Total	
	GROUP (1=A 2=B)	N	Porcentaje
9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good.	1	46	100,0%
	2	42	100,0%
lengh comment	1	46	100,0%
	2	42	100,0%
KIND OF COMMENT	1	46	100,0%
	2	42	100,0%

## Descriptivos

GROUP (1=A 2=B)			Estadístico	
PLAYTESTING DURATION	1	Media	6,33	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	5,17
			Límite superior	7,48
		Media recortada al 5%	6,34	
		Mediana	6,00	
		Varianza	15,114	
		Desv. estándar	3,888	
		Mínimo	0	
		Máximo	13	
		Rango	13	
		Rango intercuartil	7	
		Asimetría	,096	
		Curtosis	-1,125	
		2	Media	8,93
	95% de intervalo de confianza para la media		Límite inferior	7,04
			Límite superior	10,82
	Media recortada al 5%		8,55	
	Mediana		7,00	
	Varianza		36,751	
	Desv. estándar		6,062	
	Mínimo		0	
	Máximo		26	
	Rango		26	
	Rango intercuartil		9	
	Asimetría		,775	
	Curtosis	,346		
AVERAGE GAME TIME	1	Media	3,1864906832	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	2,3626650995
			Límite superior	4,0103162669
		Media recortada al 5%	2,9270186335	
		Mediana	2,3666666667	
		Varianza	7,696	
		Desv. estándar	2,7741659082	
		Mínimo	,0000000000	
		Máximo	12,000000000	
		Rango	12,000000000	
		Rango intercuartil	3,562500000	
		Asimetría	1,379	
		Curtosis	1,821	
		2	Media	3,0531746032
	95% de intervalo de confianza para la media		Límite inferior	2,2927534316
			Límite superior	3,8135957747
	Media recortada al 5%		2,8364197531	

## Descriptivos

GROUP (1=A 2=B)		Error estándar	
PLAYTESTING DURATION	1	Media	,573
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	,350
		Curtosis	,688
	2	Media	,935
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	,365
		Curtosis	,717
AVERAGE GAME TIME	1	Media	,40902844821
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	,350
		Curtosis	,688
	2	Media	,37653168848
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	

## Descriptivos

GROUP (1=A 2=B)			Estadístico	
		Mediana	2,3333333333	
		Varianza	5,955	
		Desv. estándar	2,4402042378	
		Mínimo	,0000000000	
		Máximo	13,000000000	
		Rango	13,000000000	
		Rango intercuartil	3,0416666667	
		Asimetría	1,802	
		Curtosis	5,380	
WON RATE	1	Media	58,6957%	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	46,1425%
			Límite superior	71,2488%
		Media recortada al 5%	59,6618%	
		Mediana	50,0000%	
		Varianza	1786,903	
		Desv. estándar	42,27177%	
		Mínimo	0,00%	
		Máximo	100,00%	
		Rango	100,00%	
		Rango intercuartil	100,00%	
		Asimetría	-,313	
		Curtosis	-1,579	
		2	Media	43,7698%
	95% de intervalo de confianza para la media		Límite inferior	30,5947%
			Límite superior	56,9450%
	Media recortada al 5%		43,0776%	
	Mediana		33,3333%	
	Varianza		1787,542	
	Desv. estándar		42,27933%	
	Mínimo		0,00%	
	Máximo		100,00%	
	Rango		100,00%	
	Rango intercuartil		100,00%	
	Asimetría		,226	
	Curtosis		-1,668	
	¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you played against the boss?		1	Media
		95% de intervalo de confianza para la media		Límite inferior
Límite superior				2,94
Media recortada al 5%		2,34		
Mediana		2,00		
Varianza		2,211		
Desv. estándar		1,487		
Mínimo		1		

## Descriptivos

GROUP (1=A 2=B)		Error estándar	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	,365
		Curtosis	,717
WON RATE	1	Media	6,23263%
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	,350
		Curtosis	,688
	2	Media	6,52384%
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	,365
		Curtosis	,717
¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you played against the boss?	1	Media	,219
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	

## Descriptivos

GROUP (1=A 2=B)			Estadístico		
		Máximo	7		
		Rango	6		
		Rango intercuartil	1		
		Asimetría	1,611		
		Curtosis	2,559		
	2	Media	3,33		
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	2,78	
			Límite superior	3,88	
		Media recortada al 5%	3,13		
		Mediana	3,00		
		Varianza	3,106		
		Desv. estándar	1,762		
		Mínimo	1		
		Máximo	12		
		Rango	11		
		Rango intercuartil	2		
		Asimetría	3,084		
		Curtosis	13,758		
		¿Cuántas has ganado? / How many times have you won?	1	Media	1,43
				95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
Límite superior	1,95				
Media recortada al 5%	1,21				
Mediana	1,00				
Varianza	2,962				
Desv. estándar	1,721				
Mínimo	0				
Máximo	7				
Rango	7				
Rango intercuartil	2				
Asimetría	2,125				
Curtosis	4,342				
2	Media		1,57		
	95% de intervalo de confianza para la media		Límite inferior	,97	
			Límite superior	2,17	
	Media recortada al 5%		1,34		
	Mediana		1,00		
	Varianza		3,666		
	Desv. estándar		1,915		
	Mínimo		0		
	Máximo		9		
	Rango		9		
	Rango intercuartil		2		
	Asimetría		1,834		



## Descriptivos

GROUP (1=A 2=B)		Error estándar	
	2	Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	,350
		Curtosis	,688
		Media	,272
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	,365
		Curtosis	,717
¿Cuántas has ganado? / How many times have you won?	1	Media	,254
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	,350
		Curtosis	,688
	2	Media	,295
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	,365

## Descriptivos

GROUP (1=A 2=B)				Estadístico
DIFFICULTY (Q2)	1	Curtosis		4,611
		Media		4,22
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	3,57
			Límite superior	4,86
		Media recortada al 5%		4,24
		Mediana		5,00
		Varianza		4,752
		Desv. estándar		2,180
		Mínimo		1
		Máximo		7
		Rango		6
		Rango intercuartil		4
		Asimetría		-,130
		2	Curtosis	
	Media		4,24	
	95% de intervalo de confianza para la media		Límite inferior	3,52
			Límite superior	4,96
	Media recortada al 5%		4,26	
	Mediana		4,50	
	Varianza		5,308	
	Desv. estándar		2,304	
	Mínimo		1	
	Máximo		7	
	Rango		6	
	Rango intercuartil		5	
	Asimetría		-,092	
	FUN (Q5-Q6)	1	Curtosis	
Media			3,565	
95% de intervalo de confianza para la media			Límite inferior	2,998
			Límite superior	4,133
Media recortada al 5%			3,521	
Mediana			3,250	
Varianza			3,651	
Desv. estándar			1,9108	
Mínimo			1,0	
Máximo			7,0	
Rango			6,0	
Rango intercuartil			3,5	
Asimetría			,345	
2		Curtosis		-1,252
		Media		4,214
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	3,602
	Límite superior		4,826	

### Descriptivos

GROUP (1=A 2=B)		Error estándar	
DIFFICULTY (Q2)	1	Curtosis	,717
		Media	,321
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	,350
		Curtosis	,688
	2	Media	,355
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	,365
		Curtosis	,717
FUN (Q5-Q6)	1	Media	,2817
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	,350
		Curtosis	,688
	2	Media	,3030
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior

## Descriptivos

GROUP (1=A 2=B)		Estadístico	
		Media recortada al 5%	4,237
		Mediana	4,000
		Varianza	3,855
		Desv. estándar	1,9635
		Mínimo	1,0
		Máximo	7,0
		Rango	6,0
		Rango intercuartil	3,0
		Asimetría	-,038
		Curtosis	-1,238
INMERSIBILITY (Q3-Q4)	1	Media	4,120
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior 3,597
			Límite superior 4,642
		Media recortada al 5%	4,133
		Mediana	4,000
		Varianza	3,091
		Desv. estándar	1,7581
		Mínimo	1,0
		Máximo	7,0
		Rango	6,0
	2	Rango intercuartil	2,5
		Asimetría	-,179
		Curtosis	-,738
		Media	4,405
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior 3,772
			Límite superior 5,038
		Media recortada al 5%	4,450
		Mediana	5,000
		Varianza	4,125
		Desv. estándar	2,0310
		Mínimo	1,0
		Máximo	7,0
		Rango	6,0
		Rango intercuartil	3,6
		Asimetría	-,557
		Curtosis	-,998
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8-Q9)	1	Media	3,8207
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior 3,3620
			Límite superior 4,2793
		Media recortada al 5%	3,8285
		Mediana	3,7500
		Varianza	2,385
		Desv. estándar	1,54440

## Descriptivos

GROUP (1=A 2=B)		Error estándar	
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	,365
		Curtosis	,717
INMERSIBILITY (Q3-Q4)	1	Media	,2592
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	,350
		Curtosis	,688
	2	Media	,3134
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	,365
		Curtosis	,717
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8-Q9)	1	Media	,22771
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	

## Descriptivos

GROUP (1=A 2=B)			Estadístico	
		Mínimo	1,00	
		Máximo	6,50	
		Rango	5,50	
		Rango intercuartil	2,31	
		Asimetría	,000	
		Curtosis	-,797	
	2	Media	4,4286	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	3,8951
			Límite superior	4,9621
		Media recortada al 5%	4,4471	
		Mediana	4,3750	
		Varianza	2,931	
		Desv. estándar	1,71194	
		Mínimo	1,25	
		Máximo	7,00	
		Rango	5,75	
		Rango intercuartil	3,06	
		Asimetría	-,073	
		Curtosis	-1,304	
		GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8)	1	Media
95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior			3,2678945104
	Límite superior			4,2103663592
Media recortada al 5%	3,7286634461			
Mediana	3,5000000000			
Varianza	2,518			
Desv. estándar	1,5868487967			
Mínimo	1,0000000000			
Máximo	7,0000000000			
Rango	6,0000000000			
Rango intercuartil	2,3333333333			
Asimetría	,191			
Curtosis	-,869			
2	Media		4,5476190476	
	95% de intervalo de confianza para la media		Límite inferior	4,0280863093
			Límite superior	5,0671517859
	Media recortada al 5%		4,5881834215	
	Mediana		4,6666666667	
	Varianza		2,780	
	Desv. estándar		1,6671892328	
	Mínimo		1,3333333333	
	Máximo		7,0000000000	
	Rango		5,6666666667	
	Rango intercuartil		3,0000000000	

## Descriptivos

GROUP (1=A 2=B)		Error estándar	
	2	Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	,350
		Curtosis	,688
		Media	,26416
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	,365
		Curtosis	,717
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8)	1	Media	,23396809071
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	,350
		Curtosis	,688
	2	Media	,25725288365
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	

## Descriptivos

GROUP (1=A 2=B)			Estadístico
1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia	1	Asimetría	-,271
		Curtosis	-1,054
		Media	4,59
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior 4,07
			Límite superior 5,11
		Media recortada al 5%	4,64
		Mediana	5,00
		Varianza	3,048
		Desv. estándar	1,746
		Mínimo	1
		Máximo	7
		Rango	6
		Rango intercuartil	3
		Asimetría	-,322
		Curtosis	-,780
	2	Media	5,00
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior 4,49
			Límite superior 5,51
		Media recortada al 5%	5,06
		Mediana	5,00
		Varianza	2,634
		Desv. estándar	1,623
		Mínimo	2
		Máximo	7
		Rango	5
		Rango intercuartil	2
		Asimetría	-,431
		Curtosis	-,938
2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficulty is high.	1	Media	4,22
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior 3,57
			Límite superior 4,86
		Media recortada al 5%	4,24
		Mediana	5,00
		Varianza	4,752
		Desv. estándar	2,180
		Mínimo	1
		Máximo	7
		Rango	6
		Rango intercuartil	4
		Asimetría	-,130
		Curtosis	-1,441
	2	Media	4,24



## Descriptivos

GROUP (1=A 2=B)				Error estándar
1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia	1	Asimetría		,365
		Curtosis		,717
		Media		,257
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	
			Límite superior	
		Media recortada al 5%		
		Mediana		
		Varianza		
		Desv. estándar		
		Mínimo		
		Máximo		
		Rango		
		Rango intercuartil		
		Asimetría		,350
		Curtosis		,688
	2	Media		,250
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	
			Límite superior	
		Media recortada al 5%		
		Mediana		
		Varianza		
		Desv. estándar		
		Mínimo		
		Máximo		
		Rango		
Rango intercuartil				
2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficulty is high.	1	Asimetría		,365
		Curtosis		,717
		Media		,321
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	
			Límite superior	
		Media recortada al 5%		
		Mediana		
		Varianza		
		Desv. estándar		
		Mínimo		
		Máximo		
		Rango		
		Rango intercuartil		
		Asimetría		,350
		Curtosis		,688
	2	Media		,355

## Descriptivos

GROUP (1=A 2=B)		Estadístico	
	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	3,52
		Límite superior	4,96
	Media recortada al 5%		4,26
	Mediana		4,50
	Varianza		5,308
	Desv. estándar		2,304
	Mínimo		1
	Máximo		7
	Rango		6
	Rango intercuartil		5
	Asimetría		-,092
	Curtosis		-1,637
3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At no time did I want to give up while facing the boss.	1	Media	4,80
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior 4,11 Límite superior 5,50
		Media recortada al 5%	4,89
		Mediana	6,00
		Varianza	5,450
		Desv. estándar	2,334
		Mínimo	1
		Máximo	7
		Rango	6
		Rango intercuartil	4
		Asimetría	-,509
		Curtosis	-1,357
	2	Media	5,02
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior 4,28 Límite superior 5,77
		Media recortada al 5%	5,14
		Mediana	6,00
		Varianza	5,731
		Desv. estándar	2,394
		Mínimo	1
		Máximo	7
		Rango	6
		Rango intercuartil	4
		Asimetría	-,746
		Curtosis	-1,142
4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video	1	Media	3,43
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior 2,81 Límite superior 4,06
		Media recortada al 5%	3,37
		Mediana	3,00

## Descriptivos

GROUP (1=A 2=B)			Error estándar
	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	
		Límite superior	
	Media recortada al 5%		
	Mediana		
	Varianza		
	Desv. estándar		
	Mínimo		
	Máximo		
	Rango		
	Rango intercuartil		
	Asimetría		,365
	Curtosis		,717
3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At no time did I want to give up while facing the boss.	1	Media	,344
	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	
		Límite superior	
	Media recortada al 5%		
	Mediana		
	Varianza		
	Desv. estándar		
	Mínimo		
	Máximo		
	Rango		
	Rango intercuartil		
	Asimetría		,350
	Curtosis		,688
	2	Media	,369
	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	
		Límite superior	
	Media recortada al 5%		
	Mediana		
	Varianza		
	Desv. estándar		
	Mínimo		
	Máximo		
	Rango		
	Rango intercuartil		
	Asimetría		,365
	Curtosis		,717
4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video game	1	Media	,310
	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	
		Límite superior	
	Media recortada al 5%		
	Mediana		

## Descriptivos

GROUP (1=A 2=B)			Estadístico	
game		Varianza	4,429	
		Desv. estándar	2,105	
		Mínimo	1	
		Máximo	7	
		Rango	6	
		Rango intercuartil	4	
		Asimetría	,290	
		Curtosis	-1,199	
	2	Media	3,79	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	3,07
			Límite superior	4,50
		Media recortada al 5%	3,76	
		Mediana	4,00	
		Varianza	5,246	
		Desv. estándar	2,290	
		Mínimo	1	
		Máximo	7	
		Rango	6	
		Rango intercuartil	5	
		Asimetría	,072	
		Curtosis	-1,564	
5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the boss	1	Media	3,85	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	3,26
			Límite superior	4,44
		Media recortada al 5%	3,83	
		Mediana	3,00	
		Varianza	3,910	
		Desv. estándar	1,977	
		Mínimo	1	
		Máximo	7	
		Rango	6	
		Rango intercuartil	4	
		Asimetría	,257	
		Curtosis	-1,236	
	2	Media	4,55	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	3,90
			Límite superior	5,20
		Media recortada al 5%	4,61	
		Mediana	5,00	
		Varianza	4,351	
		Desv. estándar	2,086	
		Mínimo	1	
Máximo	7			

## Descriptivos

GROUP (1=A 2=B)		Error estándar
game		Varianza
		Desv. estándar
		Mínimo
		Máximo
		Rango
		Rango intercuartil
		Asimetría
		Curtosis
	2	Media
		95% de intervalo de confianza para la media
		Límite inferior
		Límite superior
		Media recortada al 5%
		Mediana
		Varianza
		Desv. estándar
		Mínimo
		Máximo
		Rango
		Rango intercuartil
		Asimetría
		Curtosis
5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the boss	1	Media
		95% de intervalo de confianza para la media
		Límite inferior
		Límite superior
		Media recortada al 5%
		Mediana
		Varianza
		Desv. estándar
		Mínimo
		Máximo
	2	Media
		95% de intervalo de confianza para la media
		Límite inferior
		Límite superior
		Media recortada al 5%
		Mediana
		Varianza
		Desv. estándar
		Mínimo
		Máximo

## Descriptivos

GROUP (1=A 2=B)		Estadístico	
6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / When the time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss.	1	Rango	6
		Rango intercuartil	4
		Asimetría	-,426
		Curtosis	-1,310
		Media	3,28
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior 2,63
			Límite superior 3,94
		Media recortada al 5%	3,20
		Mediana	2,50
		Varianza	4,874
		Desv. estándar	2,208
		Mínimo	1
		Máximo	7
		Rango	6
		Rango intercuartil	4
		Asimetría	,505
		Curtosis	-1,264
	2	Media	3,88
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior 3,11
			Límite superior 4,65
		Media recortada al 5%	3,87
		Mediana	4,00
		Varianza	6,107
		Desv. estándar	2,471
		Mínimo	1
		Máximo	7
		Rango	6
		Rango intercuartil	6
		Asimetría	,072
		Curtosis	-1,672
7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss	1	Media	3,46
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior 2,87
			Límite superior 4,04
		Media recortada al 5%	3,40
		Mediana	3,00
		Varianza	3,854
		Desv. estándar	1,963
		Mínimo	1
		Máximo	7
		Rango	6
		Rango intercuartil	3
		Asimetría	,335
		Curtosis	-1,048

## Descriptivos

GROUP (1=A 2=B)		Error estándar
6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / When the time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss.	1	Rango
		Rango intercuartil
		Asimetría
		Curtosis
	2	Media
		95% de intervalo de confianza para la media
		Límite inferior
		Límite superior
		Media recortada al 5%
		Mediana
		Varianza
		Desv. estándar
		Mínimo
		Máximo
		Rango
		Rango intercuartil
		Asimetría
		Curtosis
		Media
		95% de intervalo de confianza para la media
		Límite inferior
		Límite superior
		Media recortada al 5%
		Mediana
		Varianza
		Desv. estándar
		Mínimo
		Máximo
		Rango
		Rango intercuartil
		Asimetría
		Curtosis
7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss	1	Media
		95% de intervalo de confianza para la media
		Límite inferior
		Límite superior
	2	Media recortada al 5%
		Mediana
		Varianza
		Desv. estándar
		Mínimo
		Máximo
		Rango
		Rango intercuartil
		Asimetría
		Curtosis
		Media
		95% de intervalo de confianza para la media
		Límite inferior
		Límite superior
		Media recortada al 5%
		Mediana
		Varianza
		Desv. estándar
		Mínimo
		Máximo
		Rango
		Rango intercuartil
		Asimetría
		Curtosis

## Descriptivos

GROUP (1=A 2=B)			Estadístico	
	2	Media	4,31	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	3,66
			Límite superior	4,96
		Media recortada al 5%	4,34	
		Mediana	5,00	
		Varianza	4,316	
		Desv. estándar	2,078	
		Mínimo	1	
		Máximo	7	
		Rango	6	
		Rango intercuartil	4	
		Asimetría	-,247	
		Curtosis	-1,369	
		8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability.	1	Media
95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior			2,80
	Límite superior			3,89
Media recortada al 5%	3,31			
Mediana	3,00			
Varianza	3,343			
Desv. estándar	1,828			
Mínimo	1			
Máximo	7			
Rango	6			
Rango intercuartil	3			
Asimetría	,209			
Curtosis	-1,072			
2	Media		3,88	
	95% de intervalo de confianza para la media		Límite inferior	3,25
			Límite superior	4,51
	Media recortada al 5%		3,87	
	Mediana		4,00	
	Varianza		4,107	
	Desv. estándar		2,027	
	Mínimo		1	
	Máximo		7	
	Rango		6	
	Rango intercuartil		4	
Asimetría	,133			
Curtosis	-1,252			
9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good.	1	Media	3,89	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	3,38
			Límite superior	4,40
		Media recortada al 5%	3,88	



## Descriptivos

GROUP (1=A 2=B)		Error estándar	
	2	Media	,321
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	,365
		Curtosis	,717
8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability.	1	Media	,270
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	,350
		Curtosis	,688
	2	Media	,313
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good.	1	Media	,253
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	

## Descriptivos

GROUP (1=A 2=B)			Estadístico	
		Mediana	4,00	
		Varianza	2,943	
		Desv. estándar	1,716	
		Mínimo	1	
		Máximo	7	
		Rango	6	
		Rango intercuartil	2	
		Asimetría	-,100	
		Curtosis	-,696	
	2	Media	4,52	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	3,91
			Límite superior	5,14
		Media recortada al 5%	4,58	
		Mediana	5,00	
		Varianza	3,914	
		Desv. estándar	1,978	
		Mínimo	1	
		Máximo	7	
		Rango	6	
		Rango intercuartil	3	
		Asimetría	-,365	
		Curtosis	-1,236	
lengh comment	1	Media	192,24	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	111,02
			Límite superior	273,46
		Media recortada al 5%	156,76	
		Mediana	108,50	
		Varianza	74799,297	
		Desv. estándar	273,495	
		Mínimo	1	
		Máximo	1588	
		Rango	1587	
		Rango intercuartil	268	
		Asimetría	3,248	
		Curtosis	14,499	
	2	Media	160,76	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	113,95
			Límite superior	207,58
		Media recortada al 5%	148,01	
		Mediana	113,50	
		Varianza	22567,747	
		Desv. estándar	150,226	
		Mínimo	2	

## Descriptivos

GROUP (1=A 2=B)		Error estándar	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	,350
		Curtosis	,688
	2	Media	,305
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	,365
		Curtosis	,717
lengh comment	1	Media	40,325
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	,350
		Curtosis	,688
	2	Media	23,180
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	

## Descriptivos

GROUP (1=A 2=B)			Estadístico	
		Máximo	600	
		Rango	598	
		Rango intercuartil	199	
		Asimetría	1,160	
		Curtosis	,876	
KIND OF COMMENT	1	Media	2,35	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	1,87
			Límite superior	2,83
		Media recortada al 5%	2,39	
		Mediana	3,00	
		Varianza	2,632	
		Desv. estándar	1,622	
		Mínimo	0	
		Máximo	4	
		Rango	4	
		Rango intercuartil	4	
		Asimetría	-,433	
		Curtosis	-1,393	
	2	Media	2,76	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	2,26
			Límite superior	3,26
		Media recortada al 5%	2,82	
		Mediana	4,00	
		Varianza	2,576	
		Desv. estándar	1,605	
		Mínimo	0	
		Máximo	5	
		Rango	5	
		Rango intercuartil	2	
		Asimetría	-,780	
		Curtosis	-,884	

## Descriptivos

GROUP (1=A 2=B)		Error estándar	
KIND OF COMMENT		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	,365
		Curtosis	,717
	1	Media	,239
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	,350
		Curtosis	,688
	2	Media	,248
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	,365
		Curtosis	,717

### Pruebas de normalidad

	GROUP (1=A 2=B)	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk
		Estadístico	gl	Sig.	Estadístico
PLAYTESTING DURATION	1	,112	46	,191	,945
	2	,149	42	,020	,941
AVERAGE GAME TIME	1	,185	46	<,001	,865
	2	,140	42	,038	,860
WON RATE	1	,292	46	<,001	,777
	2	,254	42	<,001	,799
¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you played against the boss?	1	,284	46	<,001	,791
	2	,313	42	<,001	,684
¿Cuántas has ganado? / How many times have you won?	1	,317	46	<,001	,693
	2	,206	42	<,001	,783
DIFFICULTY (Q2)	1	,162	46	,004	,887
	2	,191	42	<,001	,855
FUN (Q5-Q6)	1	,163	46	,004	,914
	2	,128	42	,081	,924
INMERSIBILITY (Q3-Q4)	1	,101	46	,200 <sup>*</sup>	,955
	2	,181	42	,001	,885
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8-Q9)	1	,084	46	,200 <sup>*</sup>	,966
	2	,131	42	,066	,940
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8)	1	,114	46	,167	,966
	2	,134	42	,057	,948
1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia	1	,180	46	<,001	,929
	2	,183	42	,001	,902
2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficulty is high.	1	,162	46	,004	,887
	2	,191	42	<,001	,855
3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At no time did I want to give up while facing the boss.	1	,240	46	<,001	,809
	2	,272	42	<,001	,758
4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video game	1	,181	46	<,001	,884
	2	,187	42	<,001	,866
5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the boss	1	,188	46	<,001	,908
	2	,233	42	<,001	,870

### Pruebas de normalidad

	GROUP (1=A 2=B)	Shapiro-Wilk	
		gl	Sig.
PLAYTESTING DURATION	1	46	,030
	2	42	,030
AVERAGE GAME TIME	1	46	<,001
	2	42	<,001
WON RATE	1	46	<,001
	2	42	<,001
¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you played against the boss?	1	46	<,001
	2	42	<,001
¿Cuántas has ganado? / How many times have you won?	1	46	<,001
	2	42	<,001
DIFFICULTY (Q2)	1	46	<,001
	2	42	<,001
FUN (Q5-Q6)	1	46	,002
	2	42	,008
INMERSIBILITY (Q3-Q4)	1	46	,073
	2	42	<,001
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8-Q9)	1	46	,201
	2	42	,029
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8)	1	46	,199
	2	42	,056
1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia	1	46	,007
	2	42	,002
2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficulty is high.	1	46	<,001
	2	42	<,001
3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At no time did I want to give up while facing the boss.	1	46	<,001
	2	42	<,001
4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video game	1	46	<,001
	2	42	<,001
5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the boss	1	46	,001
	2	42	<,001

### Pruebas de normalidad

	GROUP (1=A 2=B)	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk
		Estadístico	gl	Sig.	Estadístico
6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / When the time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss.	1	,219	46	<,001	,847
	2	,188	42	<,001	,830
7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss	1	,141	46	,023	,912
	2	,178	42	,002	,894
8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability.	1	,140	46	,025	,903
	2	,144	42	,028	,916
9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good.	1	,132	46	,043	,943
	2	,225	42	<,001	,890
length comment	1	,242	46	<,001	,663
	2	,145	42	,026	,884
KIND OF COMMENT	1	,215	46	<,001	,805
	2	,304	42	<,001	,781



### Pruebas de normalidad

	GROUP (1=A 2=B)	Shapiro-Wilk gl	Sig.
6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / When the time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss.	1	46	<,001
	2	42	<,001
7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss	1	46	,002
	2	42	<,001
8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability.	1	46	,001
	2	42	,005
9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good.	1	46	,024
	2	42	<,001
length comment	1	46	<,001
	2	42	<,001
KIND OF COMMENT	1	46	<,001
	2	42	<,001

\*. Esto es un límite inferior de la significación verdadera.

a. Corrección de significación de Lilliefors

### PLAYTESTING DURATION

#### Gráficos de tallo y hojas

PLAYTESTING DURATION Diagrama de tallo y hojas de  
GROUP1A2B= 1

Frecuencia	Stem &	Hoja
6,00	0 .	000111
7,00	0 .	2233333
9,00	0 .	444555555
7,00	0 .	6677777
5,00	0 .	88899
5,00	1 .	00111
7,00	1 .	2222223

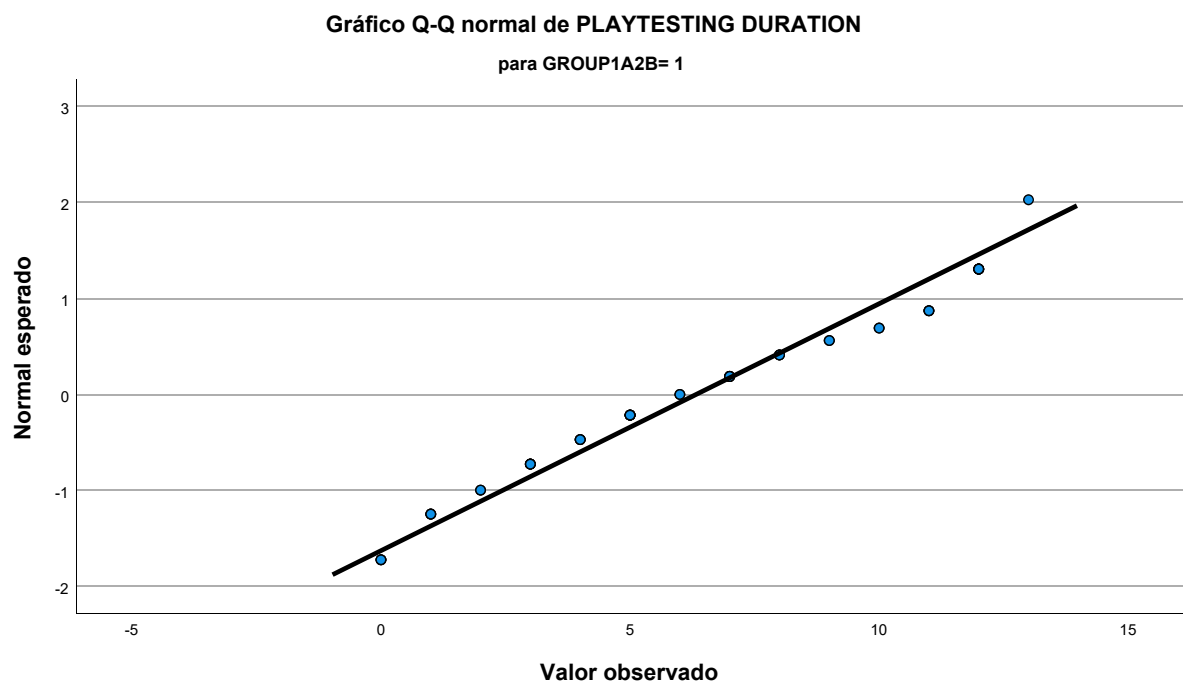
Ancho del tallo: 10  
 Cada hoja: 1 caso(s)

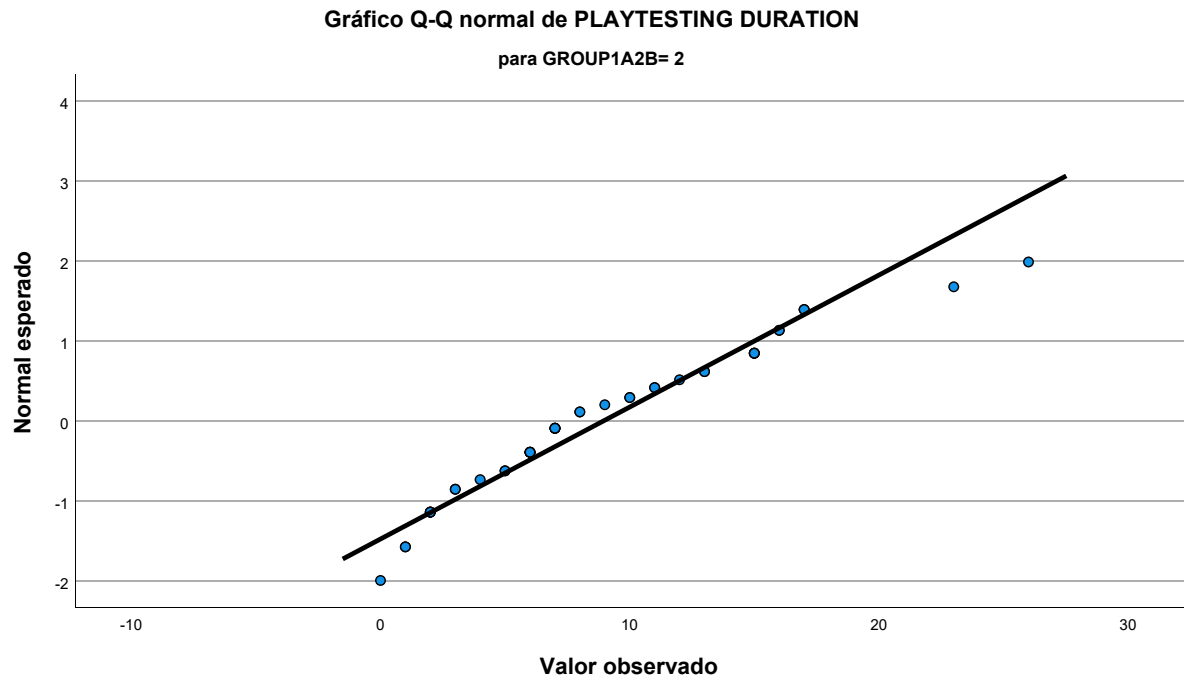
PLAYTESTING DURATION Diagrama de tallo y hojas de  
 GROUP1A2B= 2

Frecuencia	Stem &	Hoja
10,00	0 .	0112222334
15,00	0 .	556666677777889
7,00	1 .	0011233
8,00	1 .	55556677
1,00	2 .	3
1,00	Extremos	(>=26)

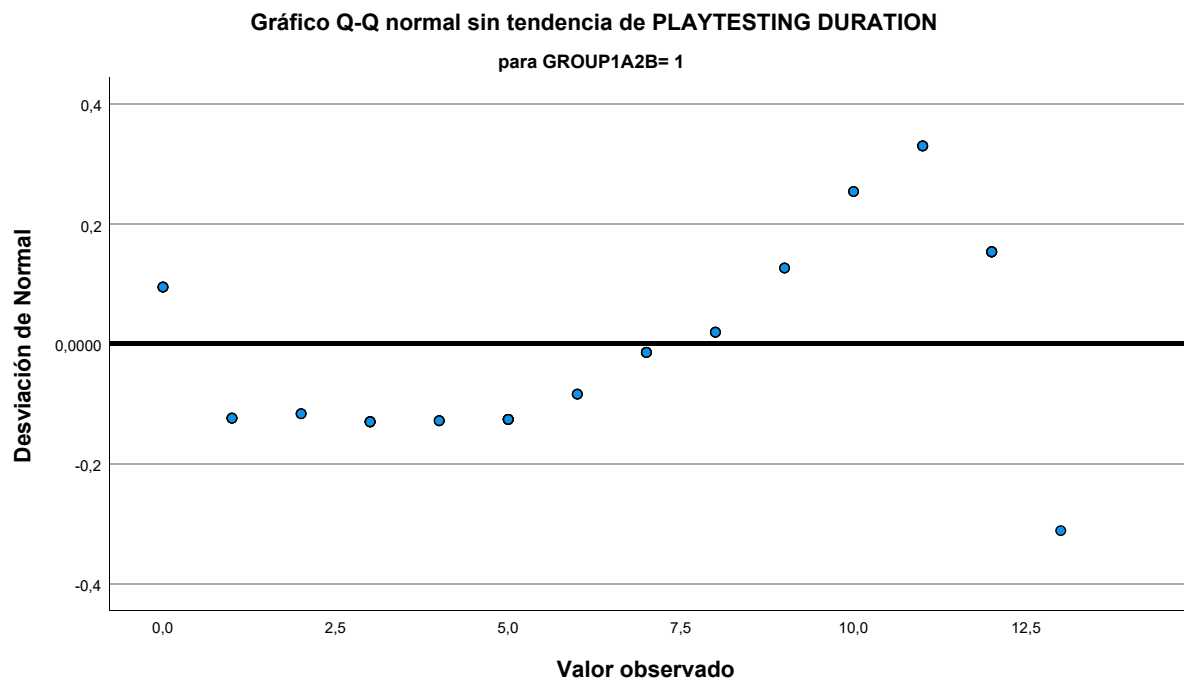
Ancho del tallo: 10  
 Cada hoja: 1 caso(s)

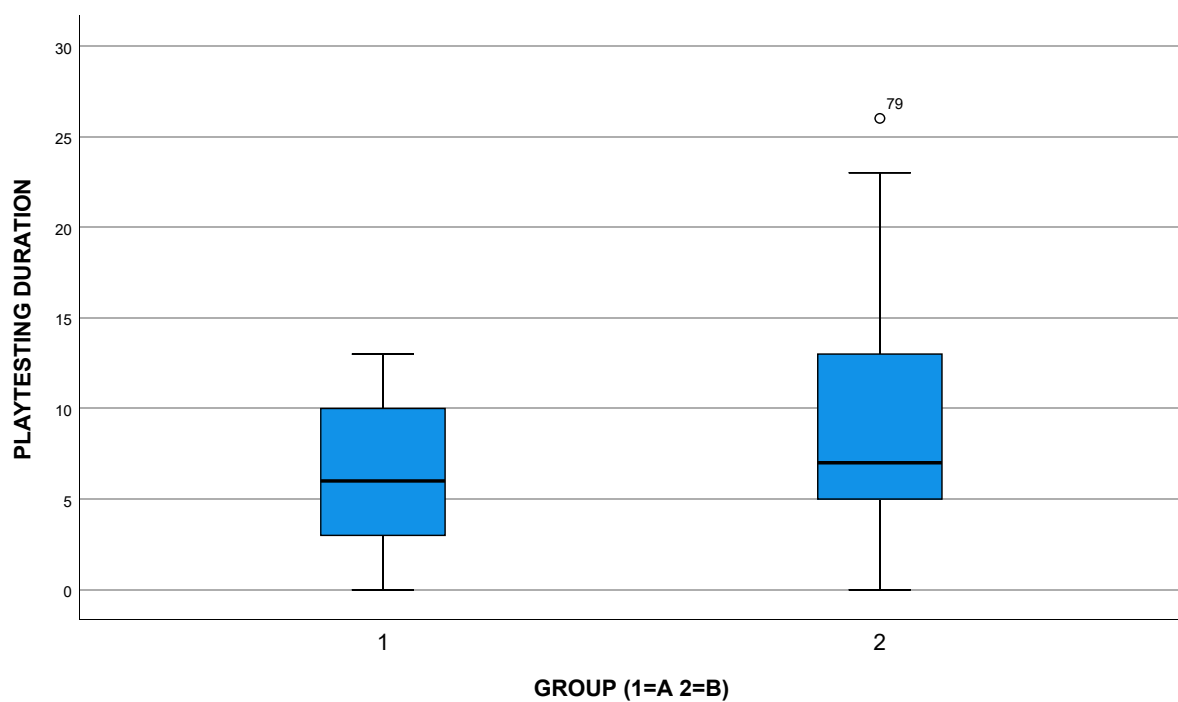
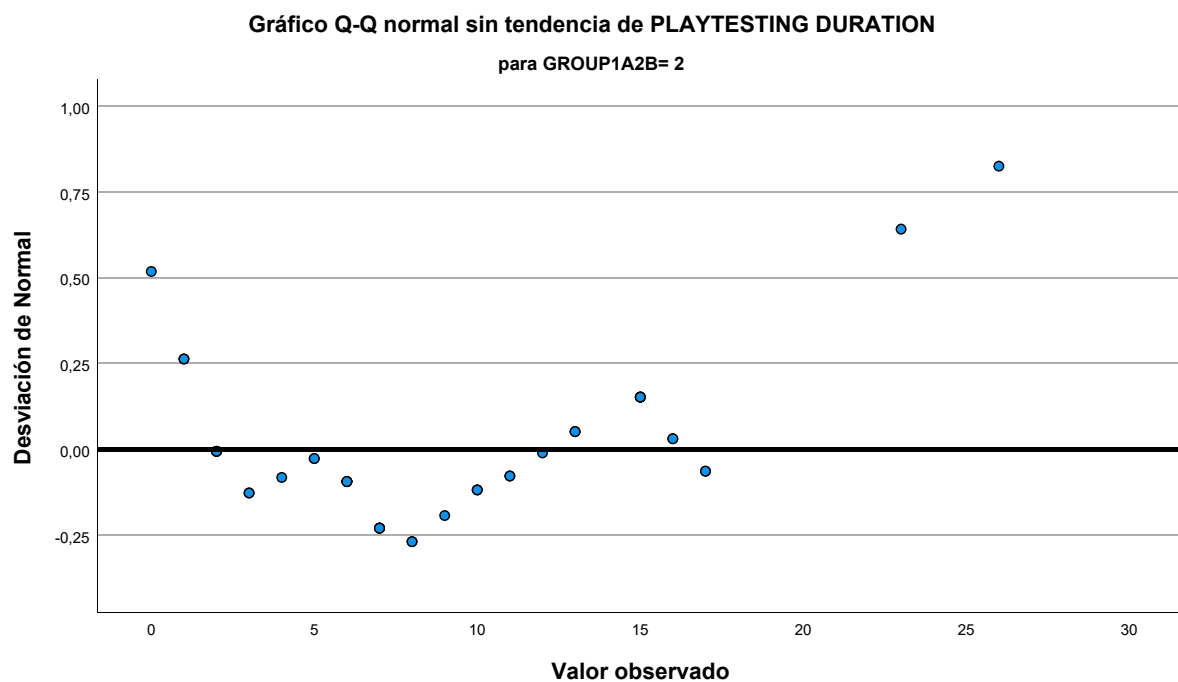
### Gráficos Q-Q normales





### Gráficos Q-Q normales sin tendencia





## AVERAGE GAME TIME

### Gráficos de tallo y hojas

AVERAGE GAME TIME Diagrama de tallo y hojas de  
GROUP1A2B= 1

Frecuencia	Stem &	Hoja
5,00	0 .	00035

14,00	1 .	00000023455556
9,00	2 .	003345556
3,00	3 .	003
4,00	4 .	0055
2,00	5 .	55
4,00	6 .	0005
2,00	7 .	00
1,00	8 .	0
2,00	Extremos	(>=11,0)

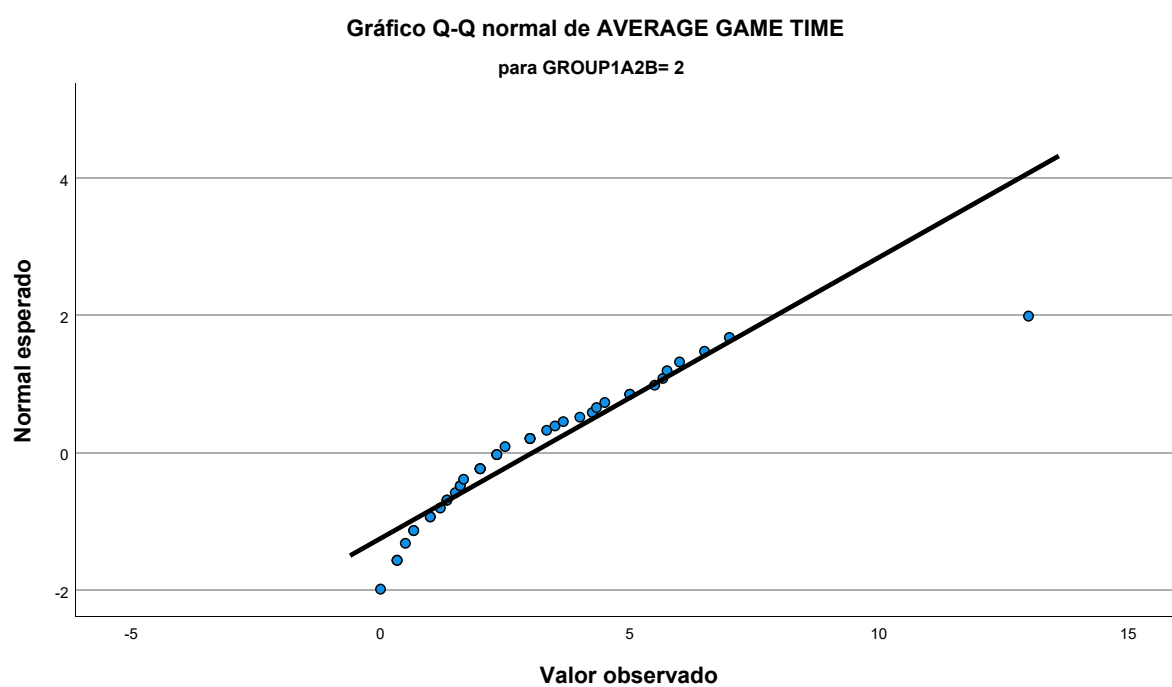
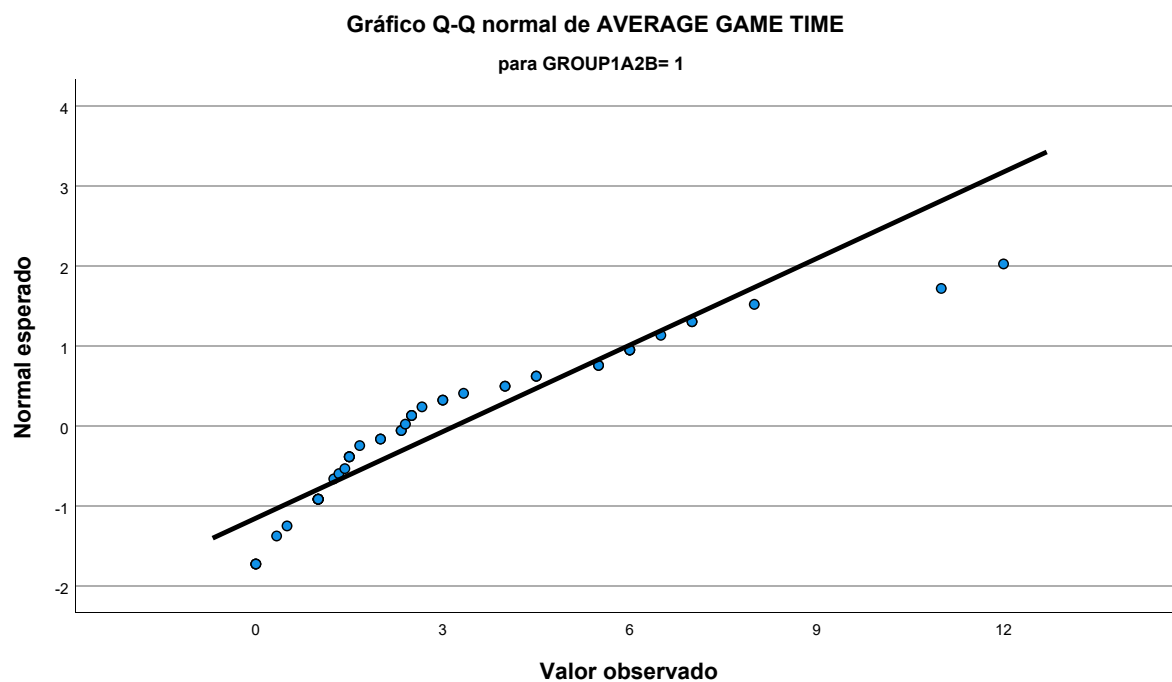
Ancho del tallo: 1,000000  
Cada hoja: 1 caso(s)

AVERAGE GAME TIME Diagrama de tallo y hojas de  
GROUP1A2B= 2

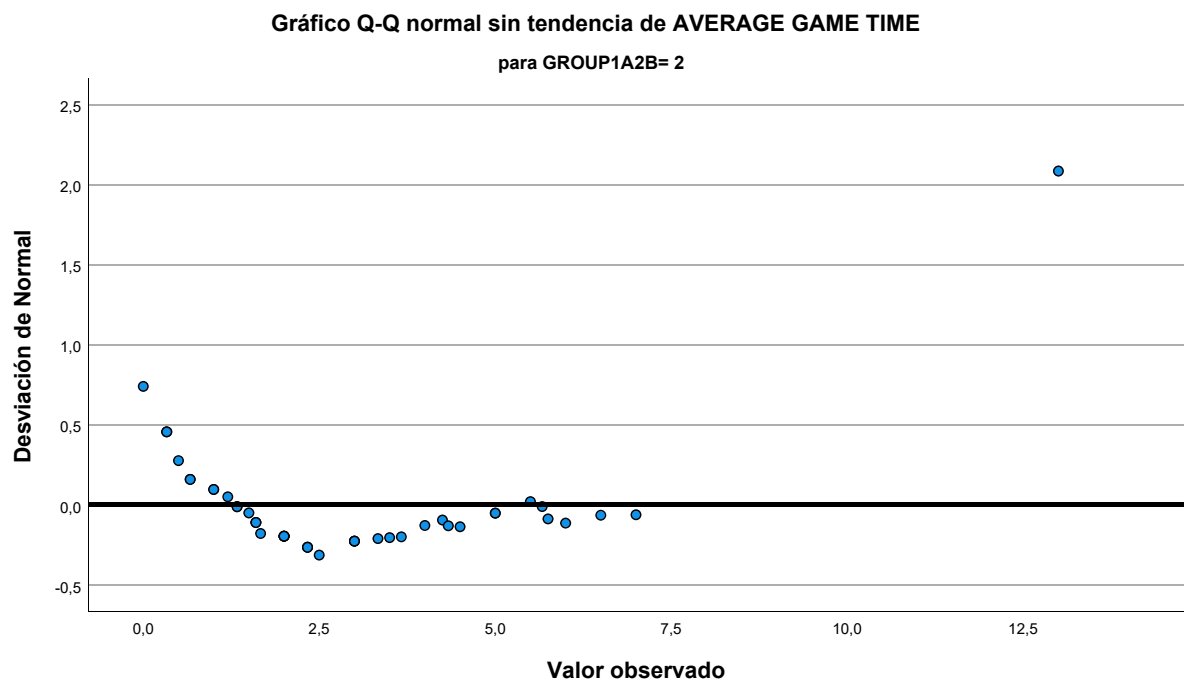
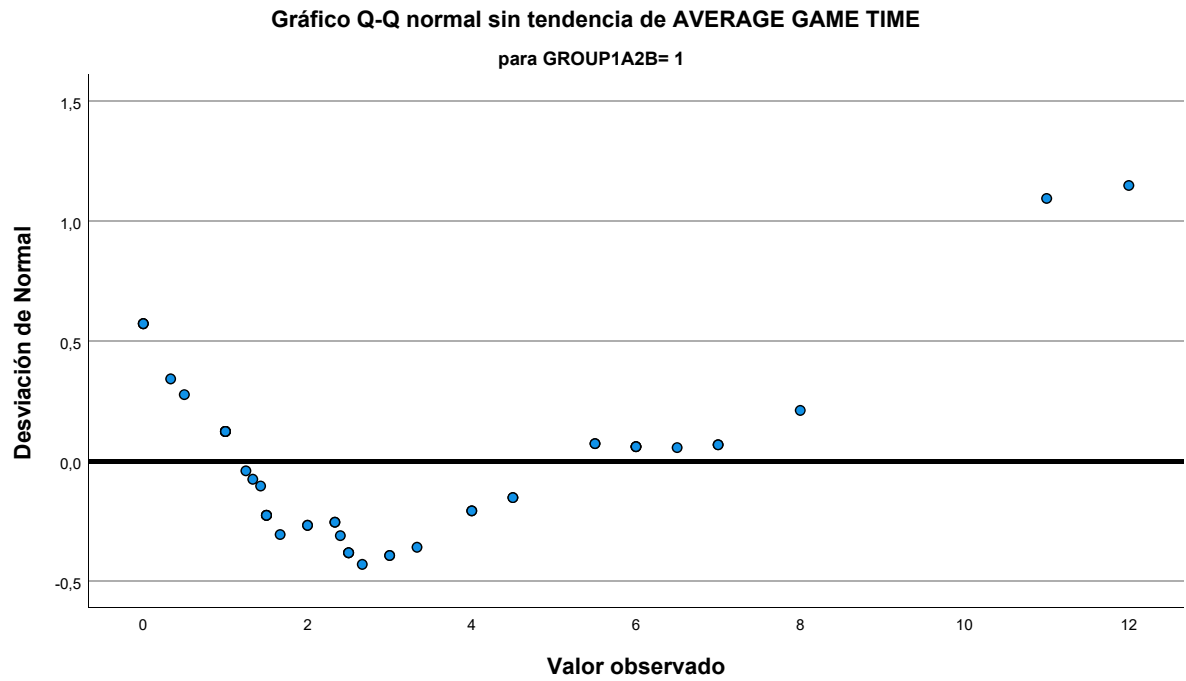
Frecuencia	Stem &	Hoja
6,00	0 .	033566
9,00	1 .	002335666
8,00	2 .	00003335
6,00	3 .	000356
4,00	4 .	0235
5,00	5 .	00567
2,00	6 .	05
1,00	7 .	0
1,00	Extremos	(>=13,0)

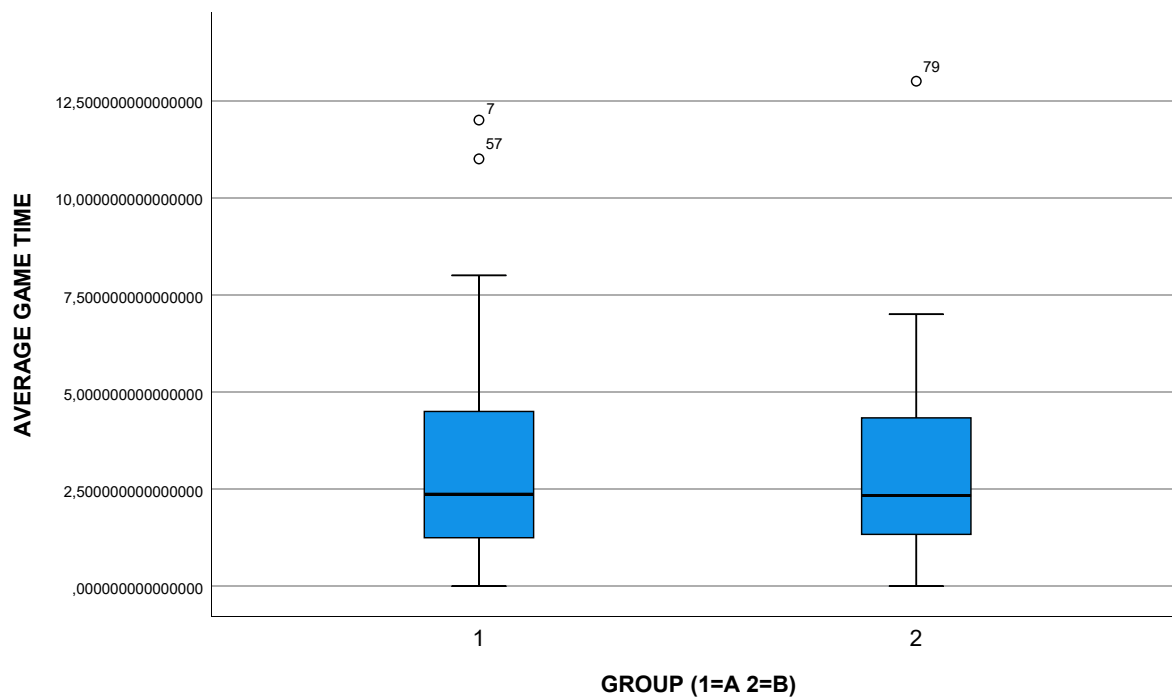
Ancho del tallo: 1,000000  
Cada hoja: 1 caso(s)

## Gráficos Q-Q normales



**Gráficos Q-Q normales sin tendencia**





## WON RATE

### Gráficos de tallo y hojas

WON RATE Diagrama de tallo y hojas de  
GROUP1A2B= 1

Frecuencia	Stem &	Hoja
12,00	0 .	00000000000000
,00	1 .	
,00	2 .	
4,00	3 .	3333
,00	4 .	
8,00	5 .	00000000
1,00	6 .	6
,00	7 .	
,00	8 .	
,00	9 .	
21,00	10 .	00000000000000000000

Ancho del tallo: 10,00  
Cada hoja: 1 caso(s)

WON RATE Diagrama de tallo y hojas de  
GROUP1A2B= 2

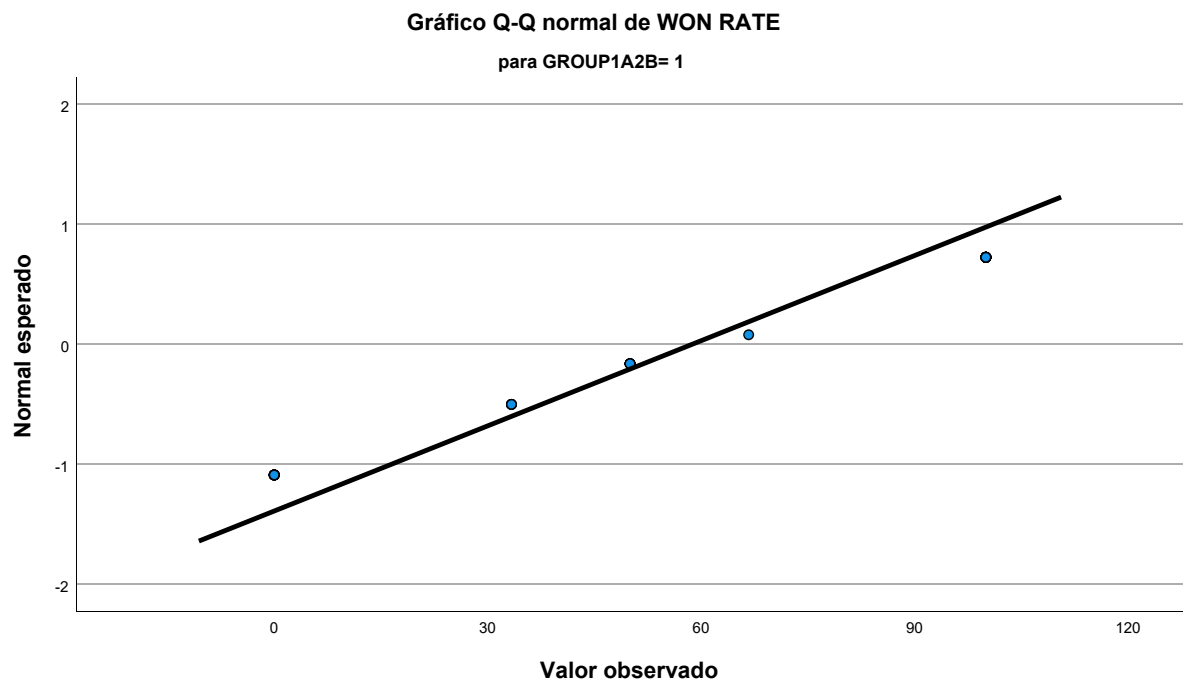
Frecuencia	Stem &	Hoja
17,00	0 .	000000000000000000

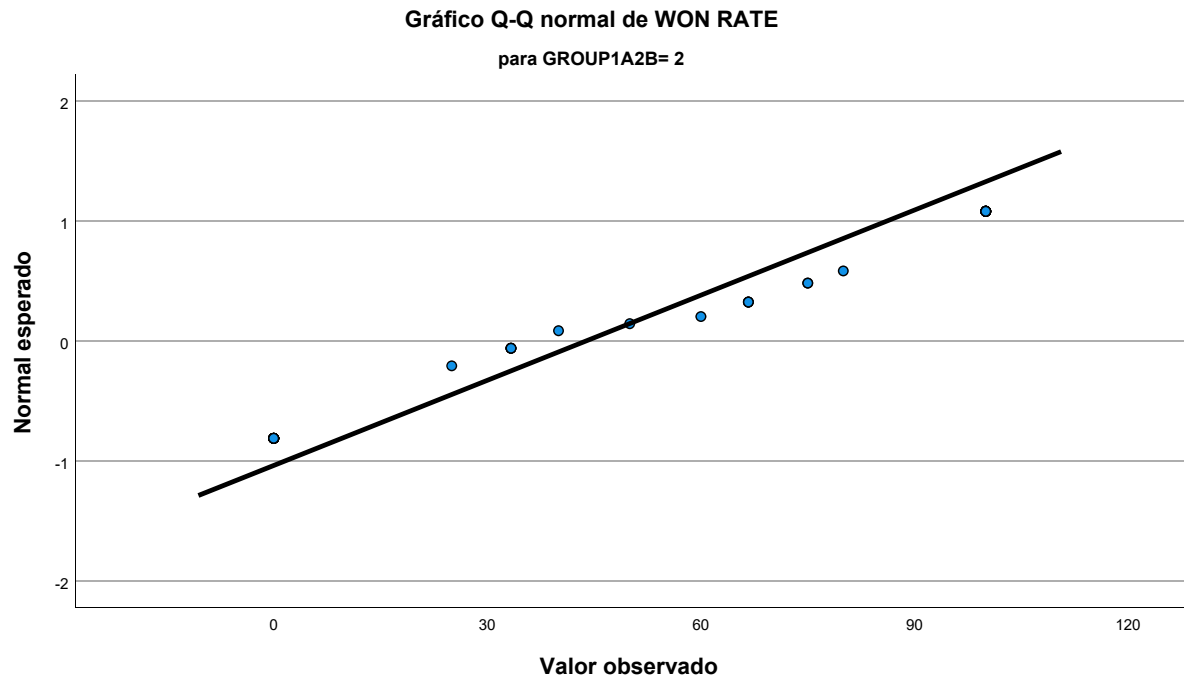


,00	1 .
1,00	2 . 5
4,00	3 . 3333
1,00	4 . 0
1,00	5 . 0
4,00	6 . 0666
2,00	7 . 55
1,00	8 . 0
,00	9 .
11,00	10 . 000000000000

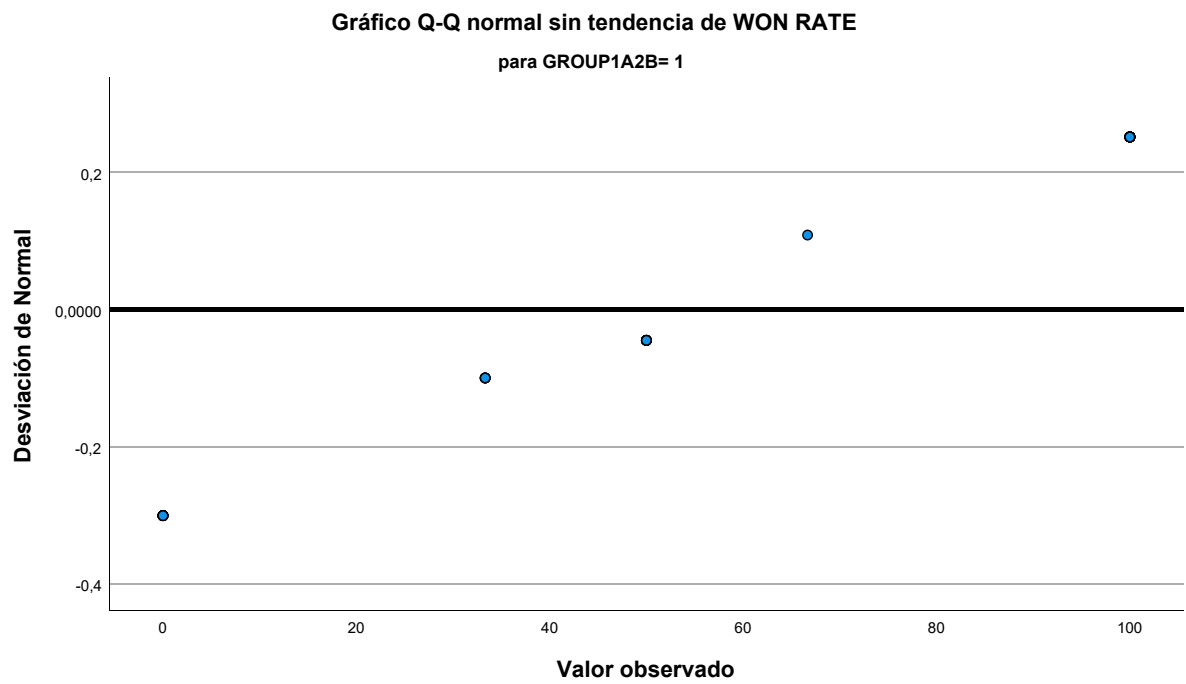
Ancho del tallo: 10,00  
Cada hoja: 1 caso(s)

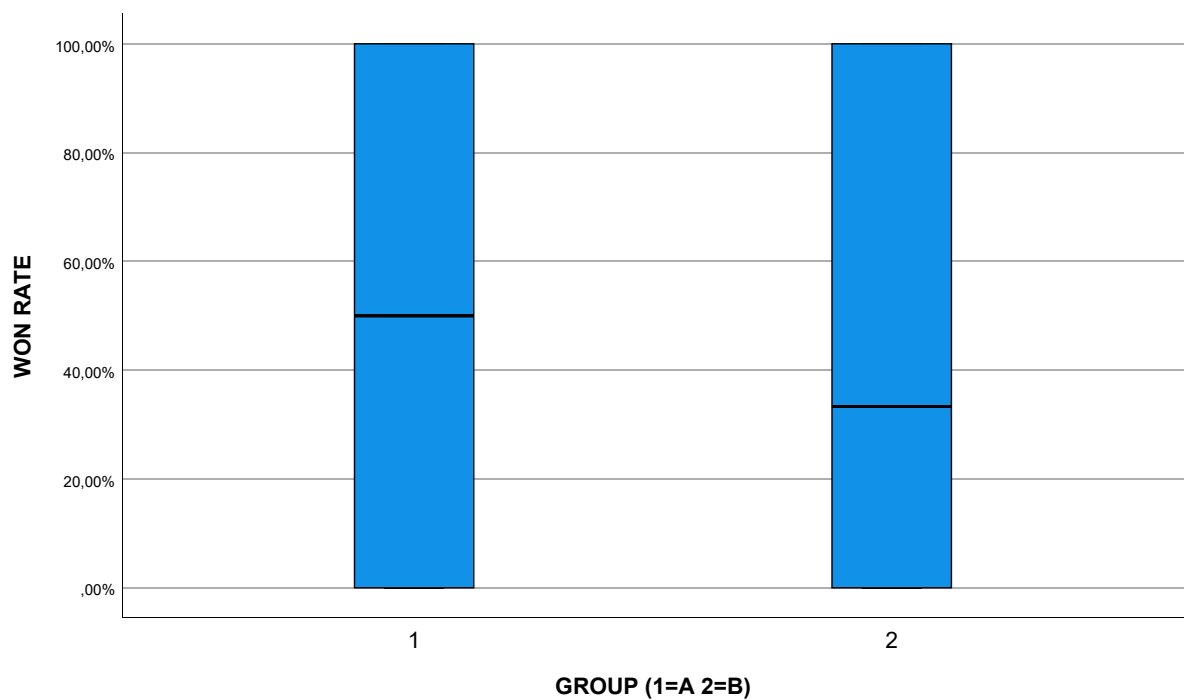
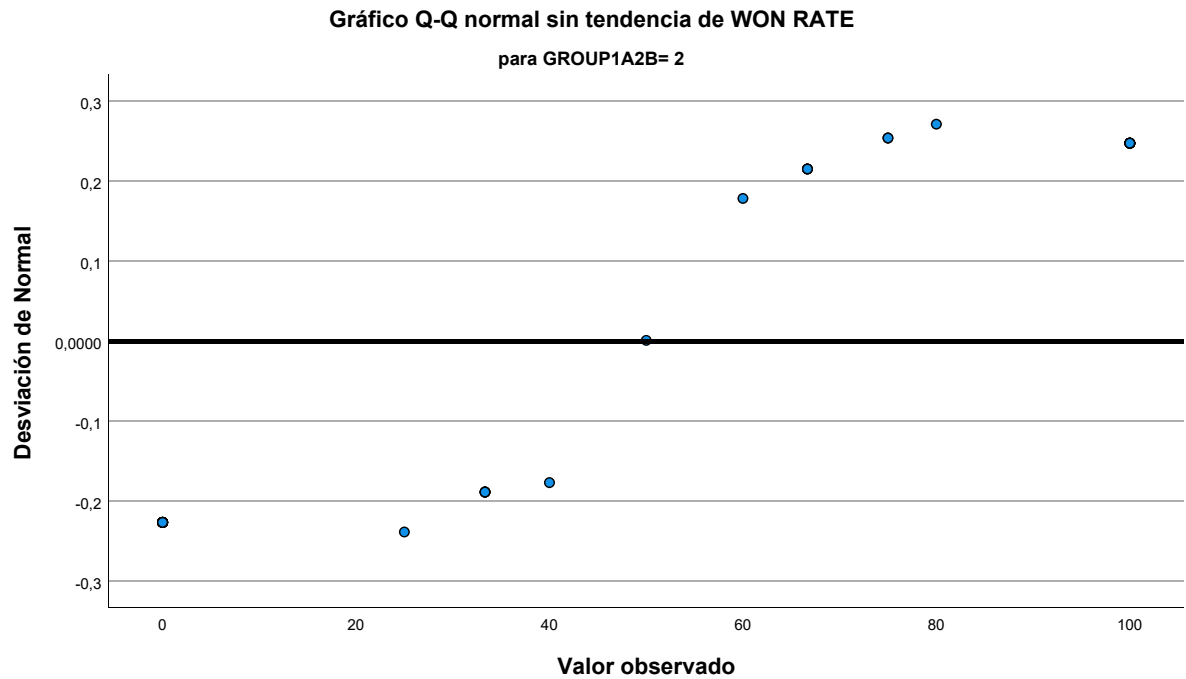
Gráficos Q-Q normales





### Gráficos Q-Q normales sin tendencia





**¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you played against the boss?**

### Gráficos de tallo y hojas

¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you pla Diagrama de tallo y hojas de  
GROUP1A2B= 1

Frecuencia    Stem & Hoja

10,00	1 .	0000000000
,00	1 .	
20,00	2 .	00000000000000000000
,00	2 .	
9,00	3 .	000000000
,00	3 .	
2,00	4 .	00
5,00 Extremos	(>=5,0)	

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you pla Diagrama de tal  
lo y hojas de  
GROUP1A2B= 2

Frecuencia	Stem &	Hoja
1,00	1 .	0
,00	1 .	
11,00	2 .	00000000000
,00	2 .	
19,00	3 .	000000000000000000
,00	3 .	
3,00	4 .	000
,00	4 .	
6,00	5 .	000000
,00	5 .	
1,00	6 .	0
1,00 Extremos	(>=12)	

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

## Gráficos Q-Q normales

Gráfico Q-Q normal de ¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you played against the boss?

para GROUP1A2B= 1

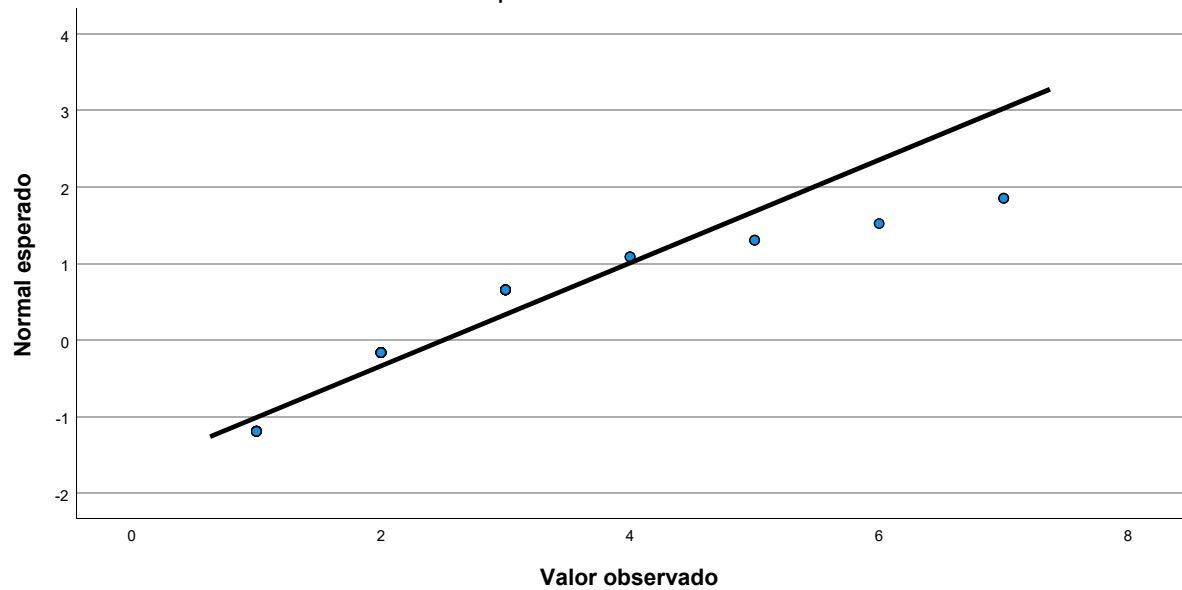
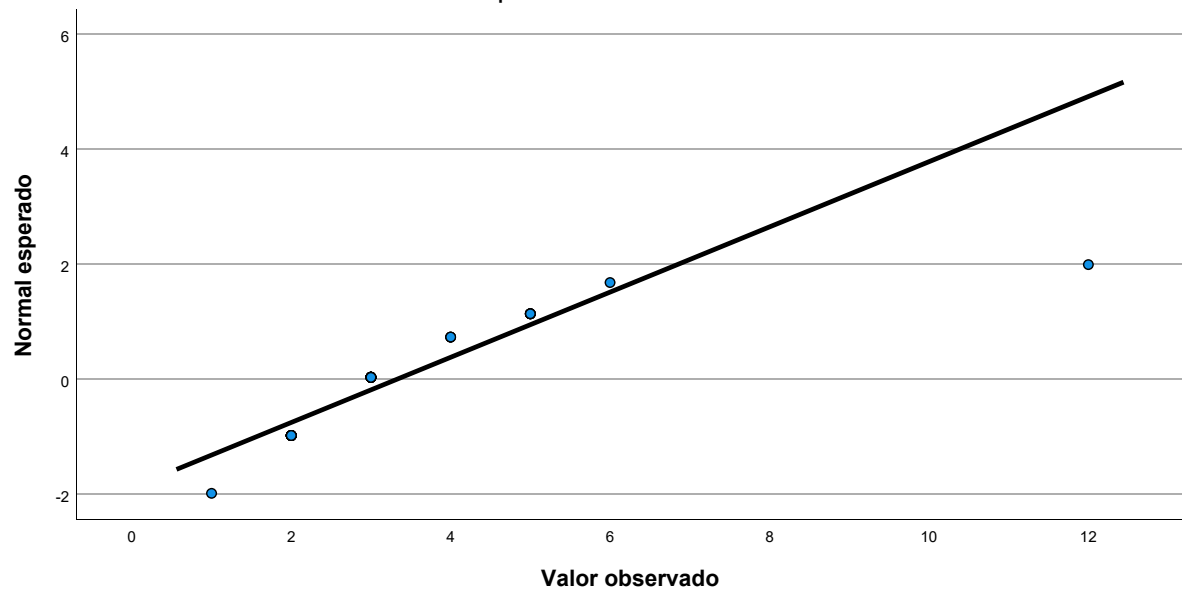


Gráfico Q-Q normal de ¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you played against the boss?

para GROUP1A2B= 2



Gráficos Q-Q normales sin tendencia

Gráfico Q-Q normal sin tendencia de ¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you played against the boss?

para GROUP1A2B= 1

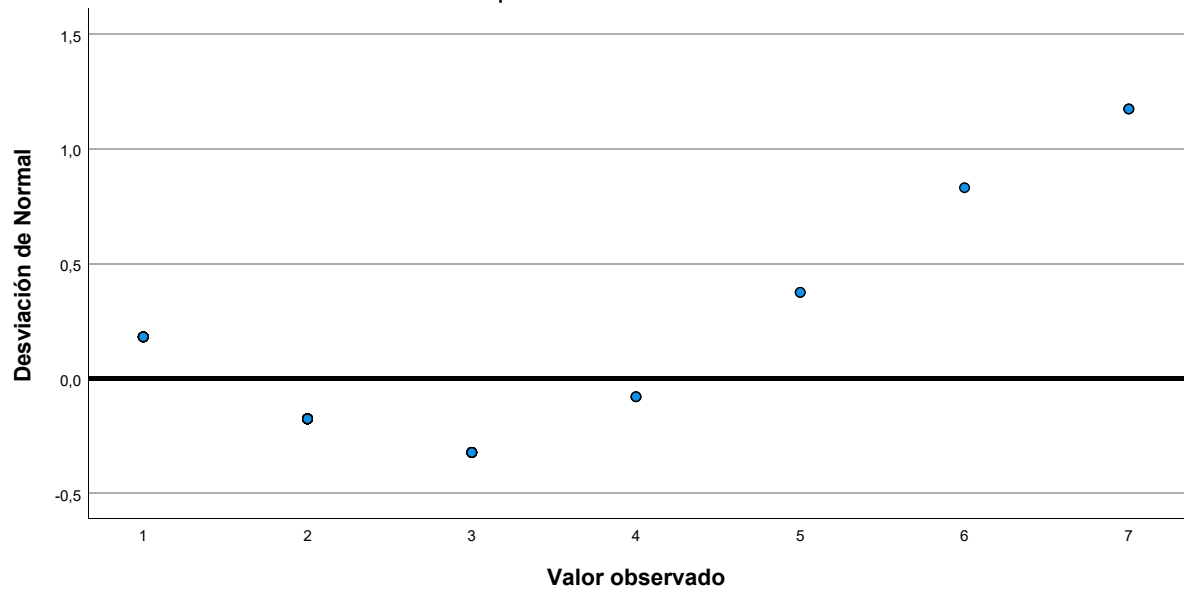
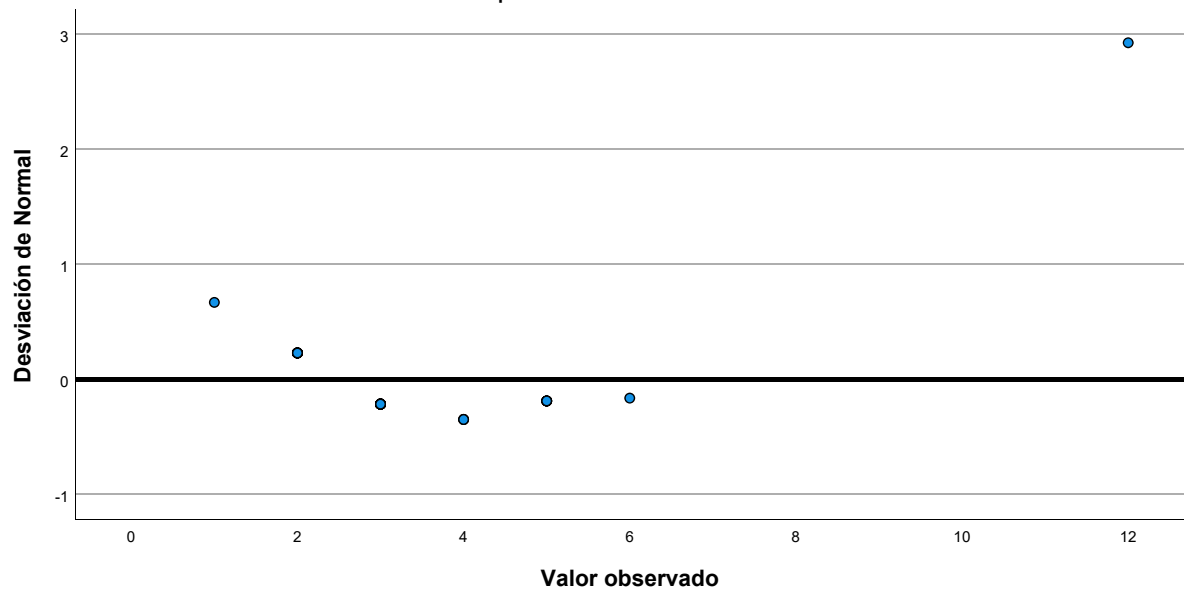
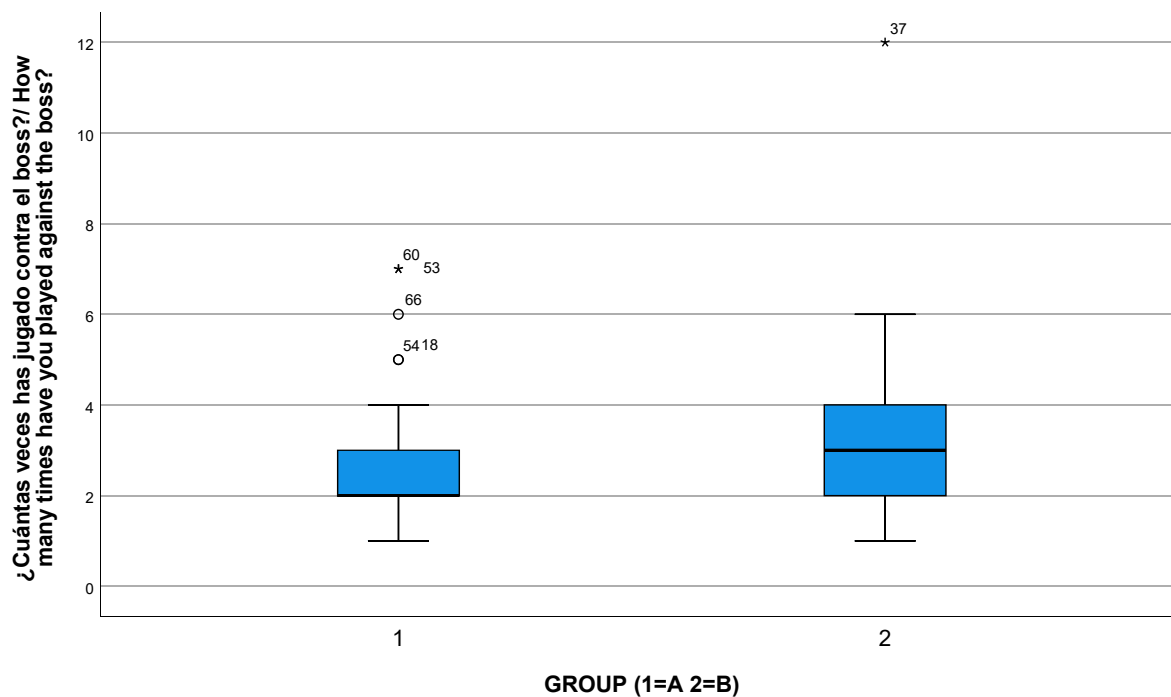


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de ¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you played against the boss?

para GROUP1A2B= 2





¿Cuántas has ganado? / How many times have you won?

### Gráficos de tallo y hojas

¿Cuántas has ganado? / How many times have you won?

Diagrama de tallo y hojas de  
GROUP1A2B= 1

Frecuencia	Stem &	Hoja
12,00	0 .	000000000000
,00	0 .	
21,00	1 .	00000000000000000000
,00	1 .	
8,00	2 .	00000000
,00	2 .	
,00	3 .	
,00	3 .	
1,00	4 .	0
,00	4 .	
1,00	5 .	0
3,00	Extremos	(>=6)

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

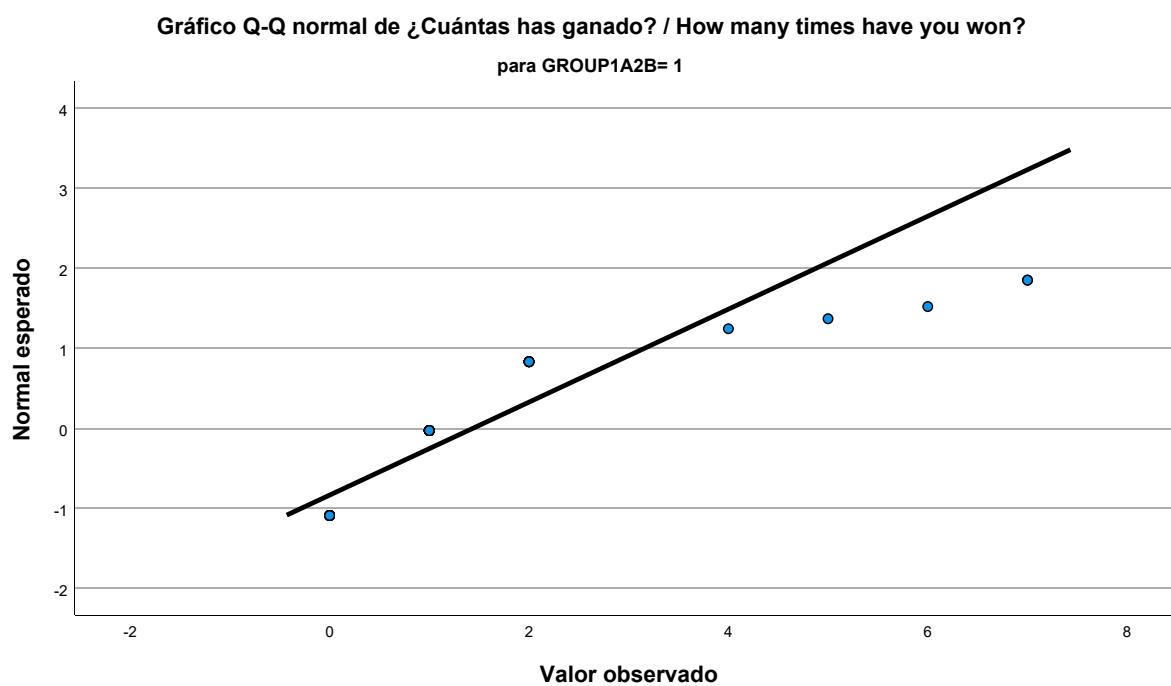
¿Cuántas has ganado? / How many times have you won?

Diagrama de tallo y hojas de  
GROUP1A2B= 2

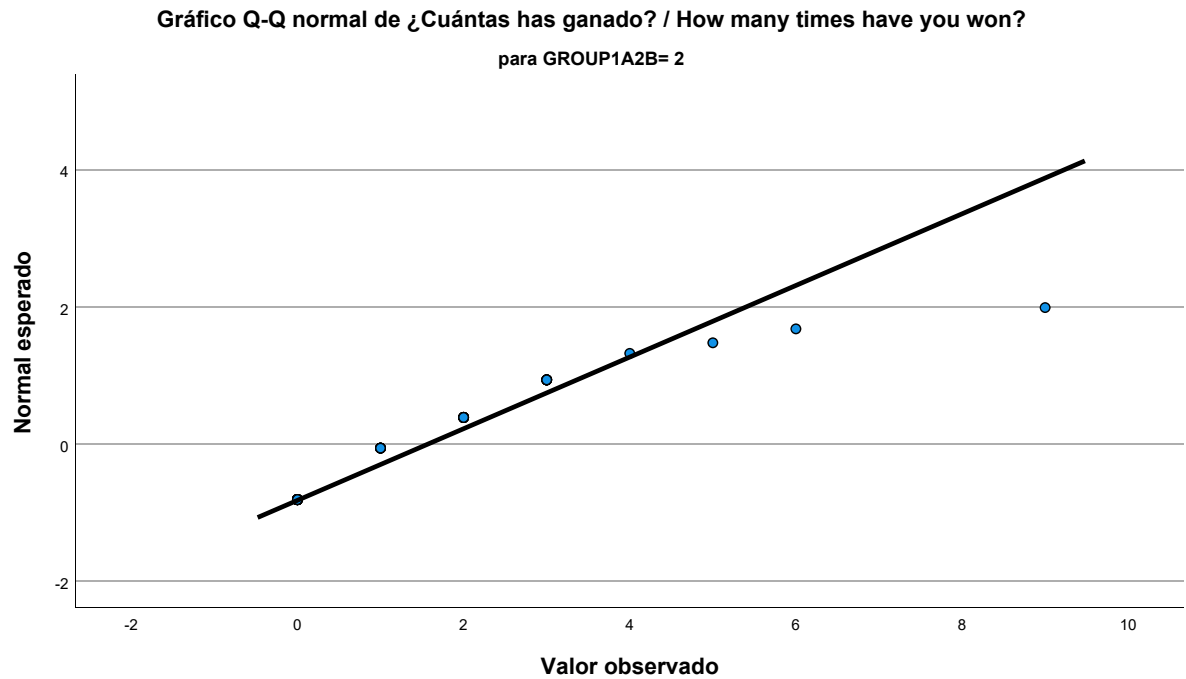
Frecuencia	Stem &	Hoja
17,00	0 .	000000000000000000
,00	0 .	
6,00	1 .	000000
,00	1 .	
9,00	2 .	000000000
,00	2 .	
6,00	3 .	000000
,00	3 .	
1,00	4 .	0
,00	4 .	
1,00	5 .	0
2,00	Extremos	(>=6)

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

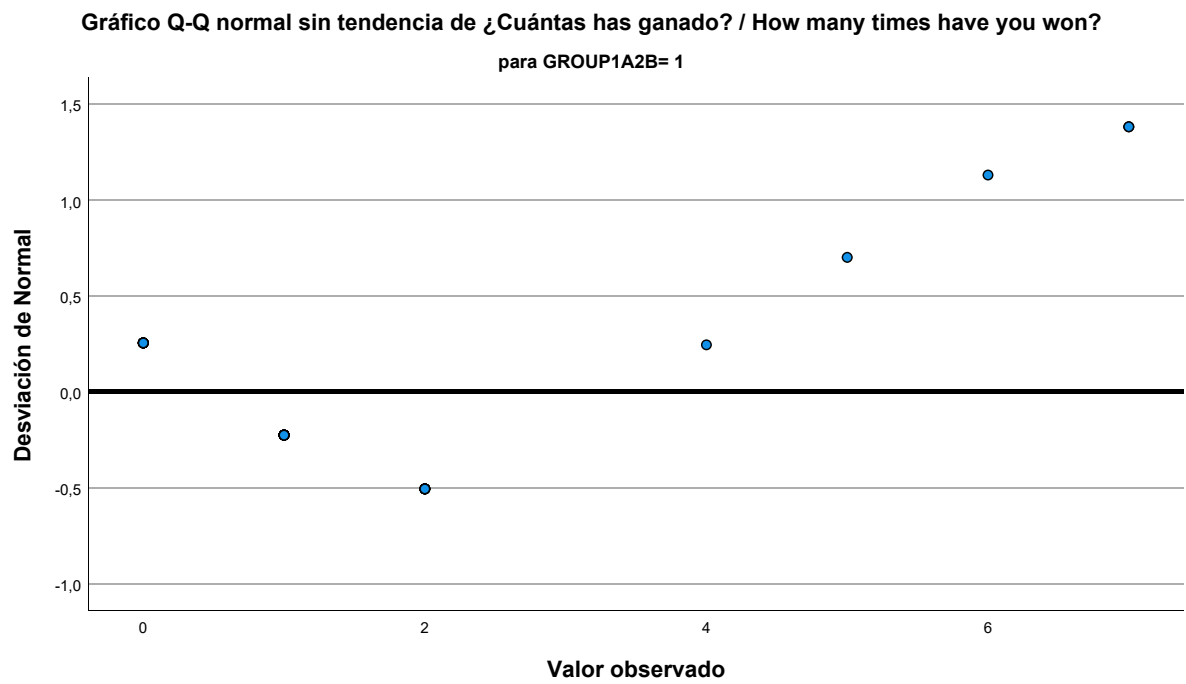
## Gráficos Q-Q normales

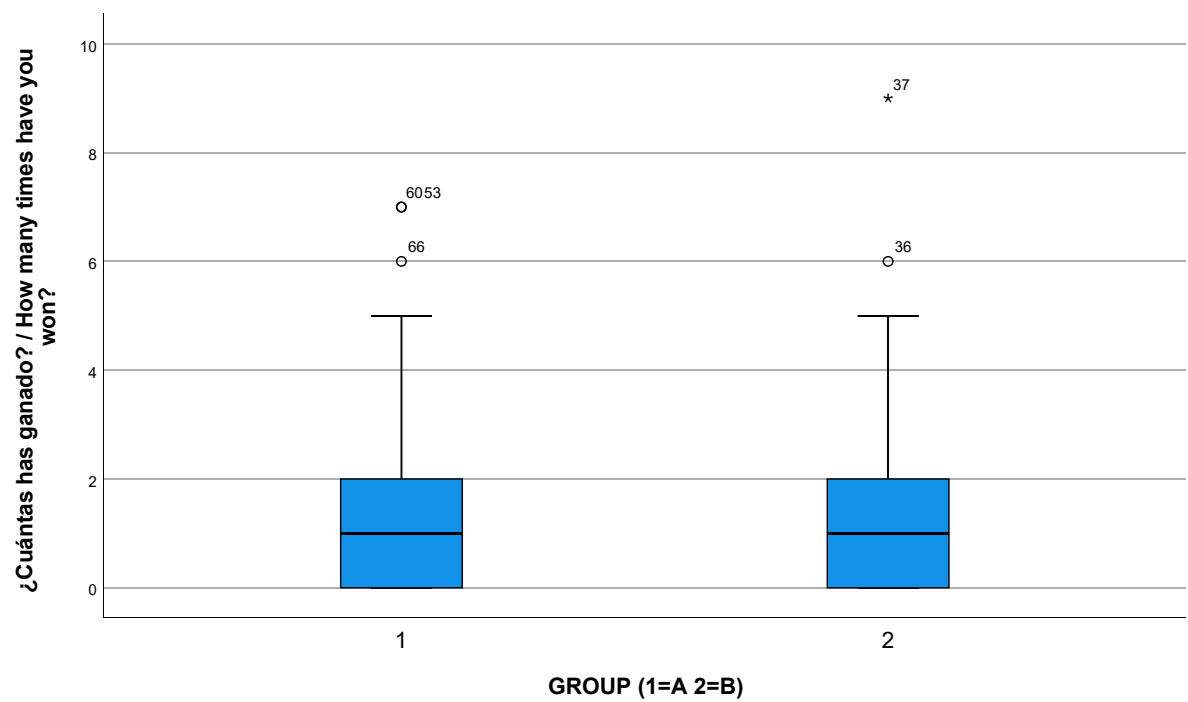
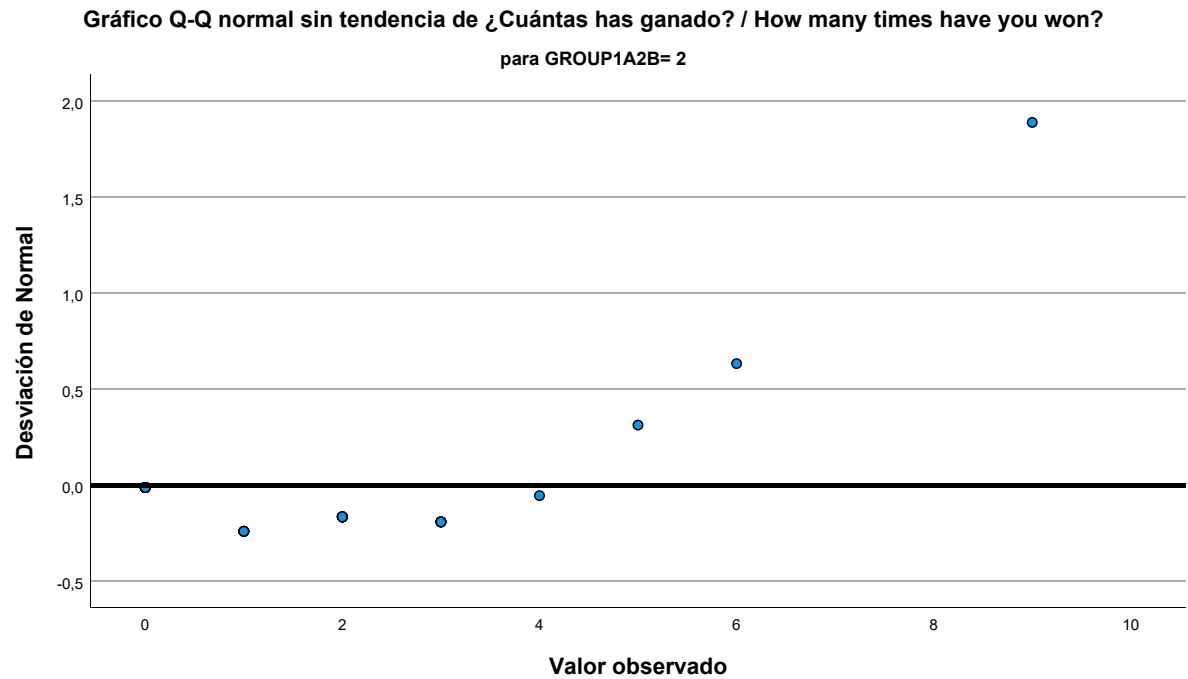






### Gráficos Q-Q normales sin tendencia





## DIFFICULTY (Q2)

### Gráficos de tallo y hojas

DIFFICULTY (Q2) Diagrama de tallo y hojas de  
GROUP1A2B= 1

Frecuencia	Stem & Hoja
7,00	1 . 0000000

6,00	2 .	000000
7,00	3 .	0000000
2,00	4 .	00
8,00	5 .	00000000
6,00	6 .	000000
10,00	7 .	0000000000

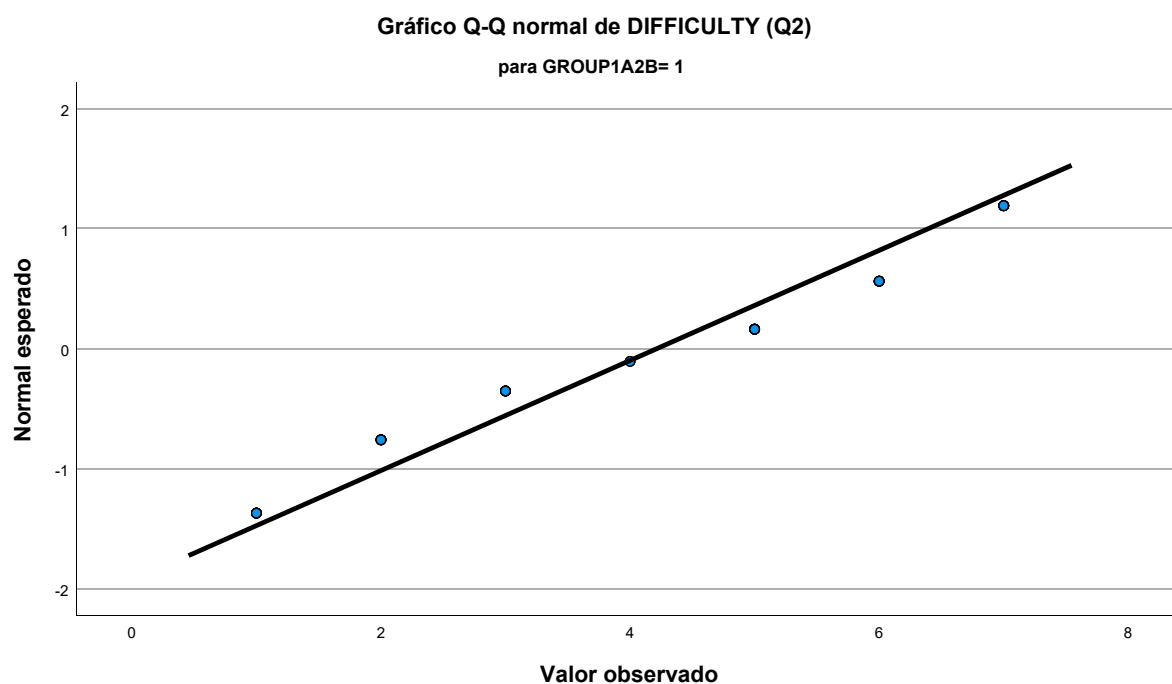
Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

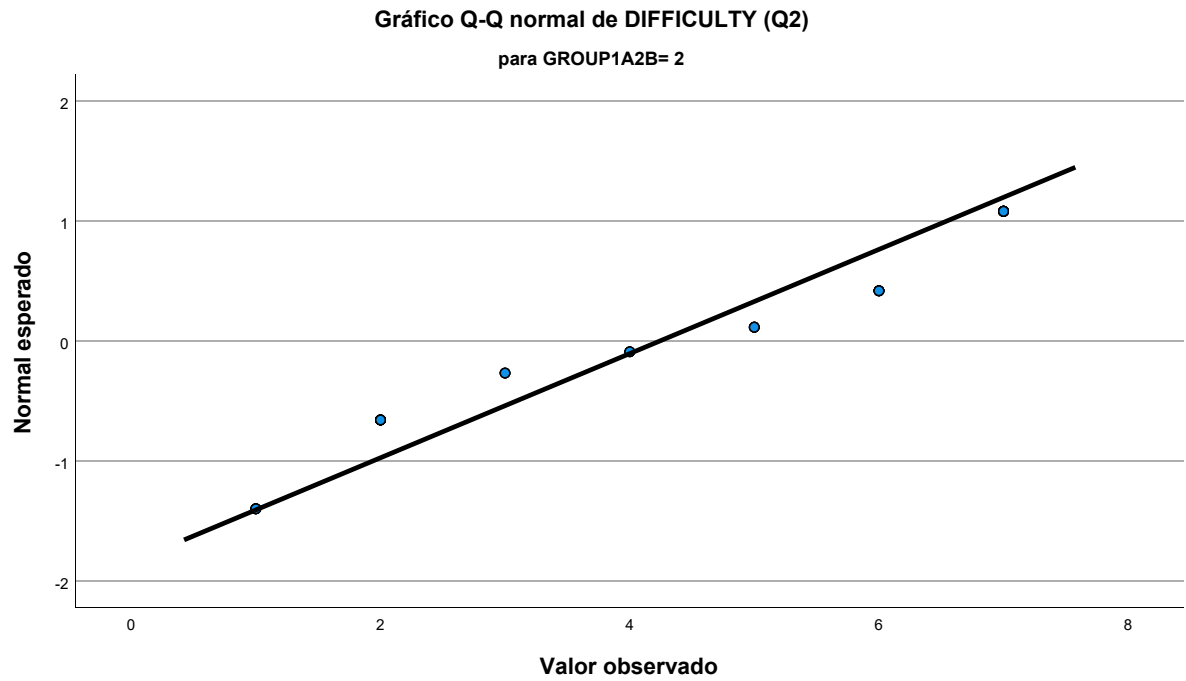
DIFFICULTY (Q2) Diagrama de tallo y hojas de  
GROUP1A2B= 2

Frecuencia	Stem &	Hoja
6,00	1 .	000000
9,00	2 .	000000000
3,00	3 .	000
3,00	4 .	000
4,00	5 .	0000
6,00	6 .	000000
11,00	7 .	00000000000

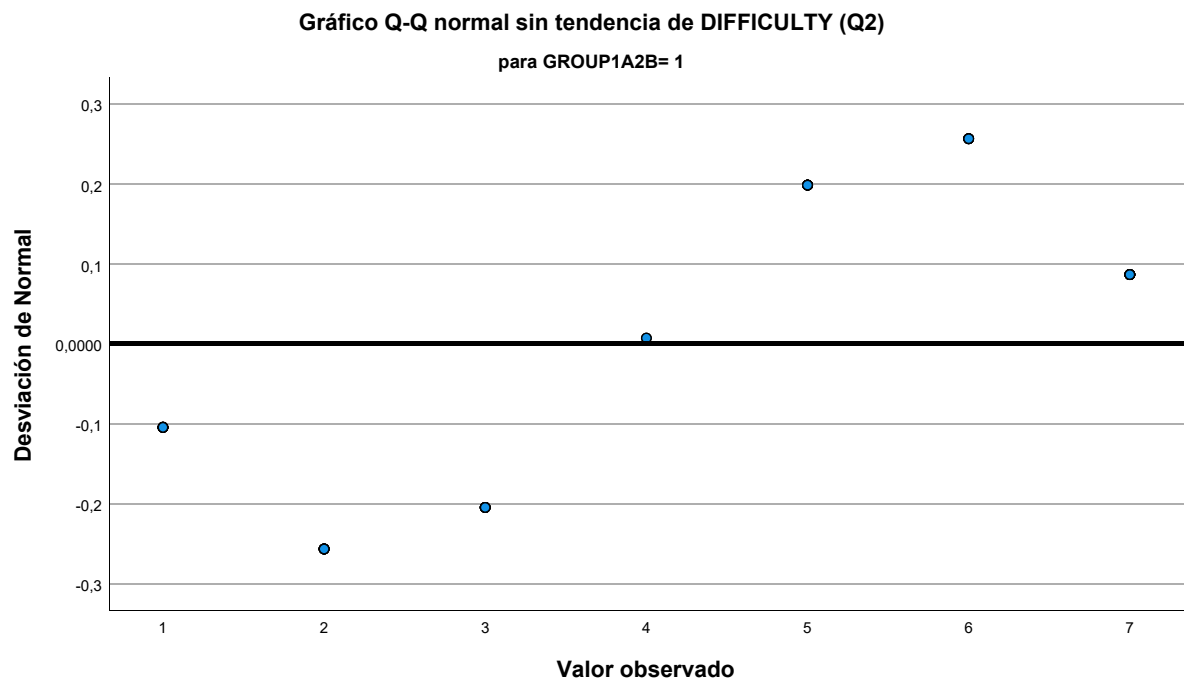
Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

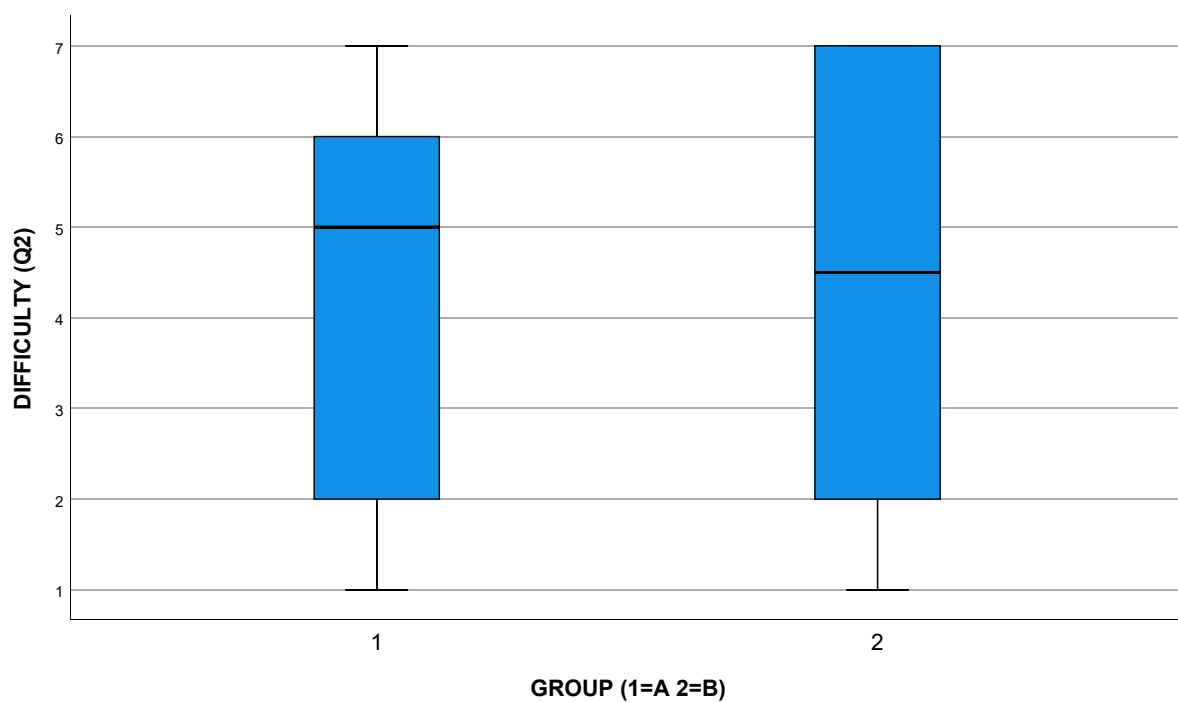
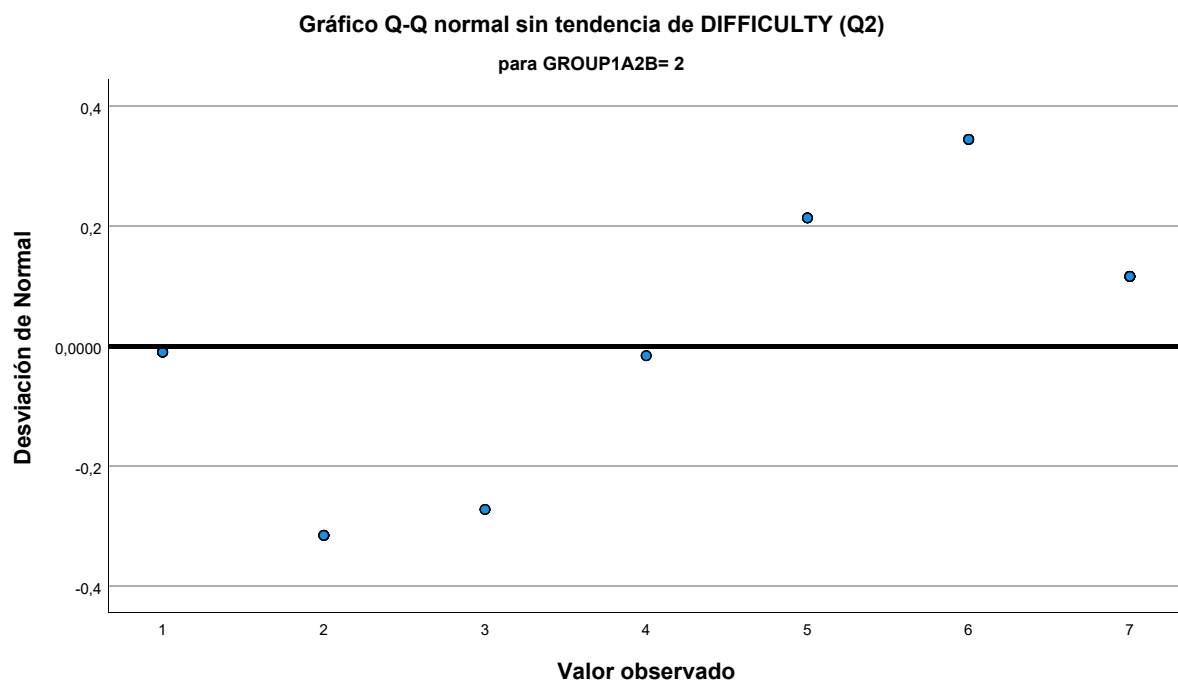
## Gráficos Q-Q normales





### Gráficos Q-Q normales sin tendencia





## FUN (Q5-Q6)

### Gráficos de tallo y hojas

FUN (Q5-Q6) Diagrama de tallo y hojas de  
GROUP1A2B= 1

Frecuencia	Stem &	Hoja
9,00	1 .	000055555

11,00	2 .	00000000555
6,00	3 .	000555
7,00	4 .	0005555
3,00	5 .	055
8,00	6 .	00000555
2,00	7 .	00

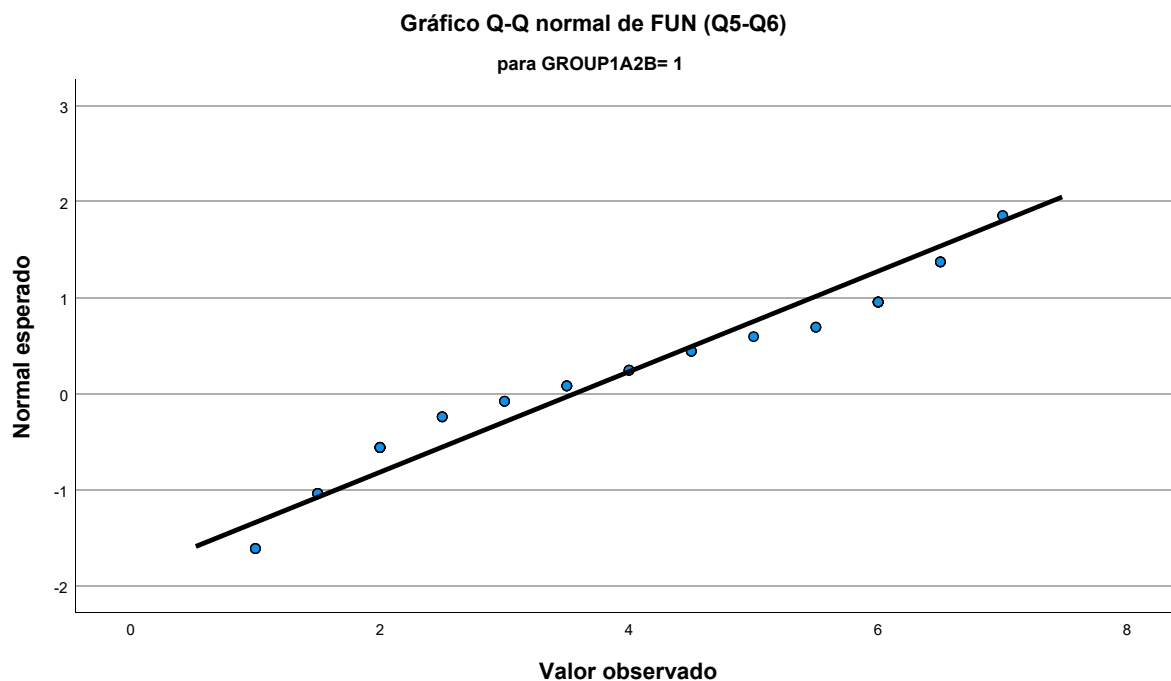
Ancho del tallo: 1,0  
Cada hoja: 1 caso(s)

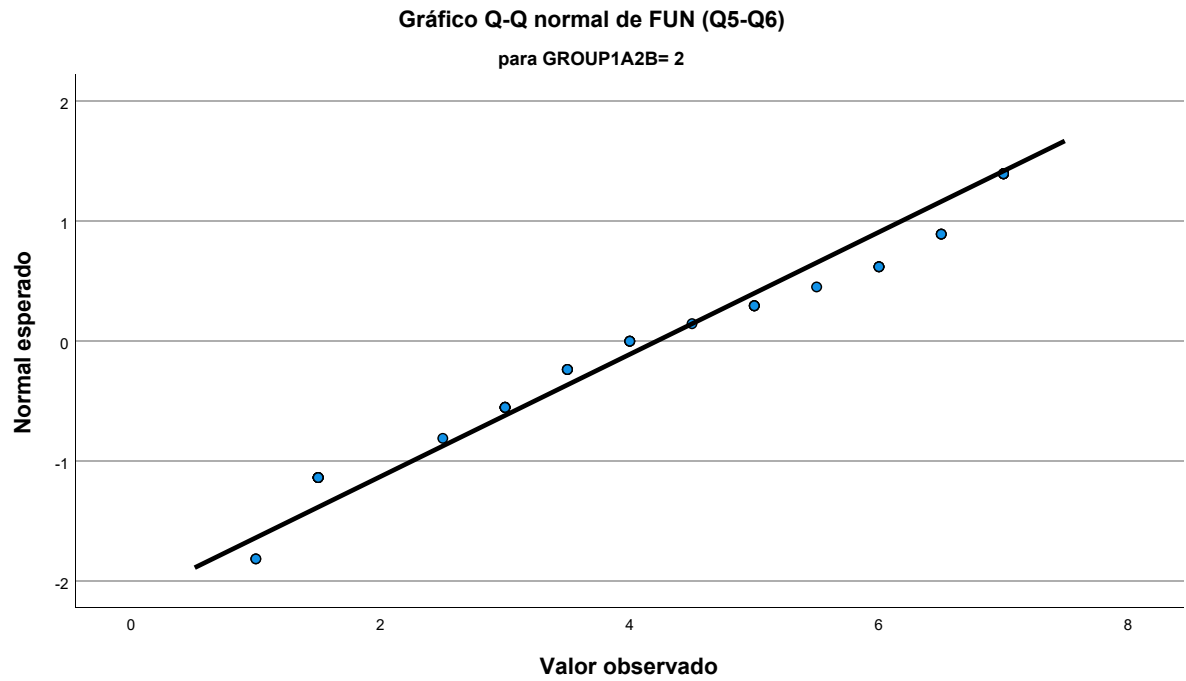
FUN (Q5-Q6) Diagrama de tallo y hojas de  
GROUP1A2B= 2

Frecuencia	Stem &	Hoja
8,00	1 .	00555555
1,00	2 .	5
10,00	3 .	0000005555
5,00	4 .	00005
5,00	5 .	00005
7,00	6 .	0000555
6,00	7 .	000000

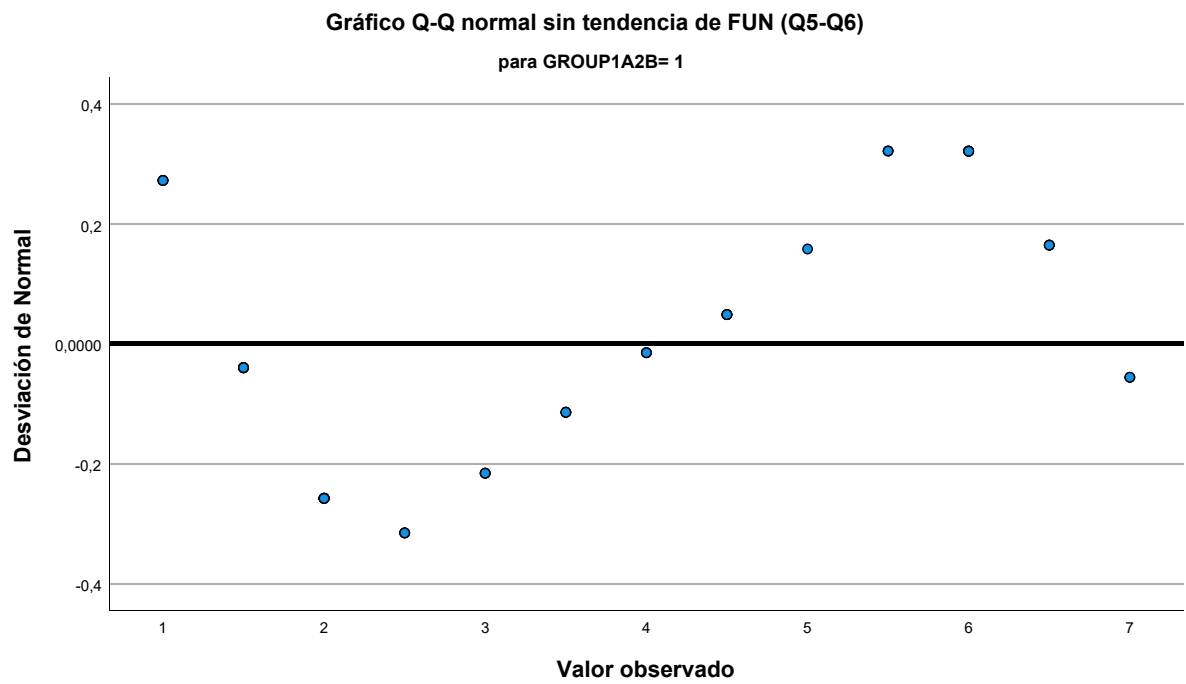
Ancho del tallo: 1,0  
Cada hoja: 1 caso(s)

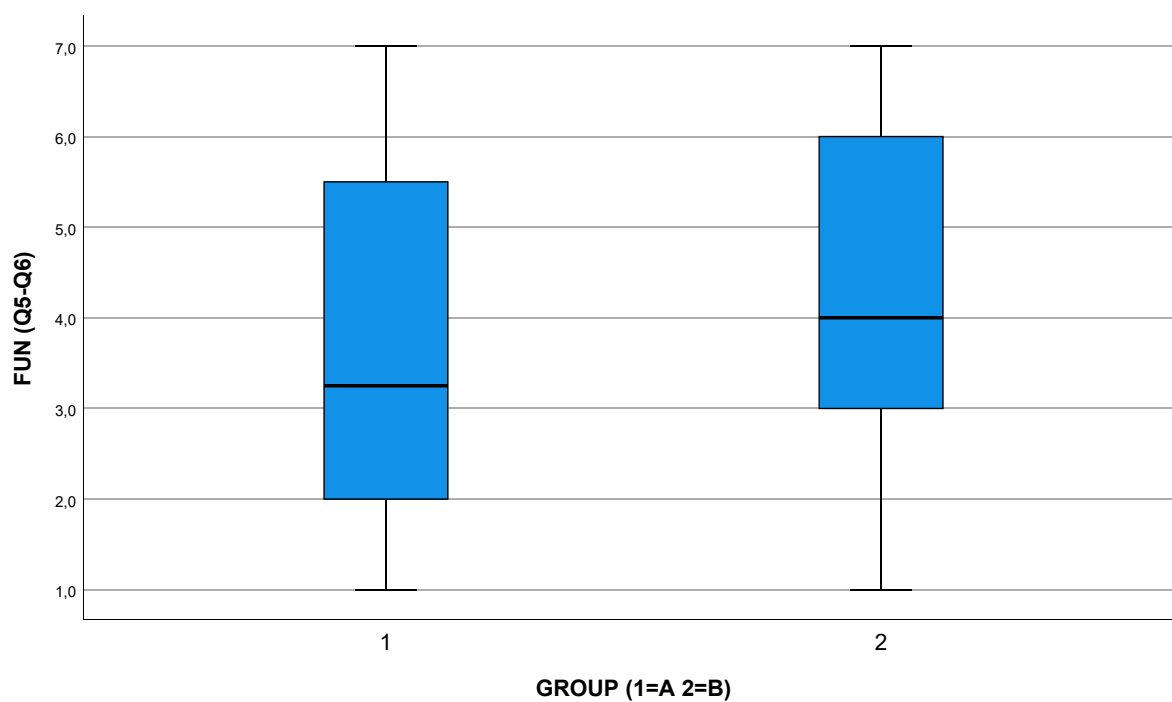
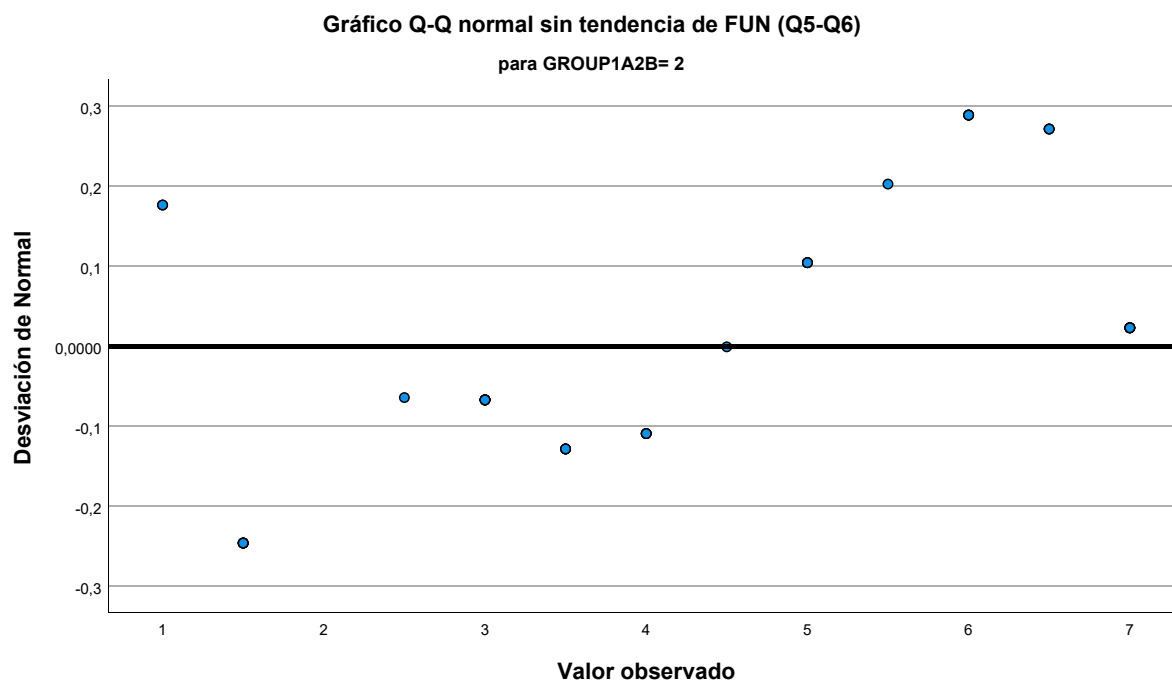
## Gráficos Q-Q normales





### Gráficos Q-Q normales sin tendencia





## INMERSIBILITY (Q3-Q4)

### Gráficos de tallo y hojas

INMERSIBILITY (Q3-Q4) Diagrama de tallo y hojas de  
GROUP1A2B= 1

Frecuencia	Stem &	Hoja
6,00	1 .	000055



4,00	2 . 0005
8,00	3 . 00555555
10,00	4 . 0000000555
10,00	5 . 0000055555
4,00	6 . 0055
4,00	7 . 0000

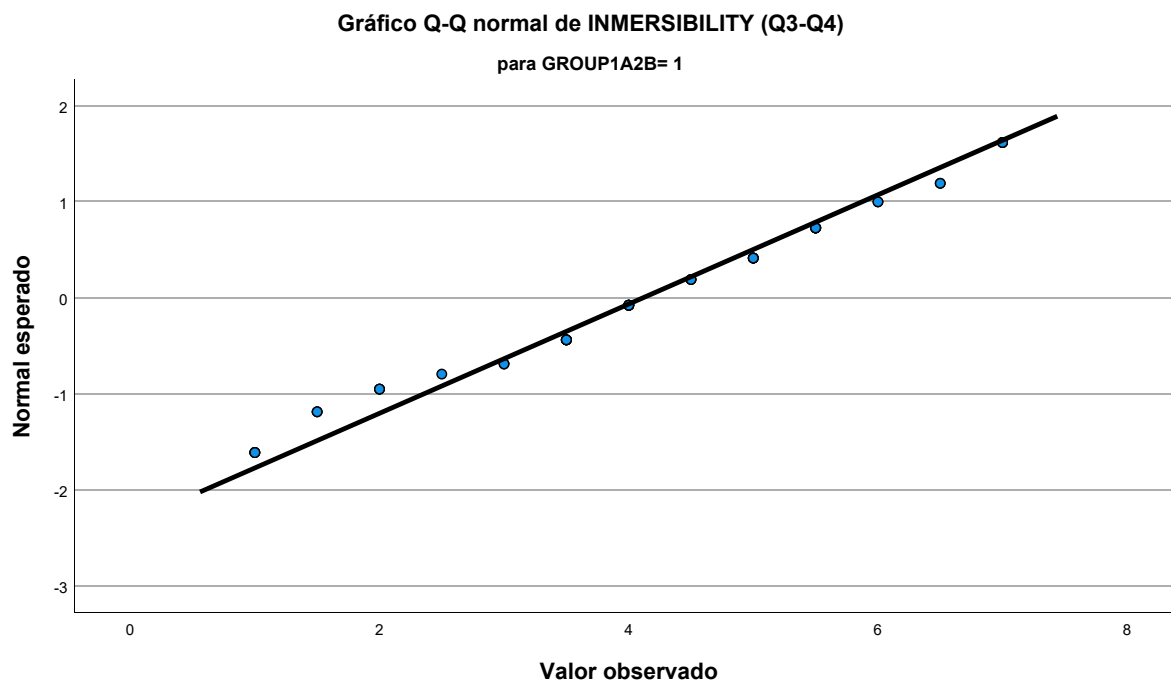
Ancho del tallo: 1,0  
Cada hoja: 1 caso(s)

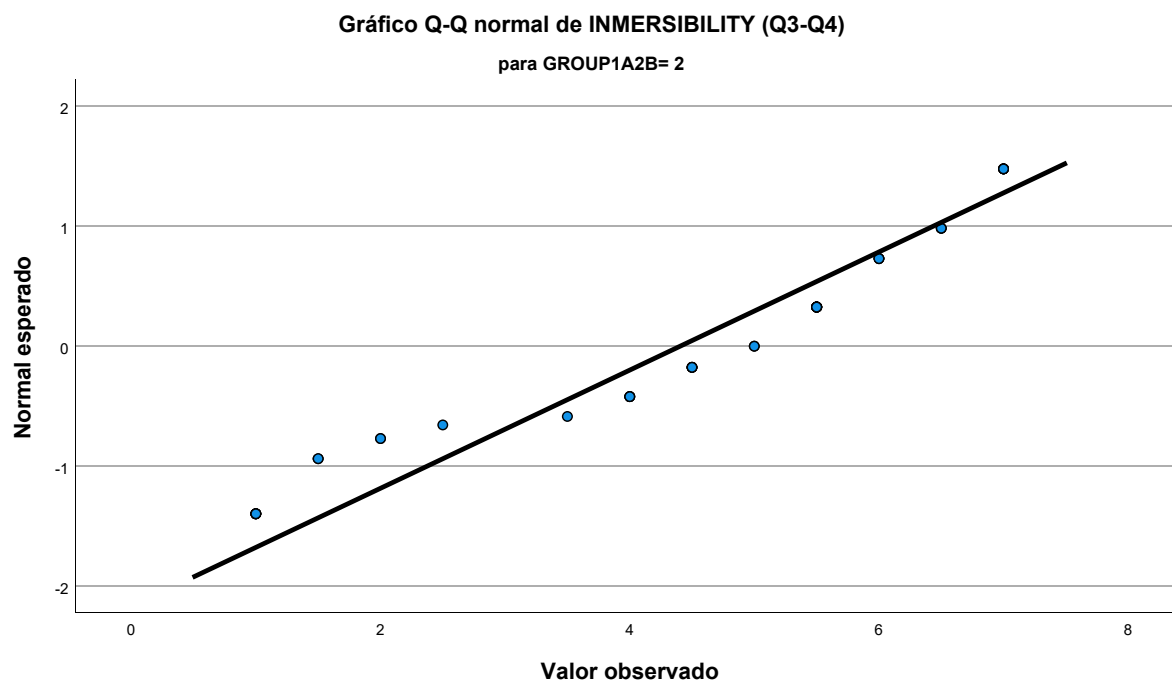
INMERSIBILITY (Q3-Q4) Diagrama de tallo y hojas de  
GROUP1A2B= 2

Frecuencia	Stem & Hoja
8,00	1 . 00000055
3,00	2 . 005
1,00	3 . 5
8,00	4 . 00005555
11,00	5 . 00555555555
6,00	6 . 000555
5,00	7 . 00000

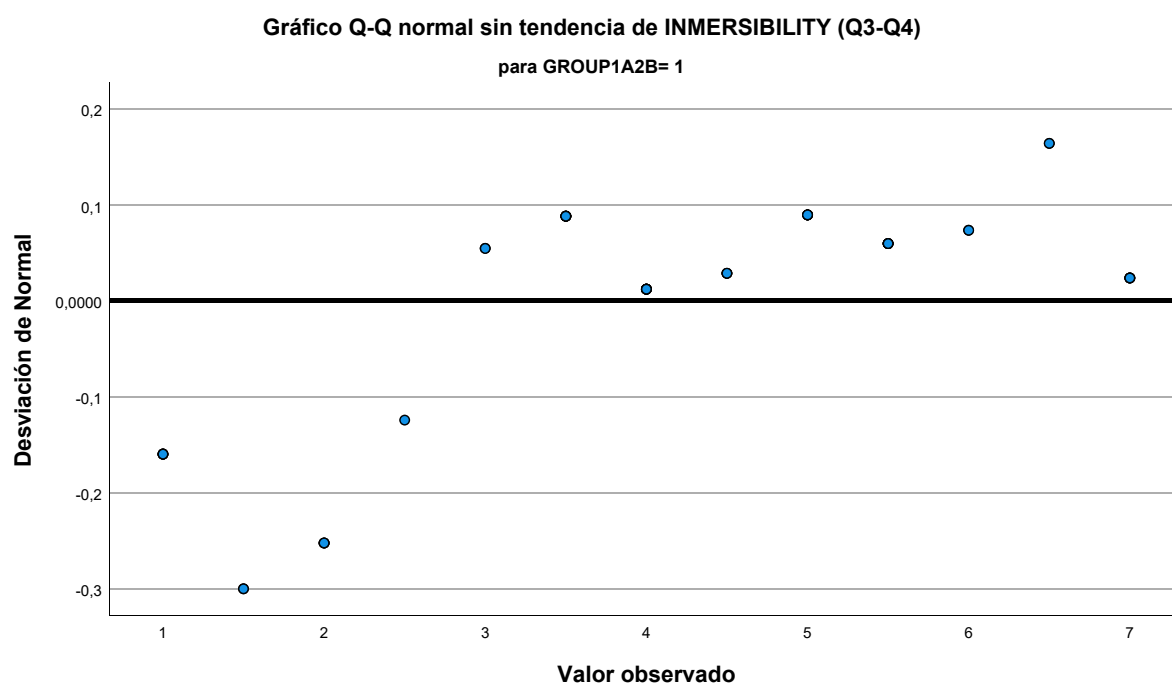
Ancho del tallo: 1,0  
Cada hoja: 1 caso(s)

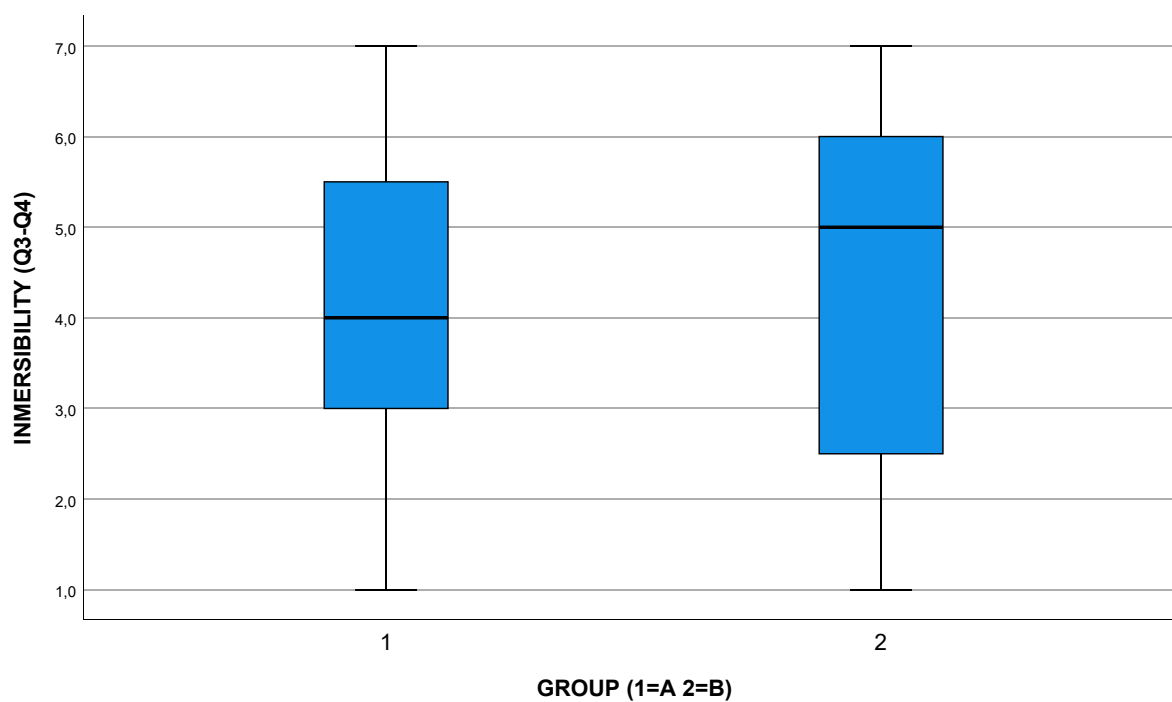
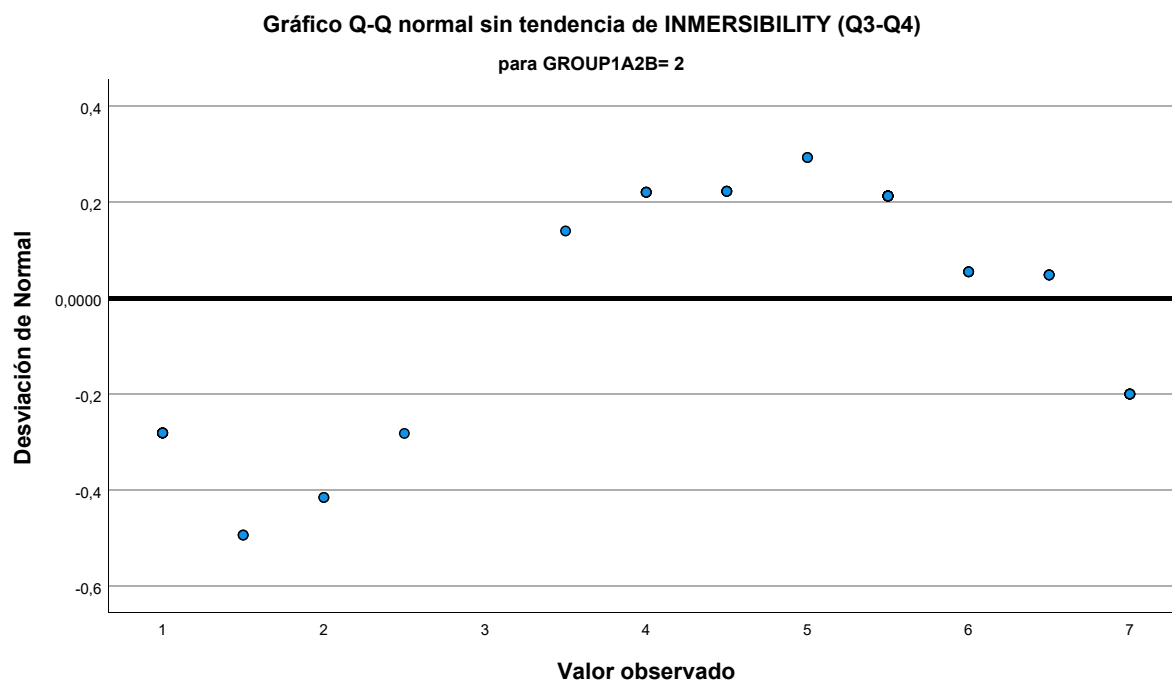
## Gráficos Q-Q normales





### Gráficos Q-Q normales sin tendencia





## GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8-Q9)

### Gráficos de tallo y hojas

GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8-Q9) Diagrama de tallo y hojas de  
GROUP1A2B= 1

Frecuencia	Stem &	Hoja
4,00	1 .	0022

,00	1 .	
5,00	2 .	00000
3,00	2 .	577
7,00	3 .	0022222
5,00	3 .	55577
6,00	4 .	000002
3,00	4 .	777
5,00	5 .	00222
2,00	5 .	55
4,00	6 .	0222
2,00	6 .	55

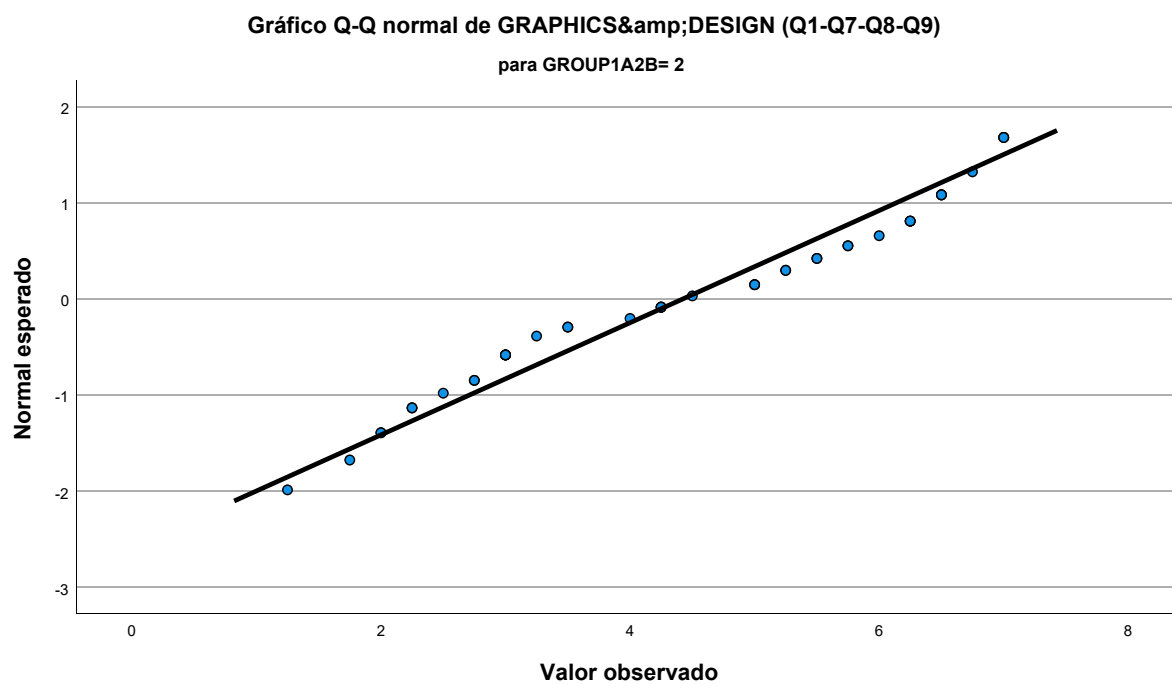
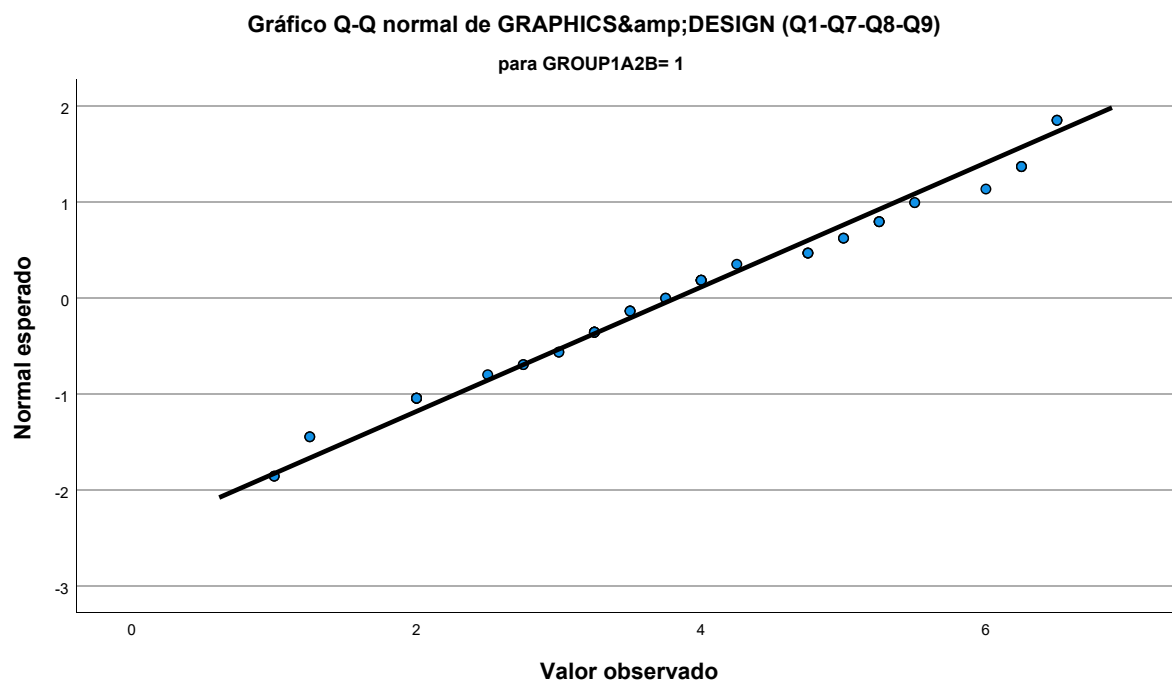
Ancho del tallo: 1,00  
Cada hoja: 1 caso(s)

GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8-Q9) Diagrama de tallo y hojas de  
GROUP1A2B= 2

Frecuencia	Stem &	Hoja
2,00	1 .	27
7,00	2 .	0022577
8,00	3 .	00000255
5,00	4 .	02225
9,00	5 .	000225577
8,00	6 .	02225557
3,00	7 .	000

Ancho del tallo: 1,00  
Cada hoja: 1 caso(s)

## Gráficos Q-Q normales



**Gráficos Q-Q normales sin tendencia**

Gráfico Q-Q normal sin tendencia de GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8-Q9)

para GROUP1A2B= 1

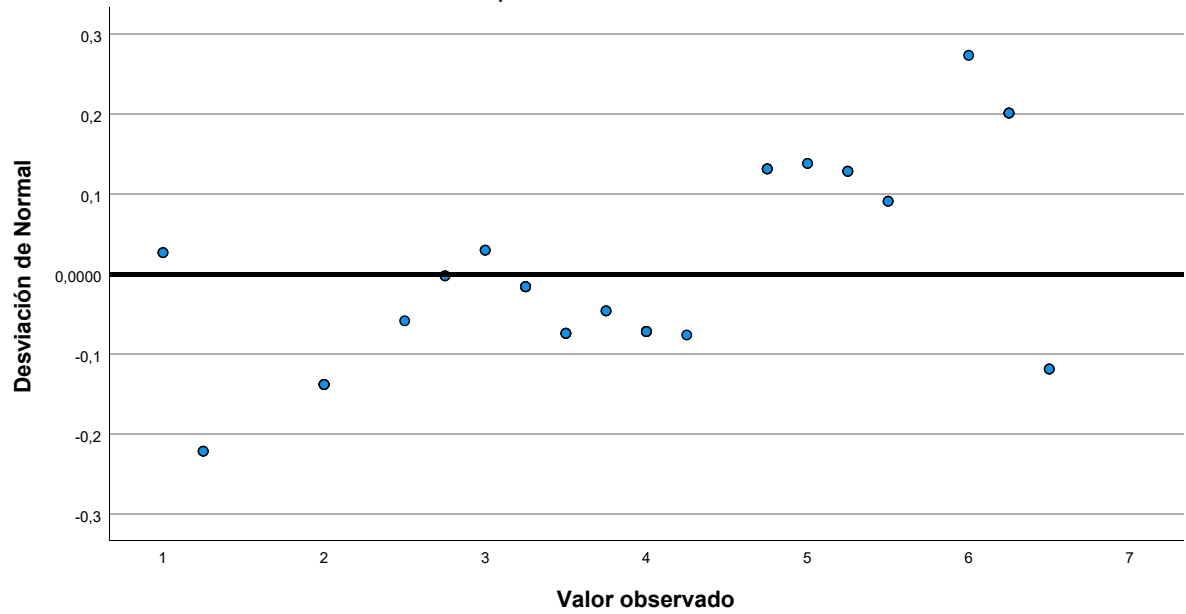
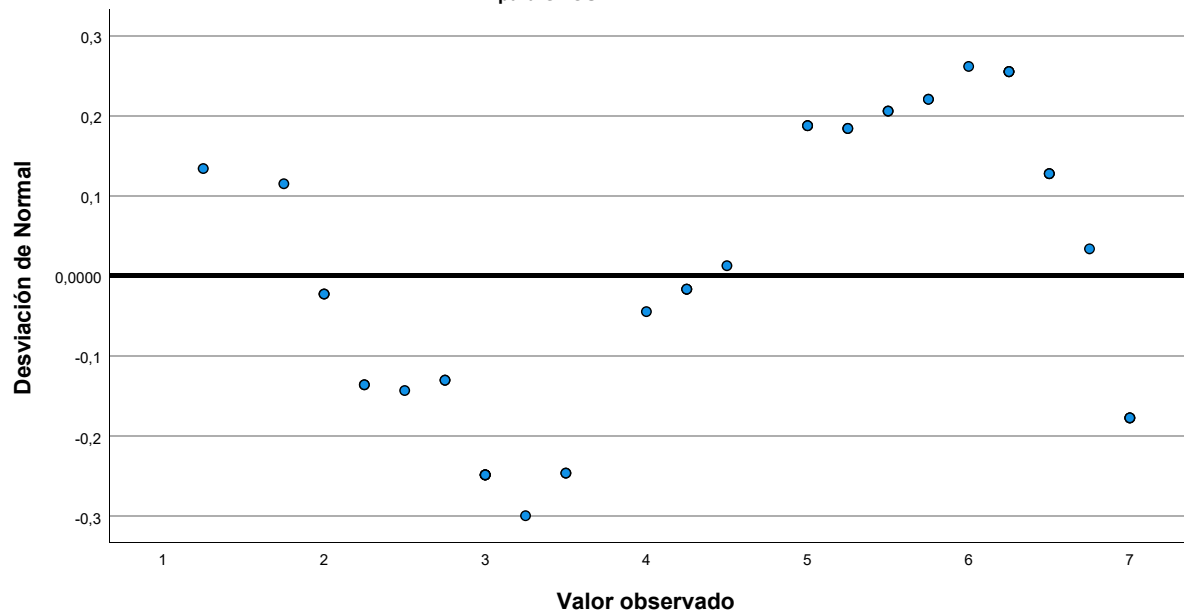
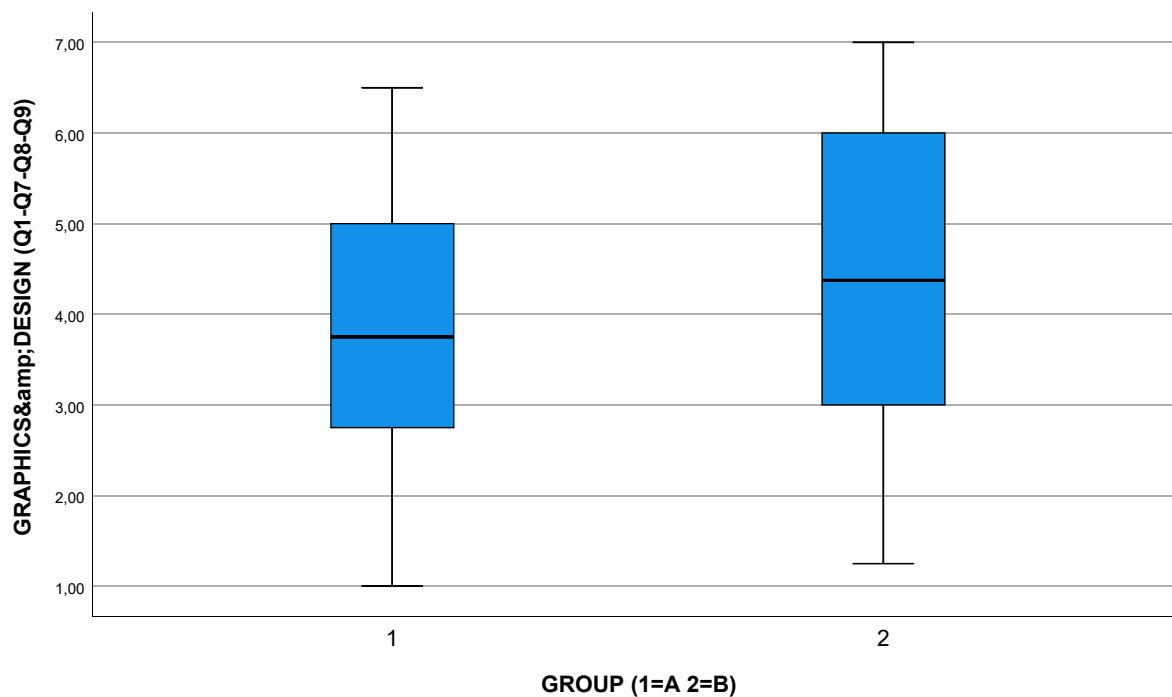


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8-Q9)

para GROUP1A2B= 2





## GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8)

### Gráficos de tallo y hojas

GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8) Diagrama de tallo y hojas de  
GROUP1A2B= 1

Frecuencia	Stem &	Hoja
7,00	1 .	0036666
7,00	2 .	3336666
12,00	3 .	000000333666
6,00	4 .	000366
8,00	5 .	00003336
5,00	6 .	00333
1,00	7 .	0

Ancho del tallo: 1,000000  
Cada hoja: 1 caso(s)

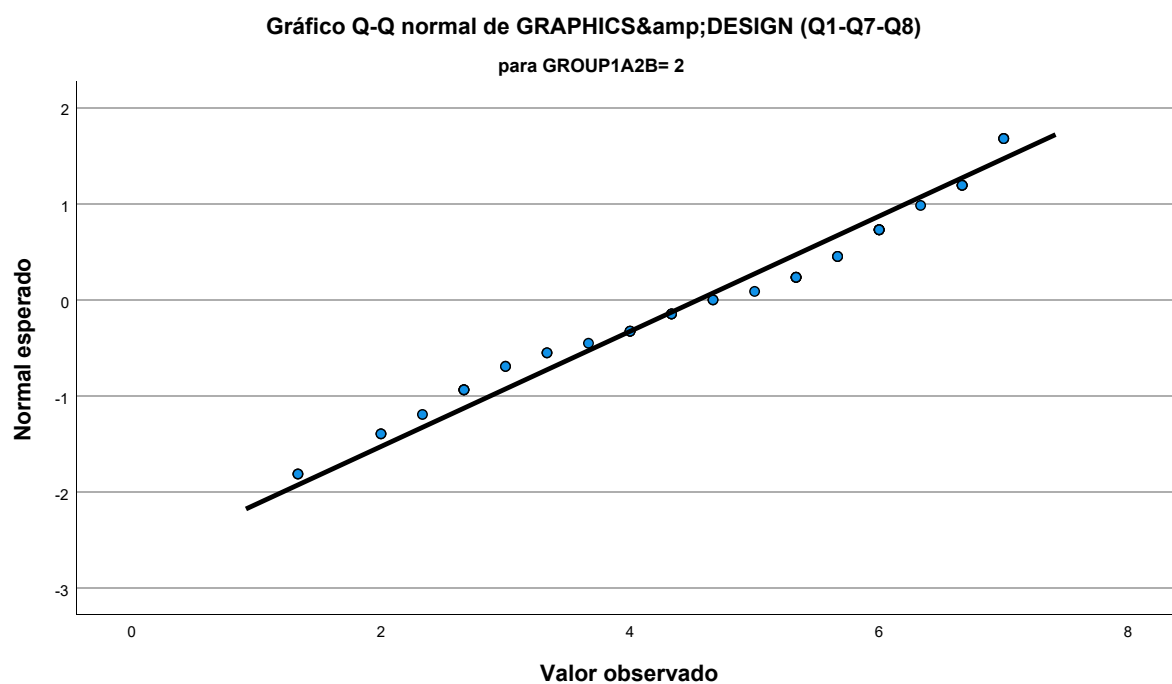
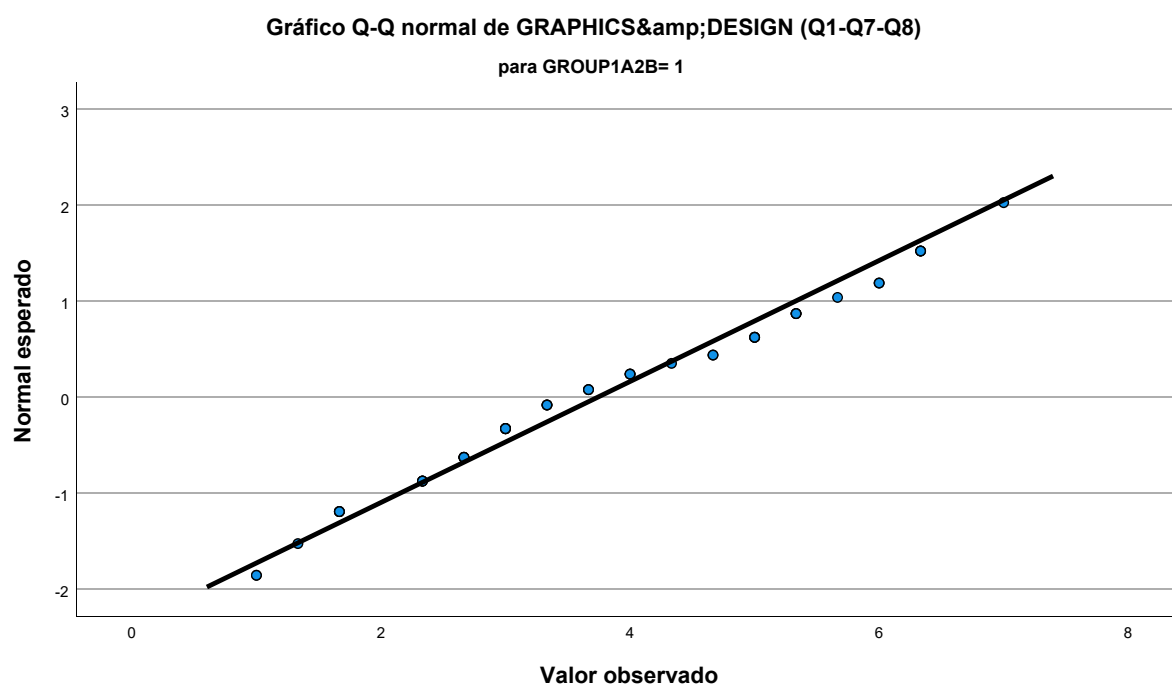
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8) Diagrama de tallo y hojas de  
GROUP1A2B= 2

Frecuencia	Stem &	Hoja
2,00	1 .	33
7,00	2 .	0036666
5,00	3 .	00336
8,00	4 .	00033366
8,00	5 .	03333666

9,00	6 .	000003666
3,00	7 .	000

Ancho del tallo: 1,000000  
Cada hoja: 1 caso(s)

## Gráficos Q-Q normales





## Gráficos Q-Q normales sin tendencia

Gráfico Q-Q normal sin tendencia de GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8)

para GROUP1A2B= 1

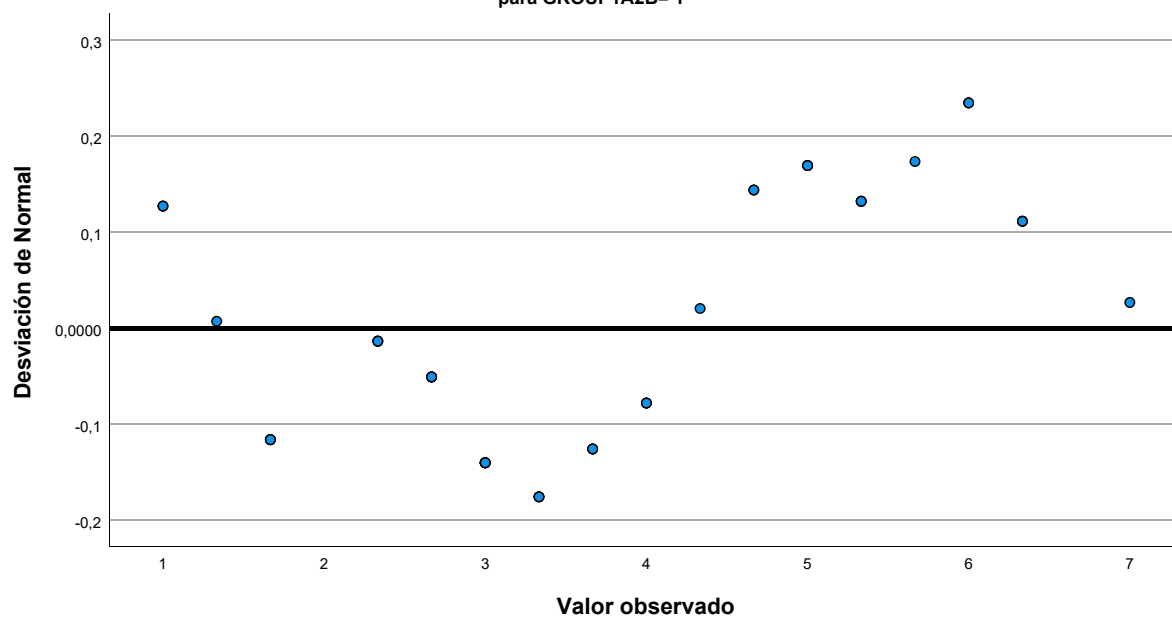
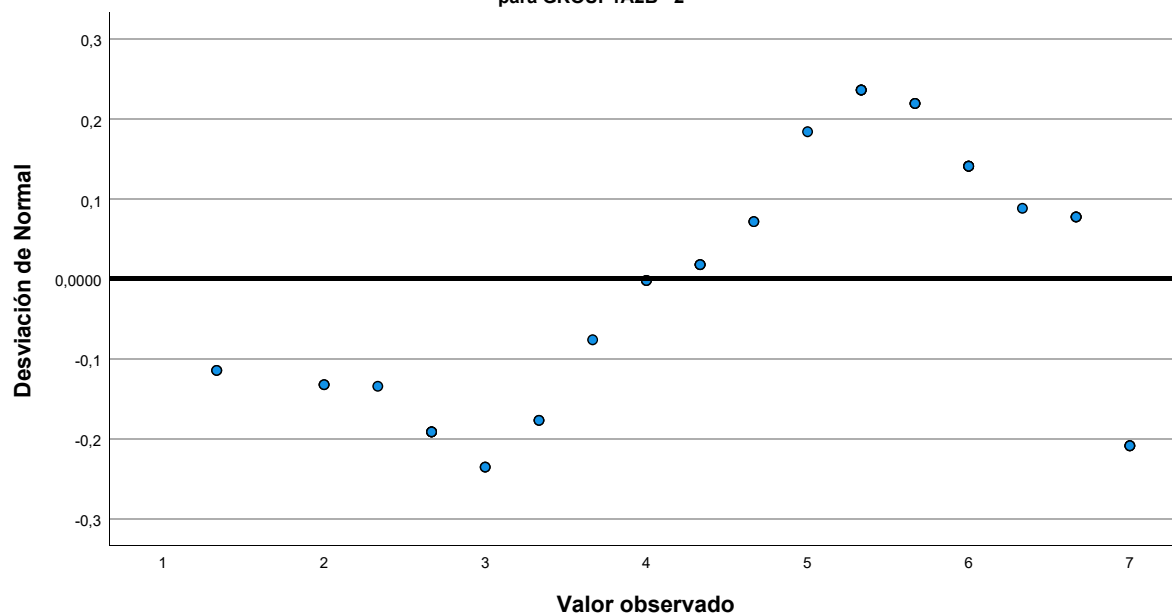
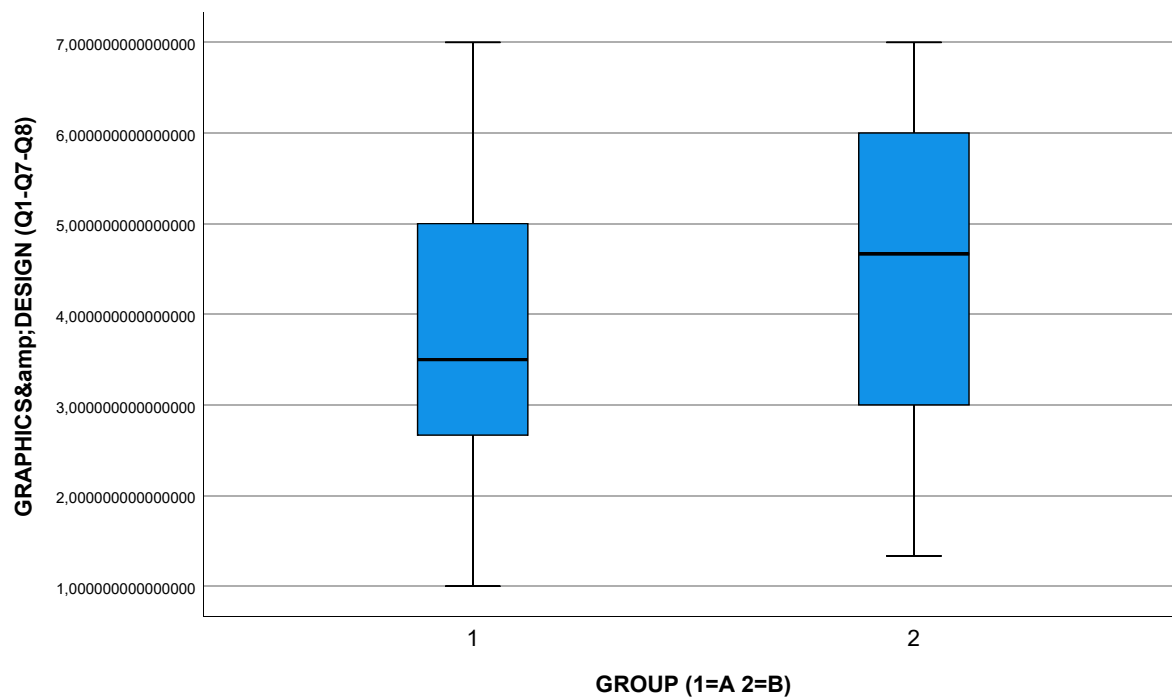


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8)

para GROUP1A2B= 2





## 1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia

### Gráficos de tallo y hojas

1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfect Diagrama de tallo y hojas de  
GROUP1A2B= 1

Frecuencia	Stem &	Hoja
2,00	1 .	00
5,00	2 .	00000
6,00	3 .	000000
6,00	4 .	000000
13,00	5 .	00000000000000
6,00	6 .	000000
8,00	7 .	00000000

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfect Diagrama de tallo y hojas de  
GROUP1A2B= 2

Frecuencia	Stem &	Hoja
4,00	2 .	0000
,00	2 .	

5,00	3 .	00000
,00	3 .	
6,00	4 .	000000
,00	4 .	
8,00	5 .	00000000
,00	5 .	
10,00	6 .	0000000000
,00	6 .	
9,00	7 .	000000000

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

## Gráficos Q-Q normales

**Gráfico Q-Q normal de 1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia**

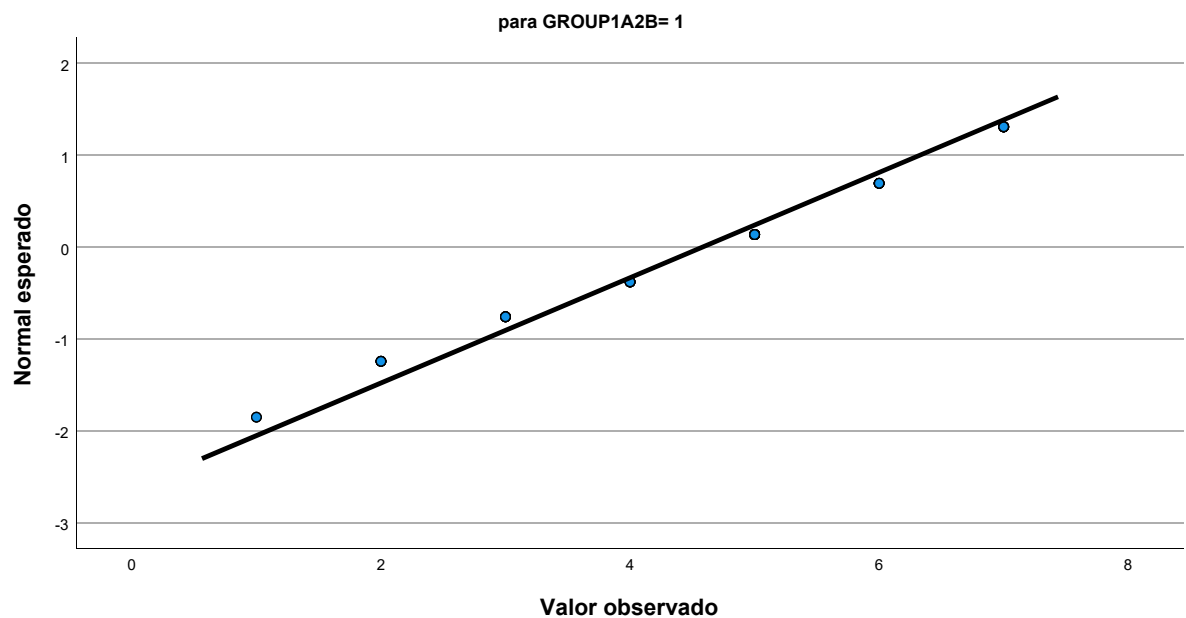
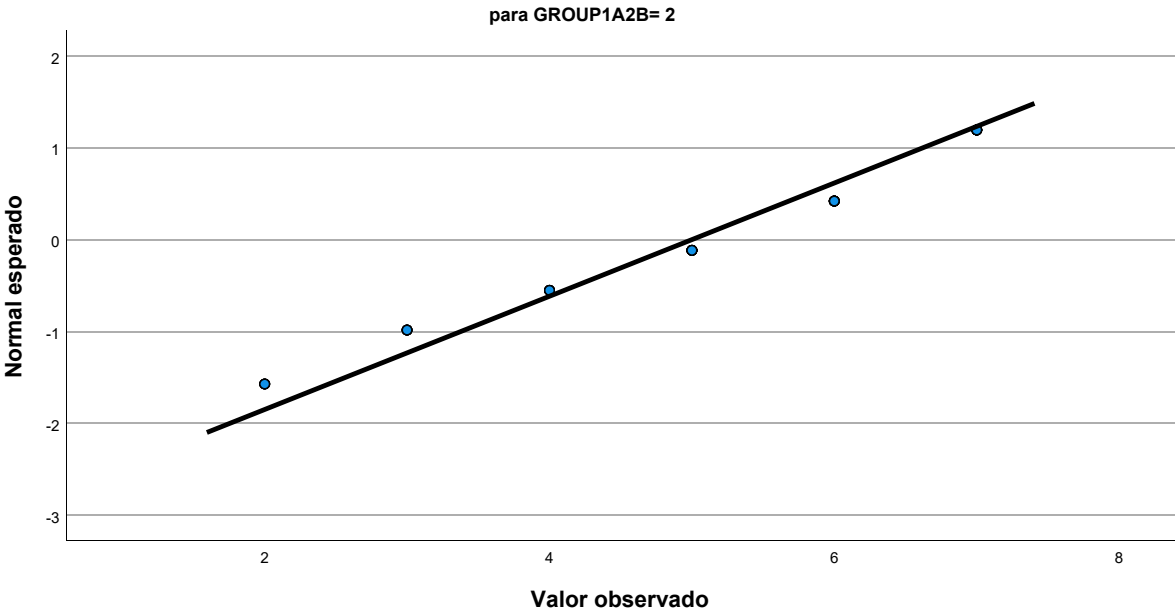


Gráfico Q-Q normal de 1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia



Gráficos Q-Q normales sin tendencia

Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia

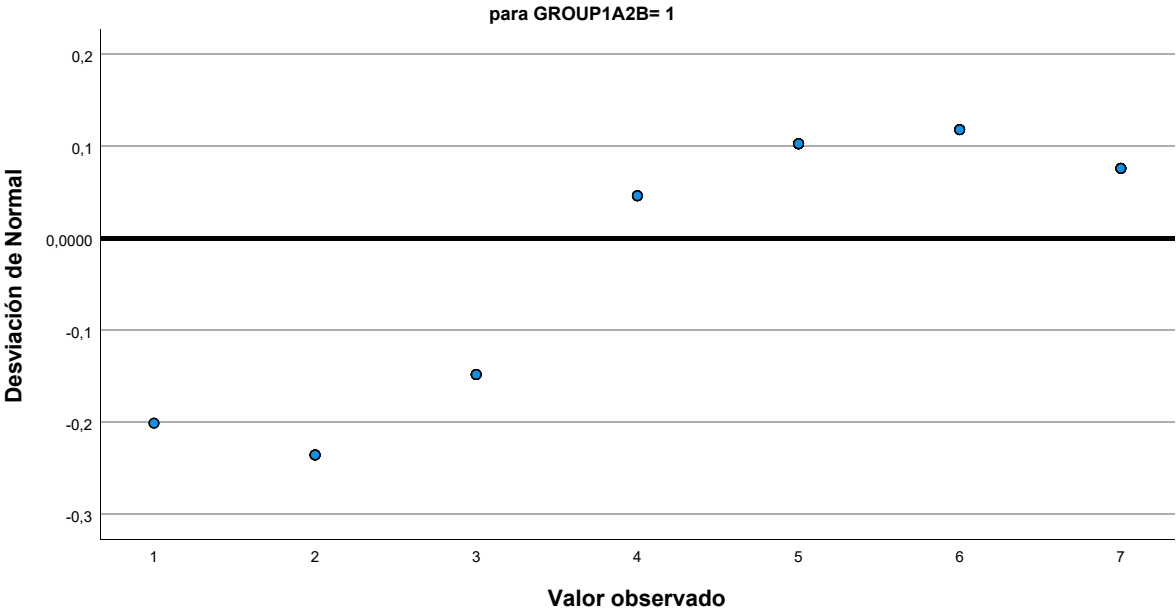
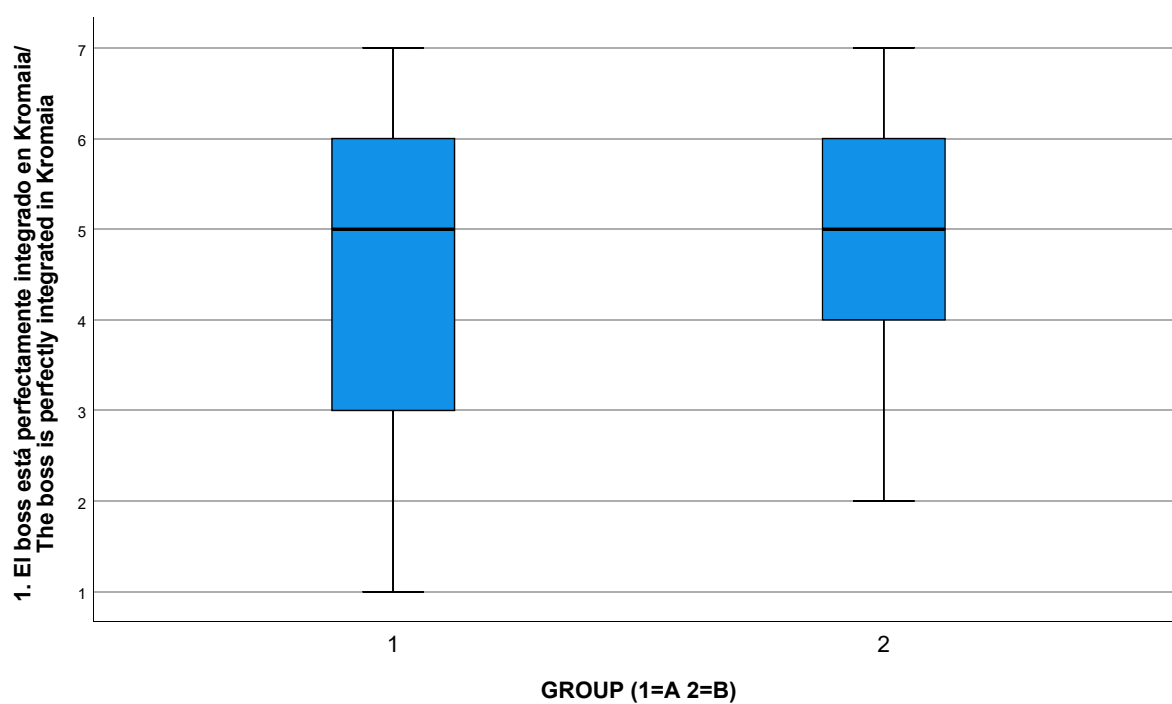
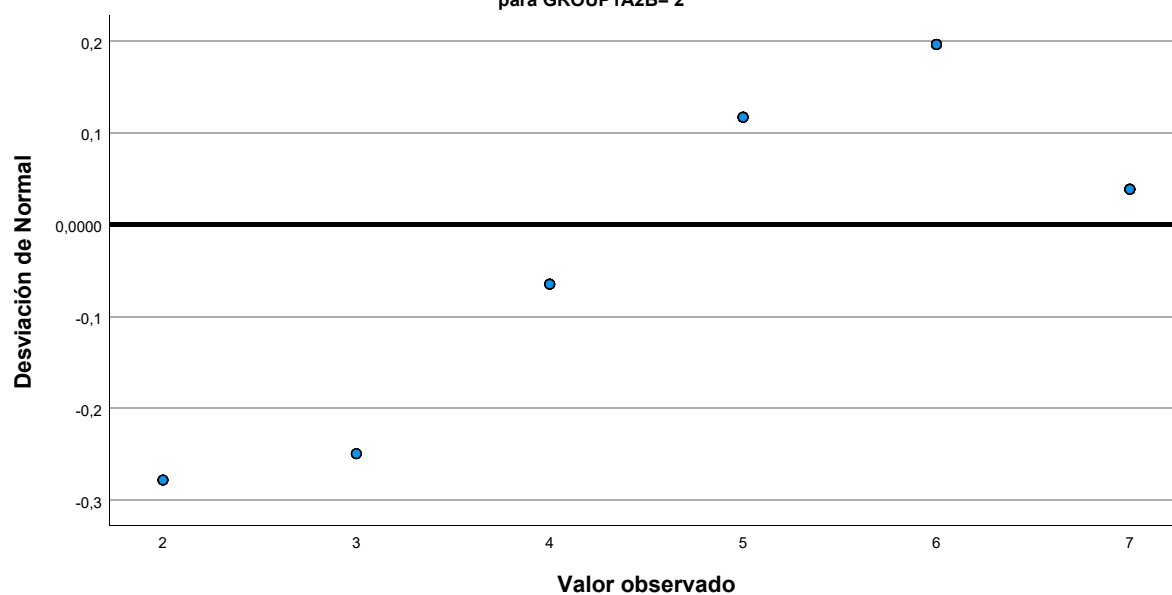


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia

para GROUP1A2B= 2



2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficulty is high.

### Gráficos de tallo y hojas

2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficult Diagrama de tallo y hojas de GROUP1A2B= 1

Frecuencia    Stem & Hoja

7,00	1 .	0000000
6,00	2 .	000000
7,00	3 .	0000000
2,00	4 .	00
8,00	5 .	00000000
6,00	6 .	000000
10,00	7 .	0000000000

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficult Diagrama de t  
allos y hojas de  
GROUP1A2B= 2

Frecuencia	Stem &	Hoja
6,00	1 .	000000
9,00	2 .	000000000
3,00	3 .	000
3,00	4 .	000
4,00	5 .	0000
6,00	6 .	000000
11,00	7 .	00000000000

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

## Gráficos Q-Q normales

Gráfico Q-Q normal de 2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficulty is high.  
para GROUP1A2B= 1

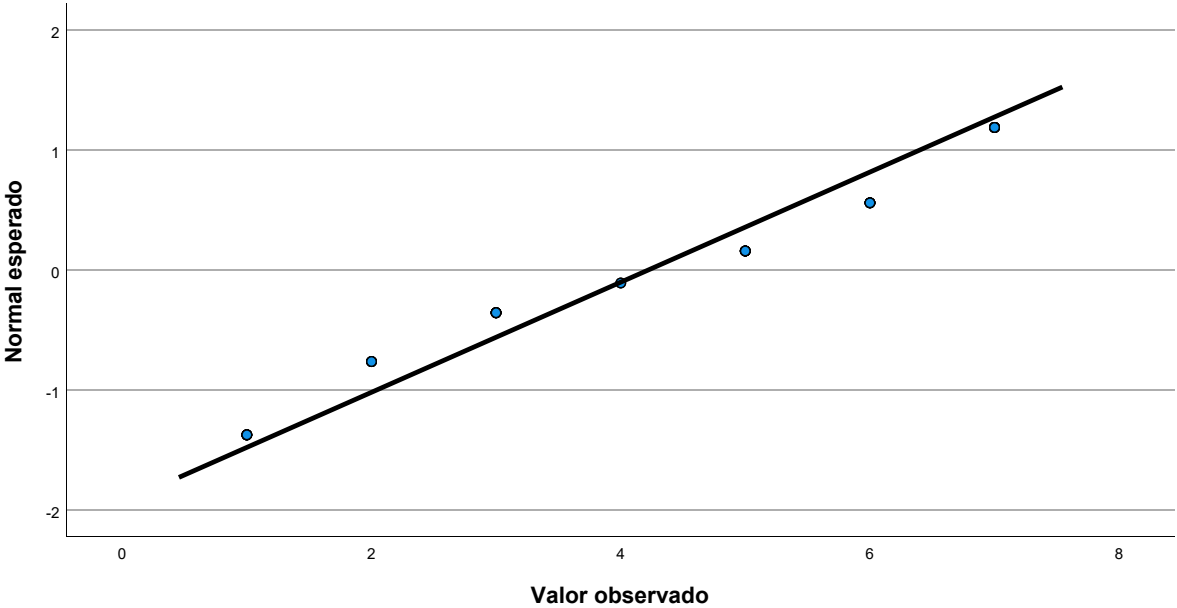
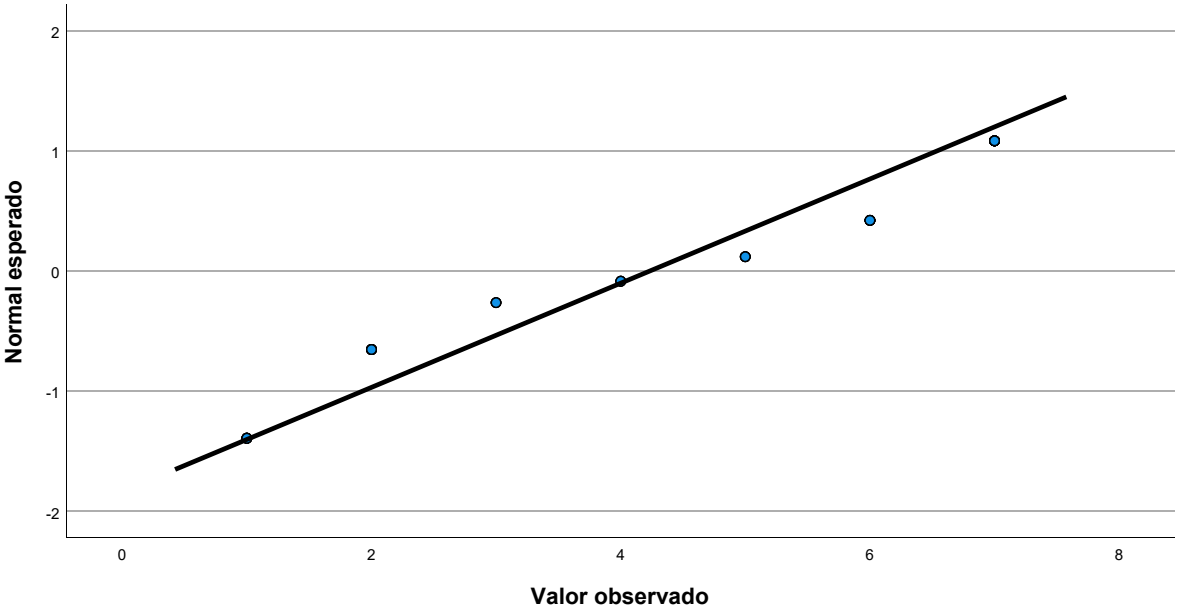


Gráfico Q-Q normal de 2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficulty is high.  
para GROUP1A2B= 2



Gráficos Q-Q normales sin tendencia

Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficulty is high.

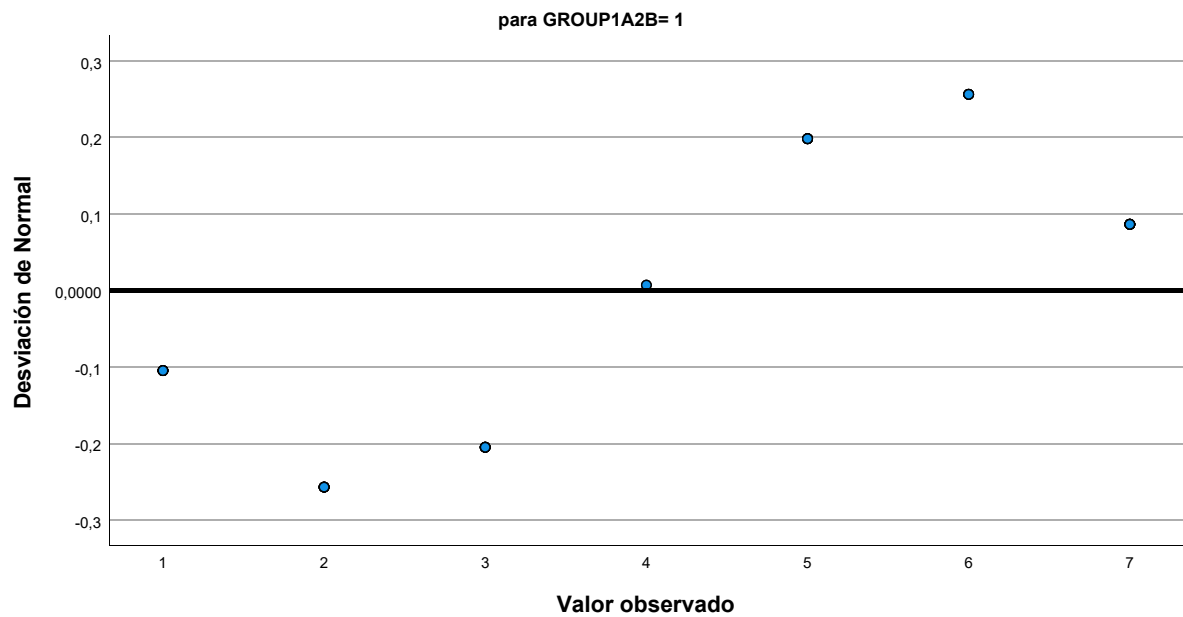
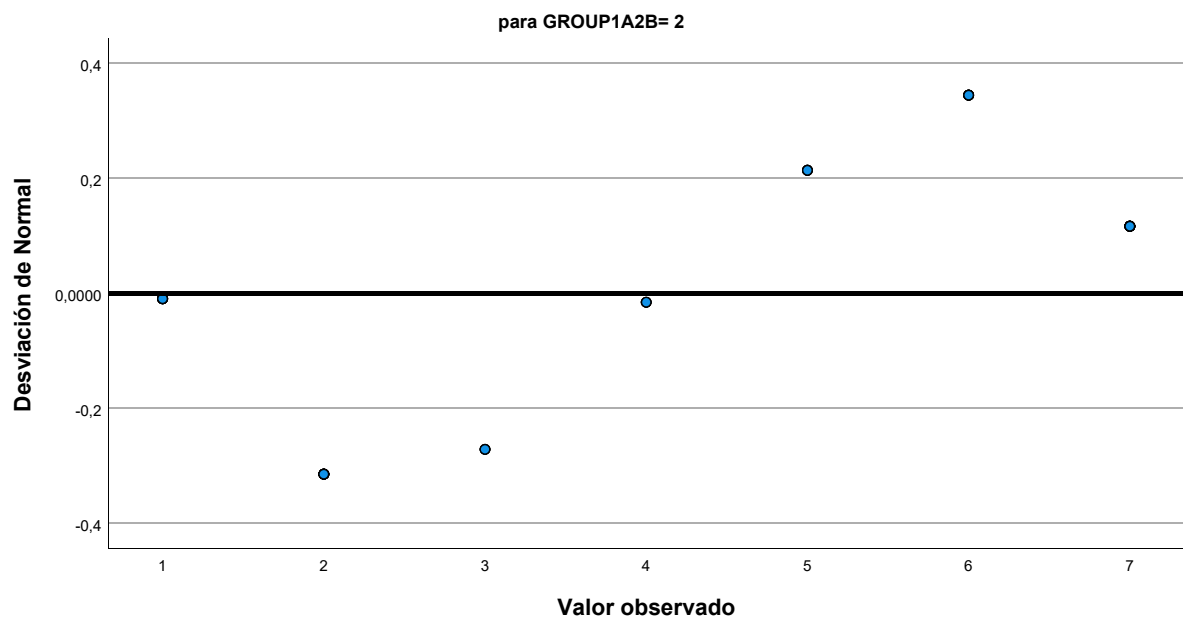
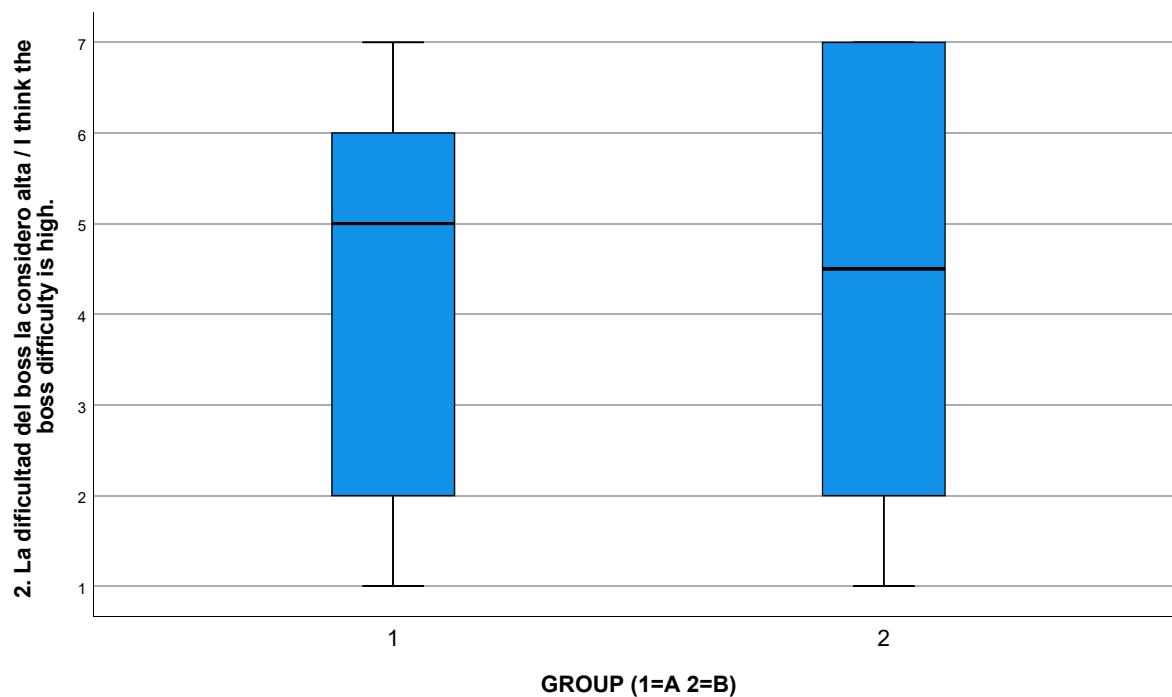


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficulty is high.







**3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At no time did I want to give up while facing the boss.**

### Gráficos de tallo y hojas

3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At Diagrama de tallo y hojas de  
GROUP1A2B= 1

Frecuencia	Stem &	Hoja
7,00	1 .	0000000
3,00	2 .	000
6,00	3 .	000000
3,00	4 .	000
3,00	5 .	000
5,00	6 .	00000
19,00	7 .	00000000000000000000

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At Diagrama de tallo y hojas de  
GROUP1A2B= 2

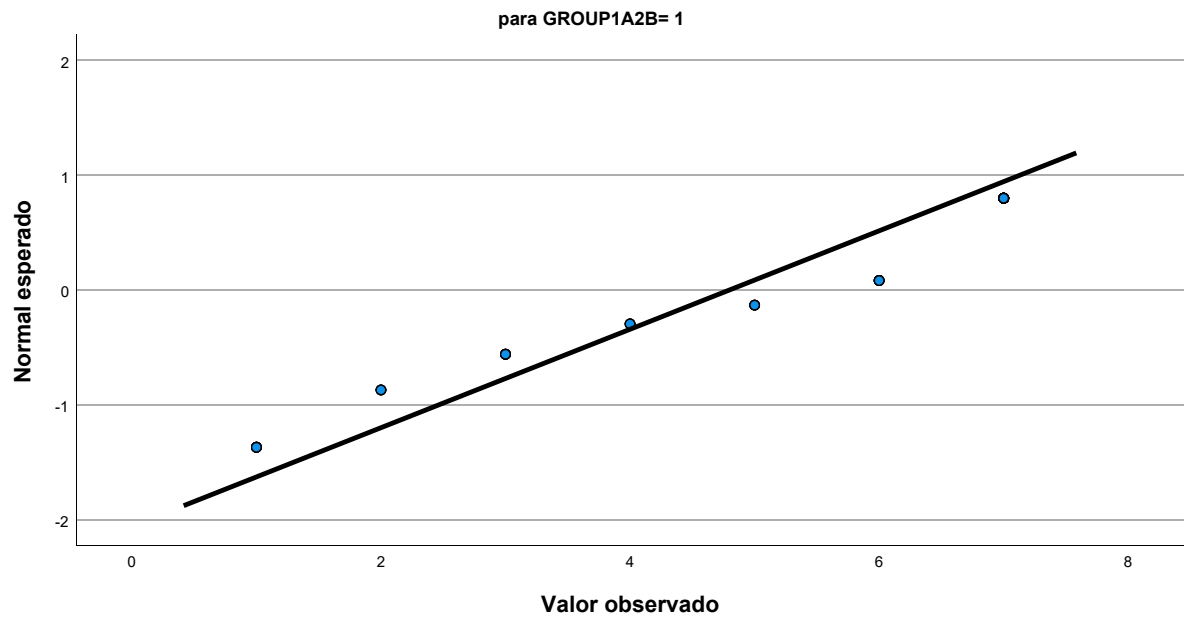
Frecuencia	Stem &	Hoja
7,00	1 .	0000000
3,00	2 .	000

2,00	3 . 00
3,00	4 . 000
2,00	5 . 00
5,00	6 . 00000
20,00	7 . 00000000000000000000

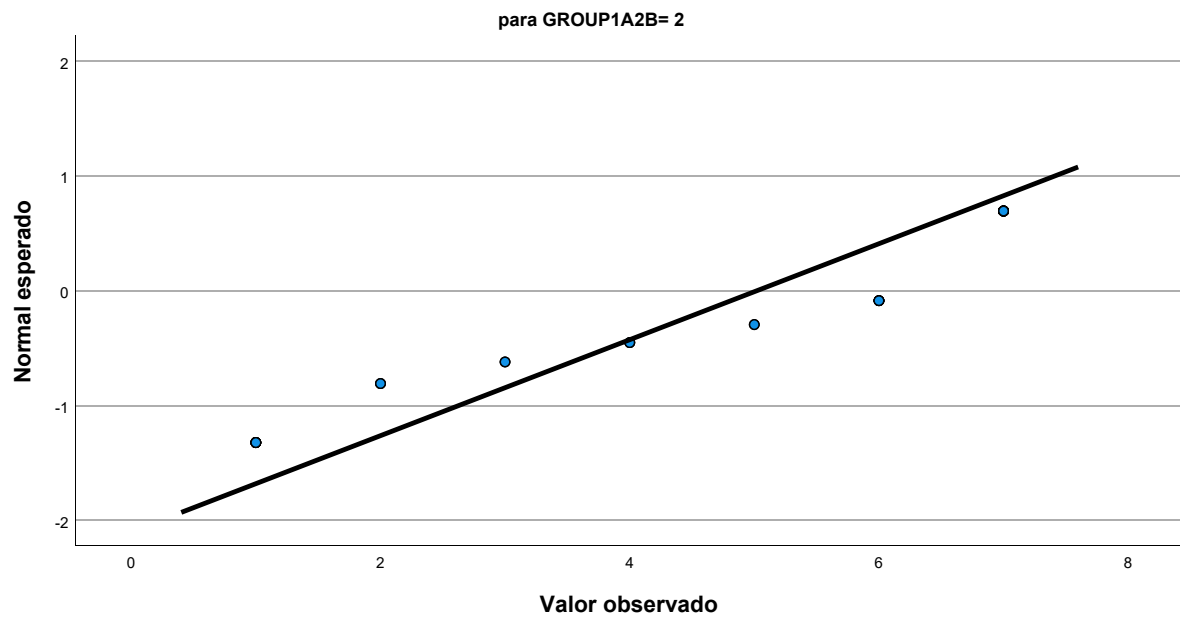
Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

## Gráficos Q-Q normales

**Gráfico Q-Q normal de 3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At no time did I want to give up while facing the boss.**



**Gráfico Q-Q normal de 3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At no time did I want to give up while facing the boss.**



### Gráficos Q-Q normales sin tendencia

**Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At no time did I want to give up while facing the boss.**

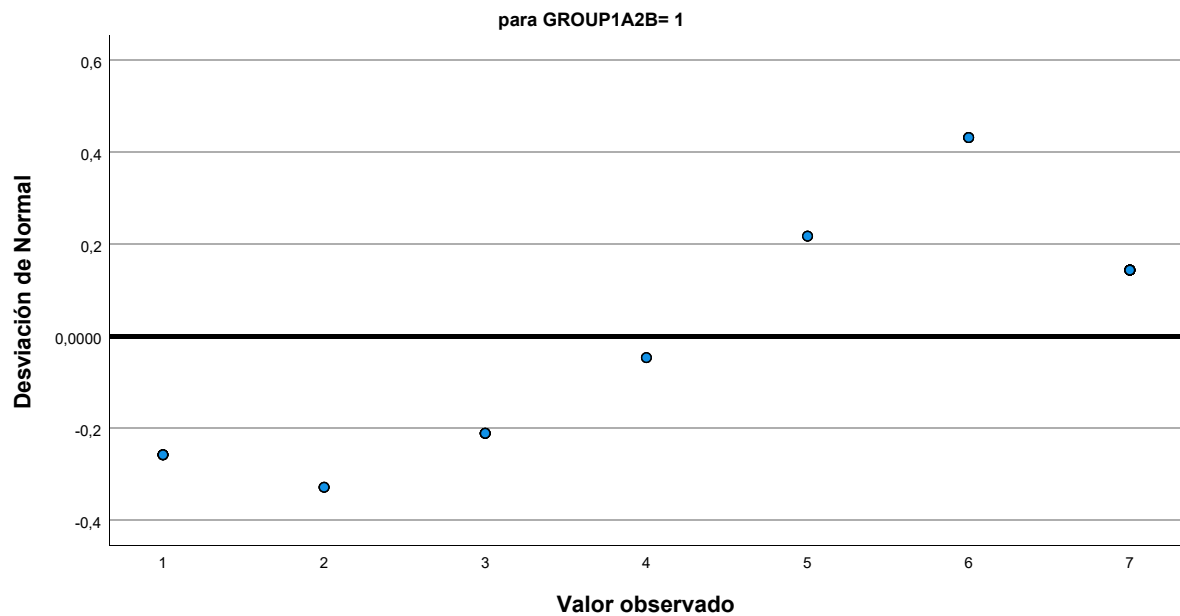
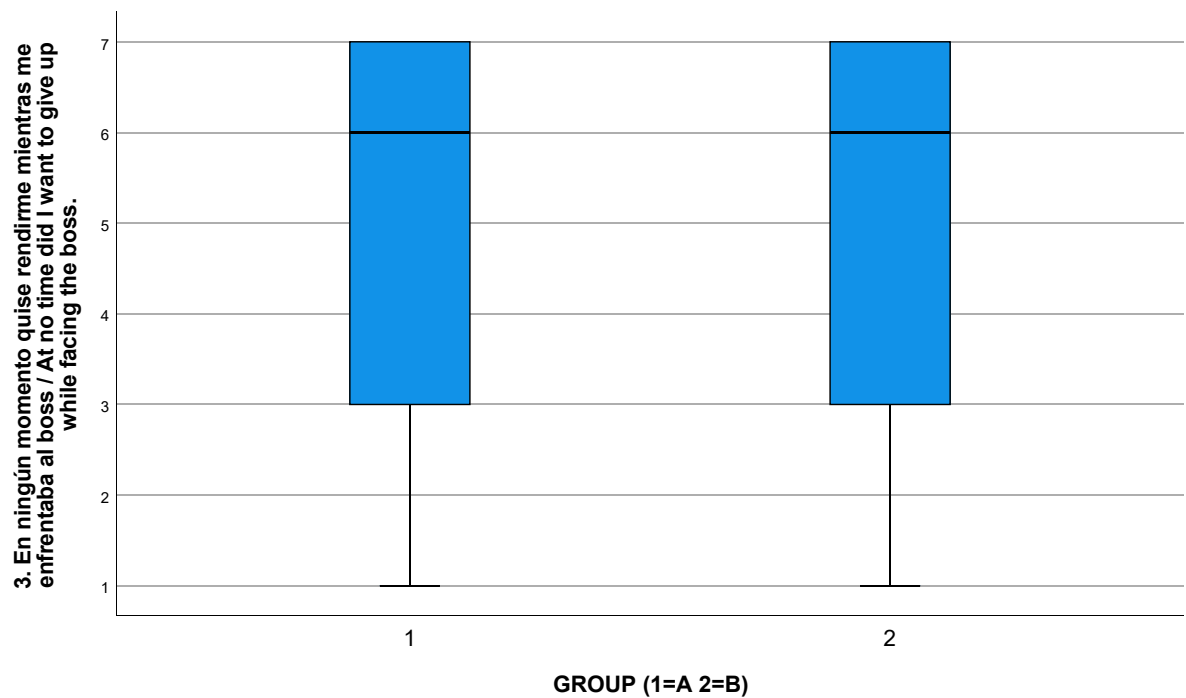
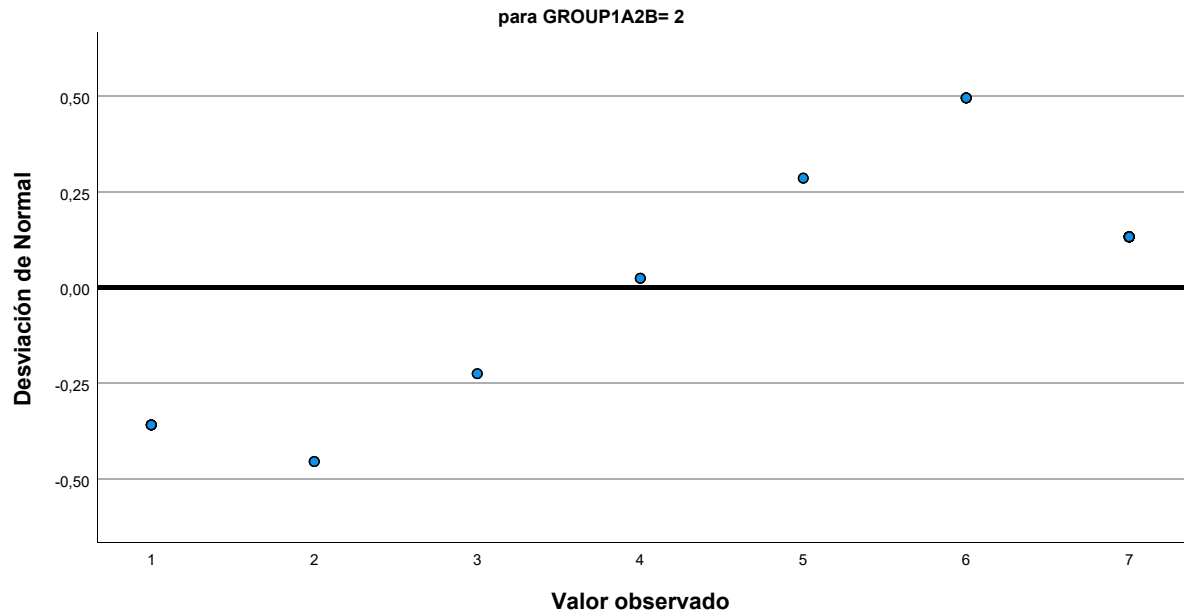


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss /  
At no time did I want to give up while facing the boss.



4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video game

### Gráficos de tallo y hojas

4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video game  
Diagrama de tallo y hojas de  
GROUP1A2B= 1

Frecuencia	Stem &	Hoja
14,00	1 .	0000000000000000
3,00	2 .	000
7,00	3 .	0000000
8,00	4 .	00000000
4,00	5 .	0000
5,00	6 .	00000
5,00	7 .	00000

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directament Diagrama de tallo y hojas de  
GROUP1A2B= 2

Frecuencia	Stem &	Hoja
11,00	1 .	000000000000
6,00	2 .	000000
2,00	3 .	00
5,00	4 .	00000
5,00	5 .	00000
6,00	6 .	000000
7,00	7 .	0000000

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

## Gráficos Q-Q normales

Gráfico Q-Q normal de 4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video game

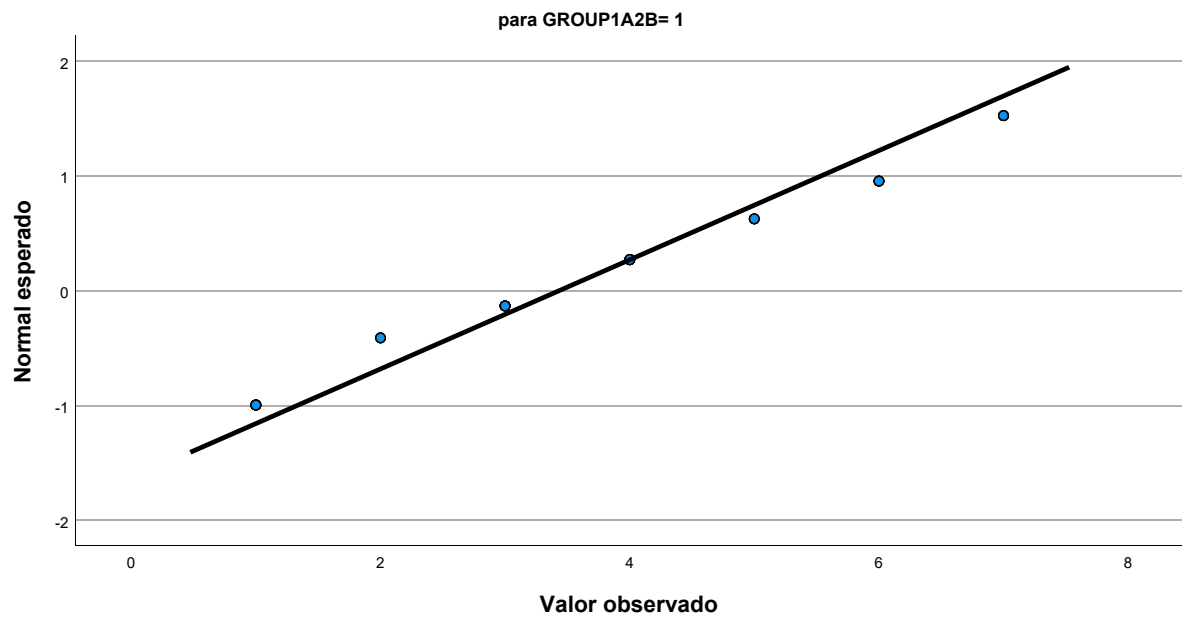
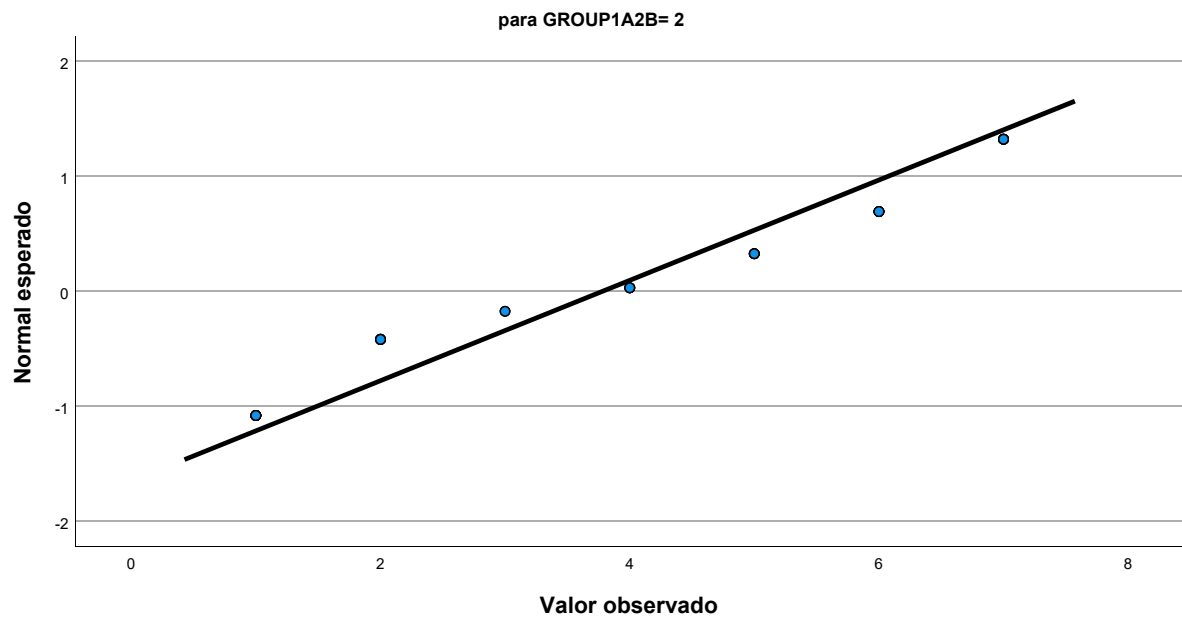


Gráfico Q-Q normal de 4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video game



Gráficos Q-Q normales sin tendencia

Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video game

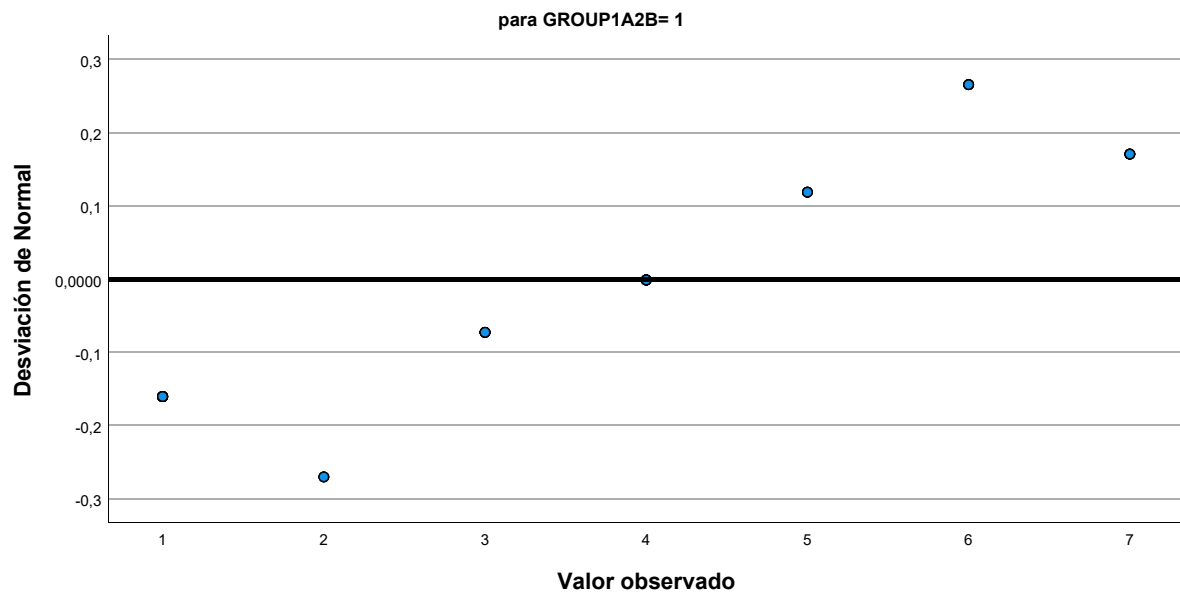
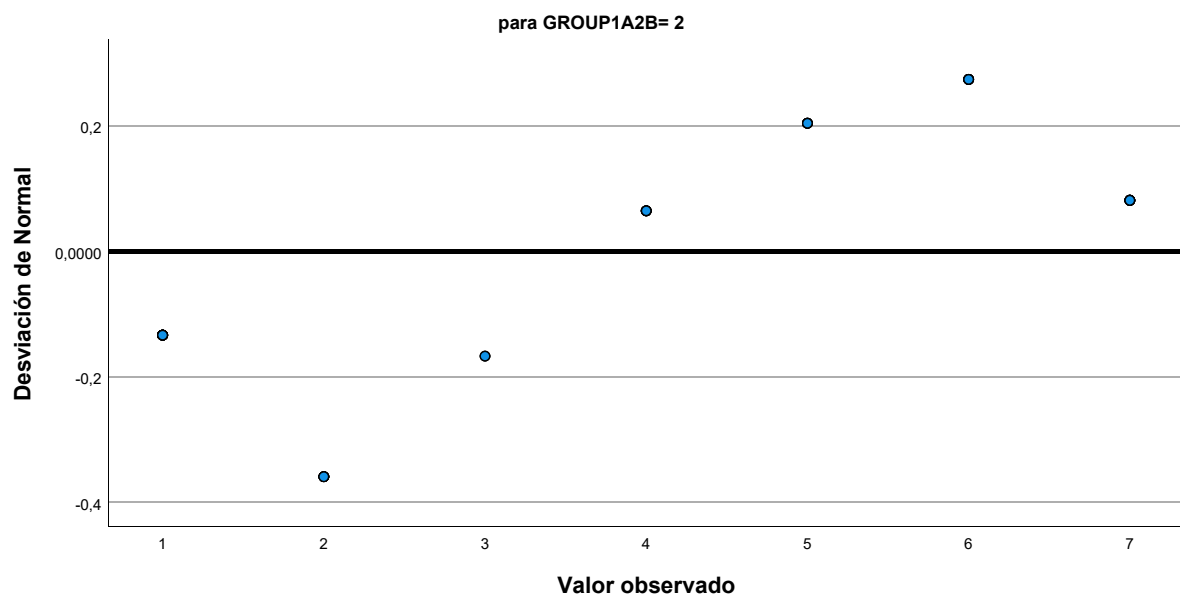
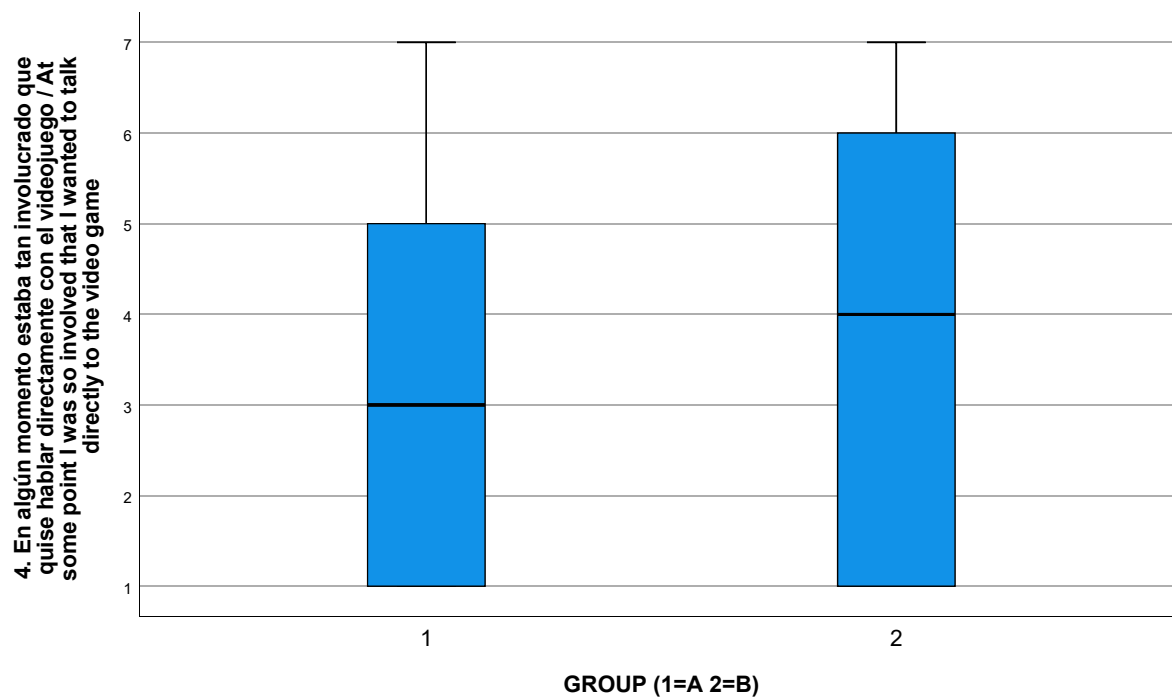


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video game





## 5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the boss

### Gráficos de tallo y hojas

5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the Diagrama de tallo y hojas de  
GROUP1A2B= 1

Frecuencia	Stem &	Hoja
5,00	1 .	00000
9,00	2 .	000000000
10,00	3 .	0000000000
5,00	4 .	00000
4,00	5 .	0000
7,00	6 .	0000000
6,00	7 .	000000

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the Diagrama de tallo y hojas de  
GROUP1A2B= 2

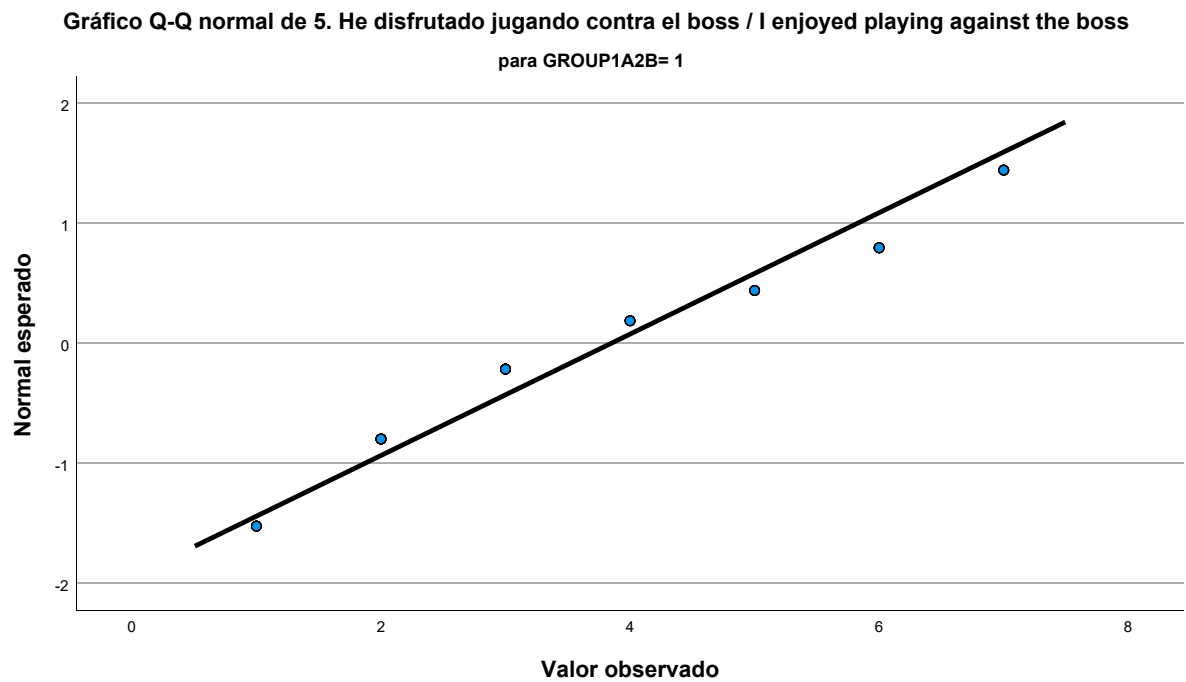
Frecuencia	Stem &	Hoja
4,00	1 .	0000
7,00	2 .	0000000
3,00	3 .	000

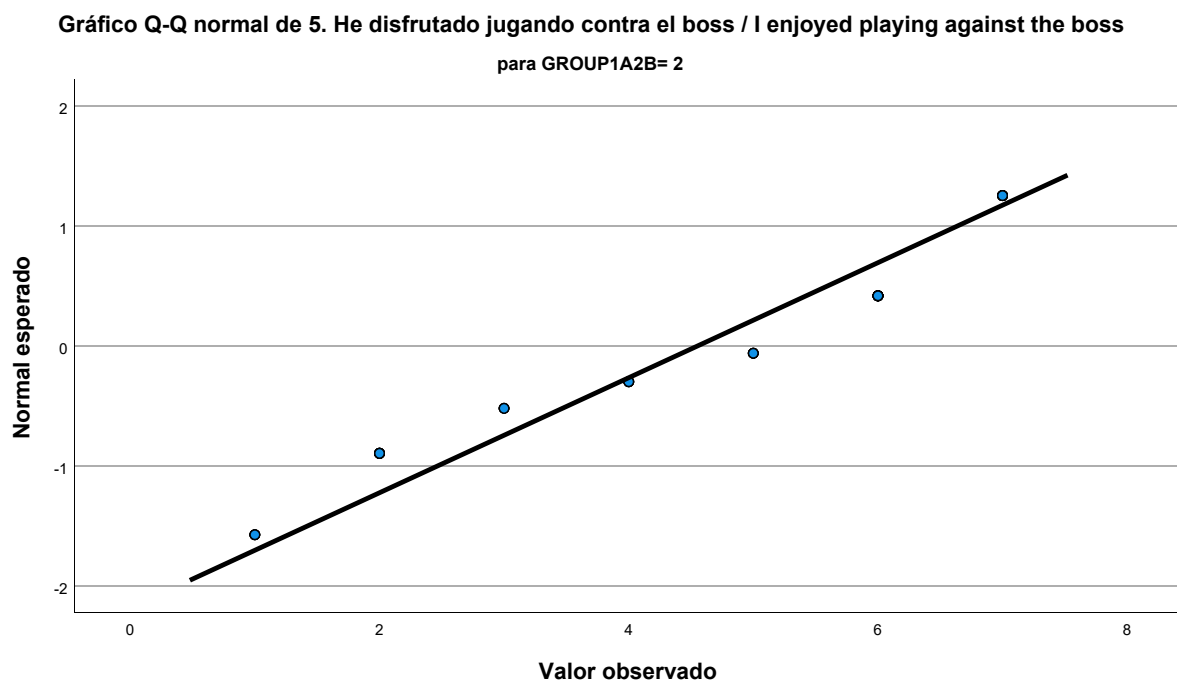


4,00	4 . 0000
4,00	5 . 0000
12,00	6 . 00000000000000
8,00	7 . 00000000

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

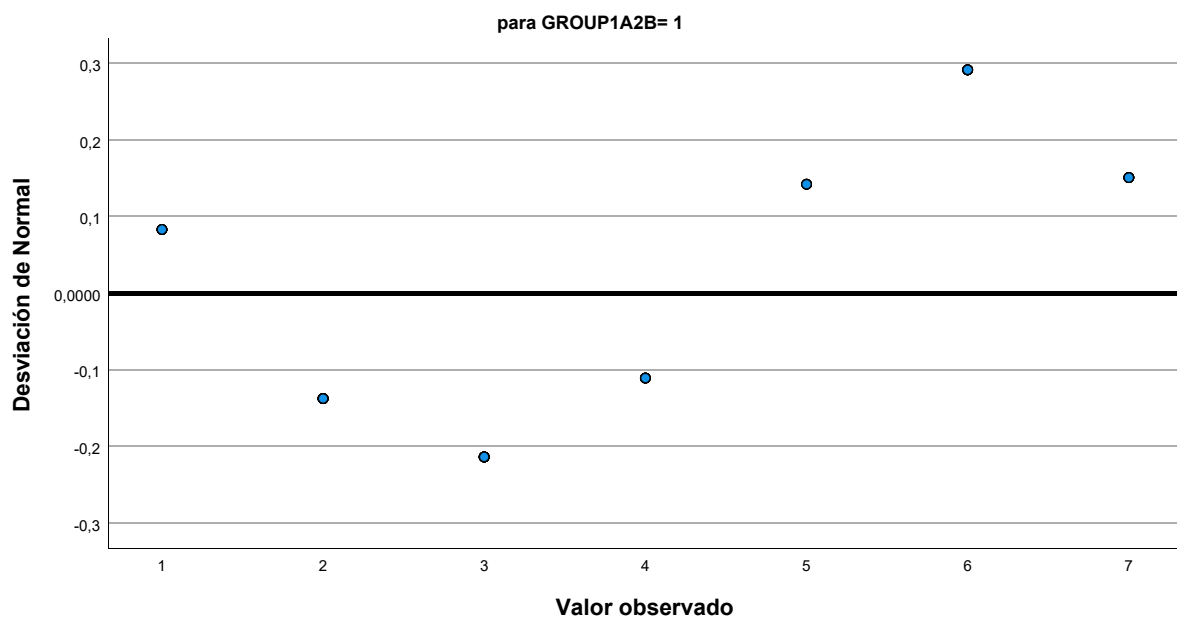
## Gráficos Q-Q normales



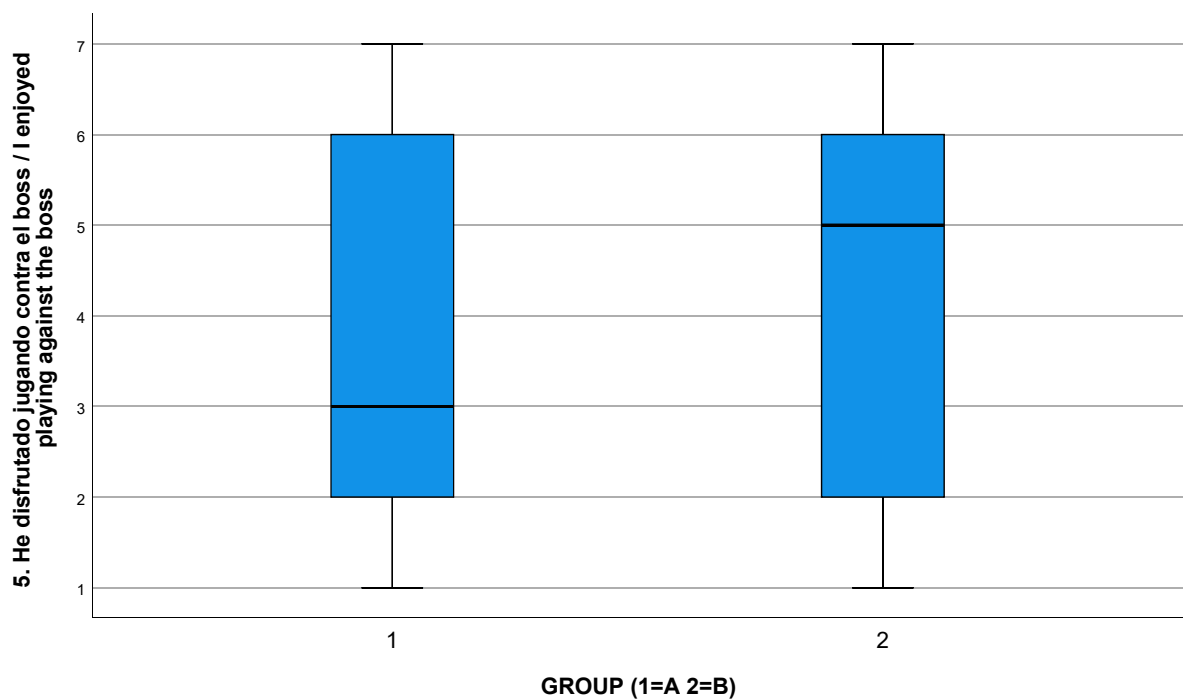
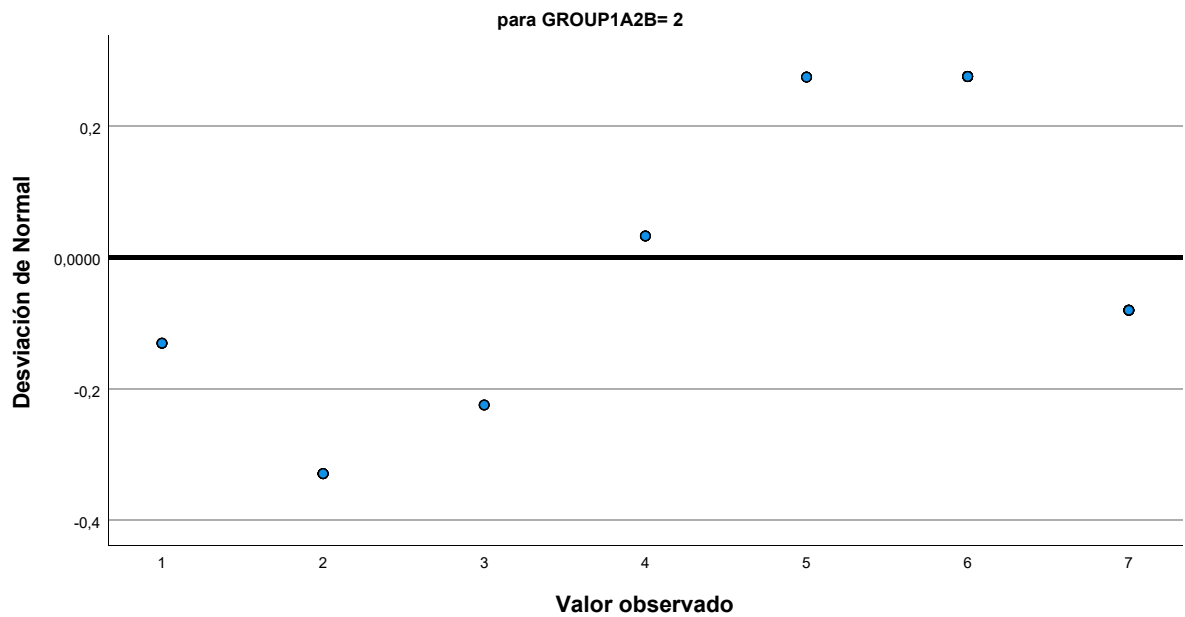


### Gráficos Q-Q normales sin tendencia

**Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the boss**



**Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the boss**



**6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / When the time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss.**

**Gráficos de tallo y hojas**

6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir Diagrama de tallo y hojas de  
GROUP1A2B= 1

Frecuencia	Stem &	Hoja
14,00	1 .	0000000000000000
9,00	2 .	0000000000
5,00	3 .	00000
2,00	4 .	00
6,00	5 .	000000
4,00	6 .	0000
6,00	7 .	000000

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir Diagrama de tallo y hojas de  
GROUP1A2B= 2

Frecuencia	Stem &	Hoja
13,00	1 .	0000000000000000
3,00	2 .	000
4,00	3 .	0000
4,00	4 .	0000
3,00	5 .	000
4,00	6 .	0000
11,00	7 .	000000000000

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

## Gráficos Q-Q normales

Gráfico Q-Q normal de 6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / When the time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss.

para GROUP1A2B= 1

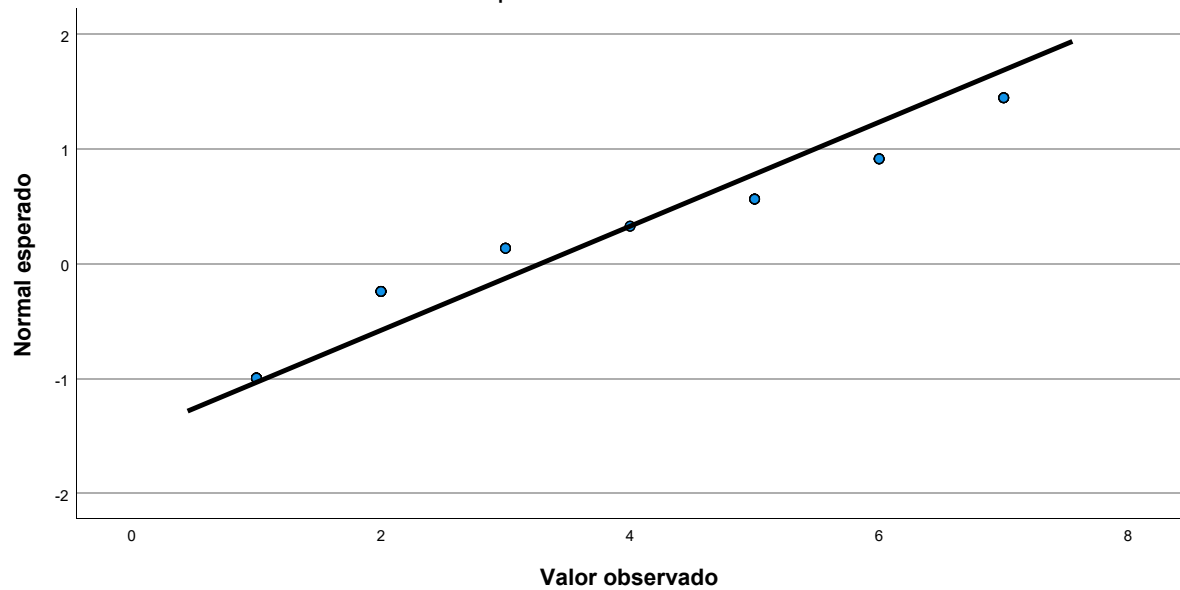
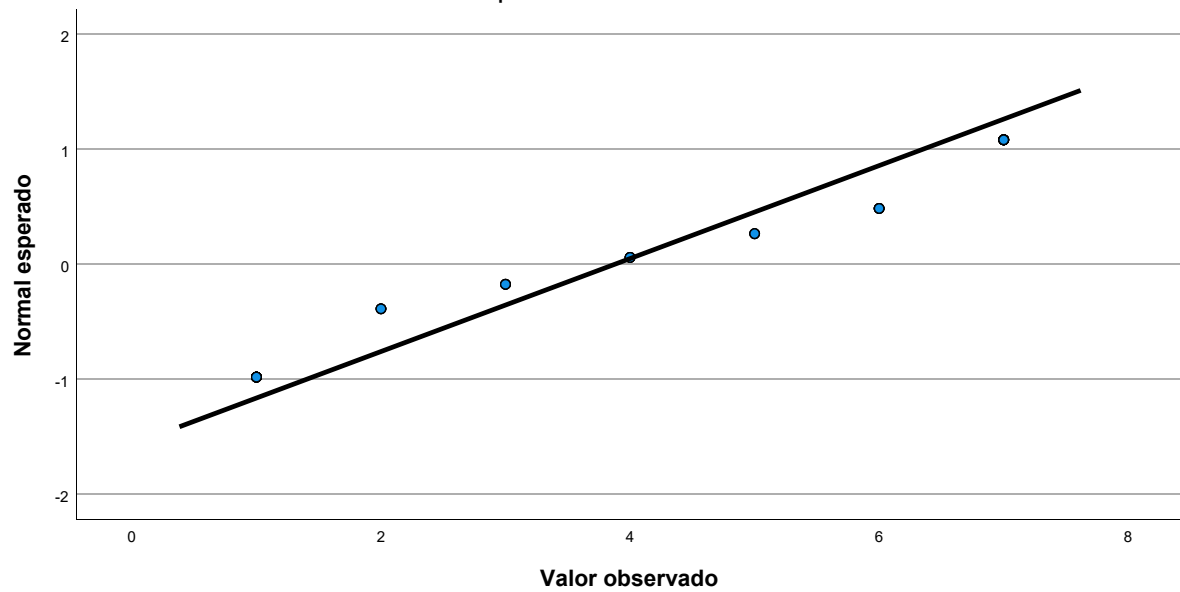


Gráfico Q-Q normal de 6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / When the time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss.

para GROUP1A2B= 2



Gráficos Q-Q normales sin tendencia

Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / When the time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss.

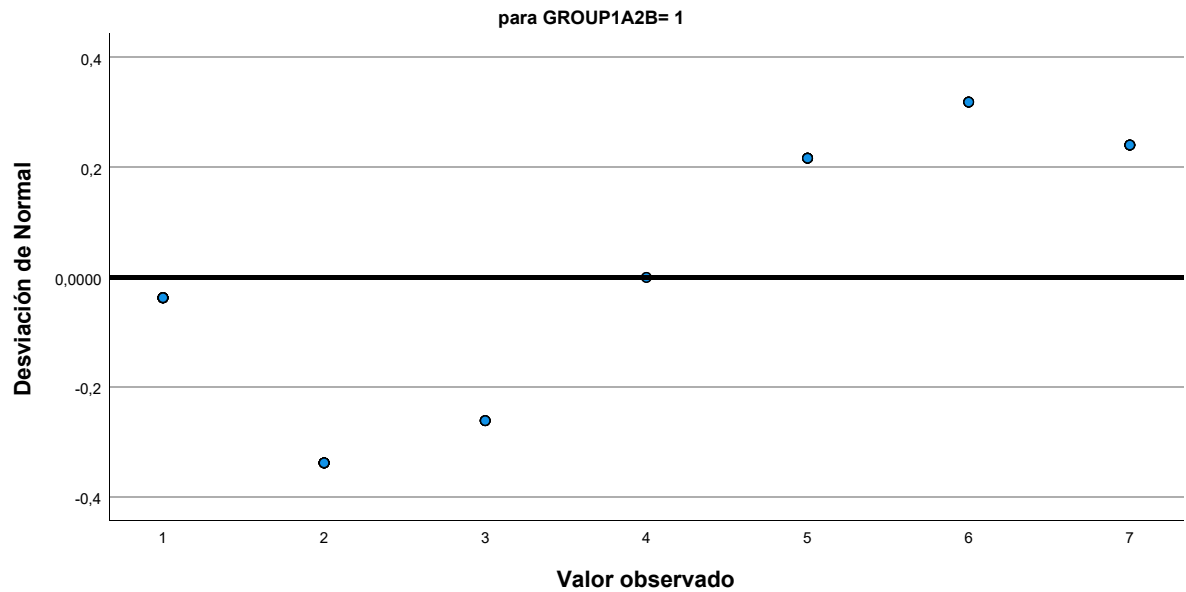
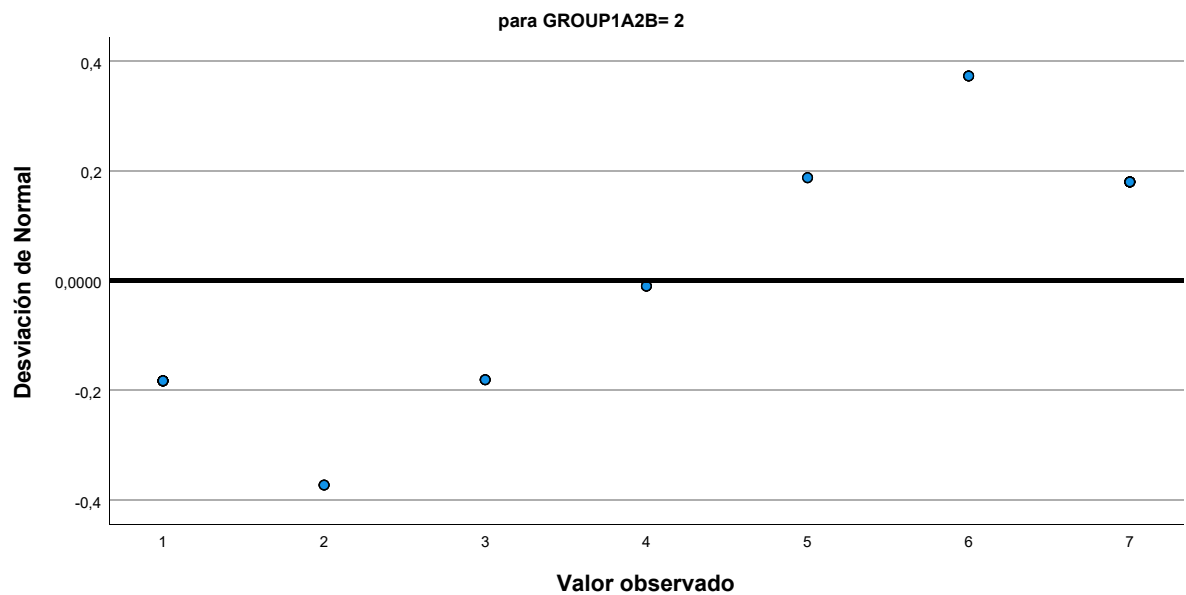
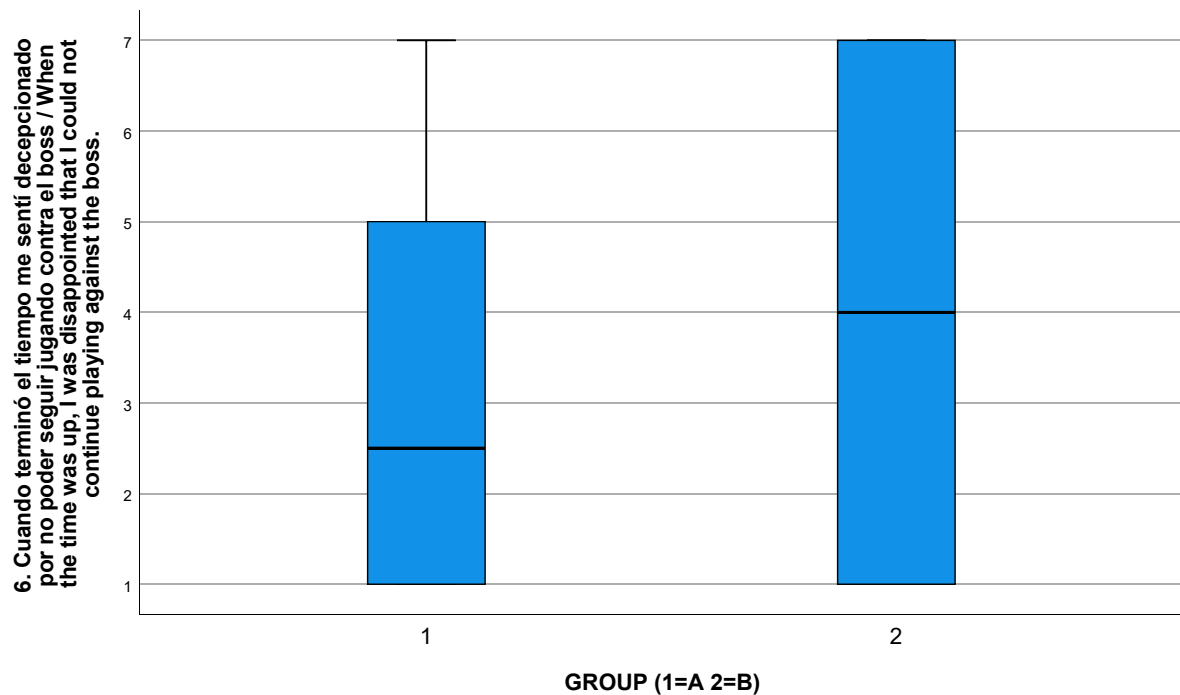


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / When the time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss.





## 7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss

### Gráficos de tallo y hojas

7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss  
Diagrama de tallo y hojas de  
GROUP1A2B= 1

Frecuencia	Stem &	Hoja
10,00	1 .	0000000000
7,00	2 .	0000000
8,00	3 .	00000000
7,00	4 .	0000000
5,00	5 .	00000
5,00	6 .	00000
4,00	7 .	0000

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss  
Diagrama de tallo y hojas de  
GROUP1A2B= 2

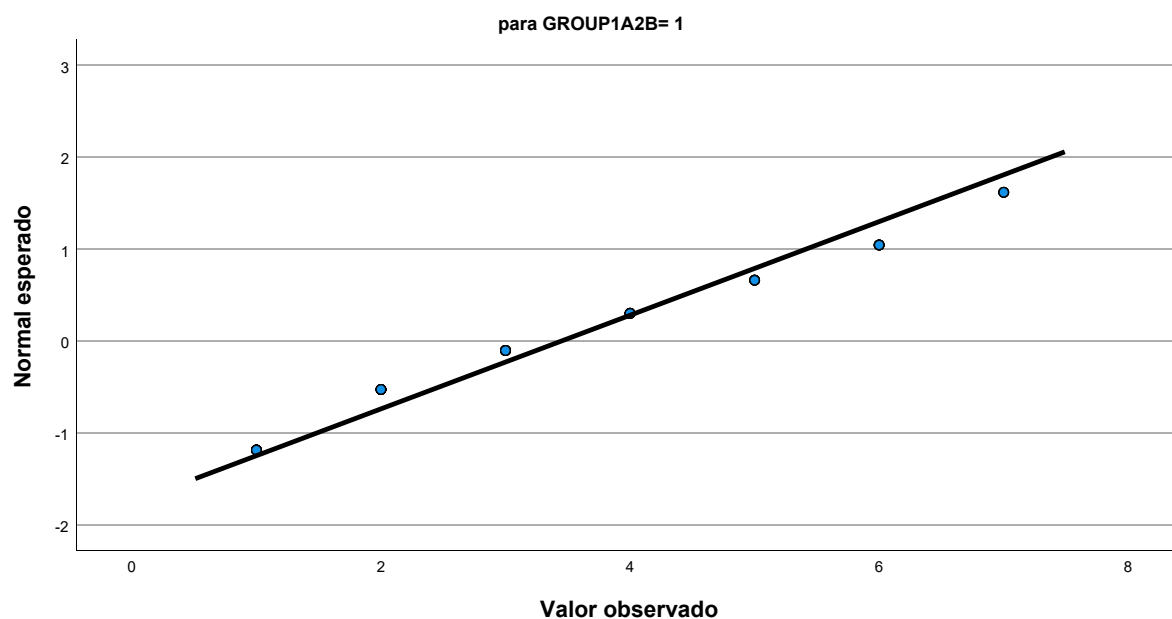
Frecuencia	Stem &	Hoja
5,00	1 .	00000
6,00	2 .	000000

6,00	3 .	000000
2,00	4 .	00
7,00	5 .	0000000
9,00	6 .	000000000
7,00	7 .	0000000

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

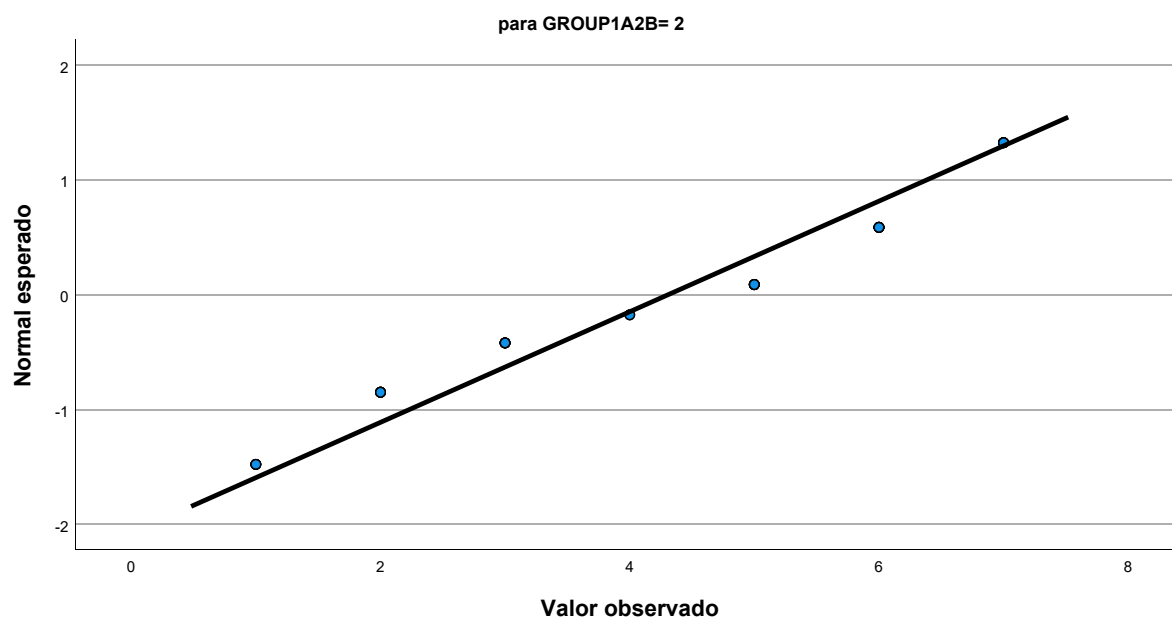
## Gráficos Q-Q normales

Gráfico Q-Q normal de 7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss





**Gráfico Q-Q normal de 7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss**



## Gráficos Q-Q normales sin tendencia

**Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss**

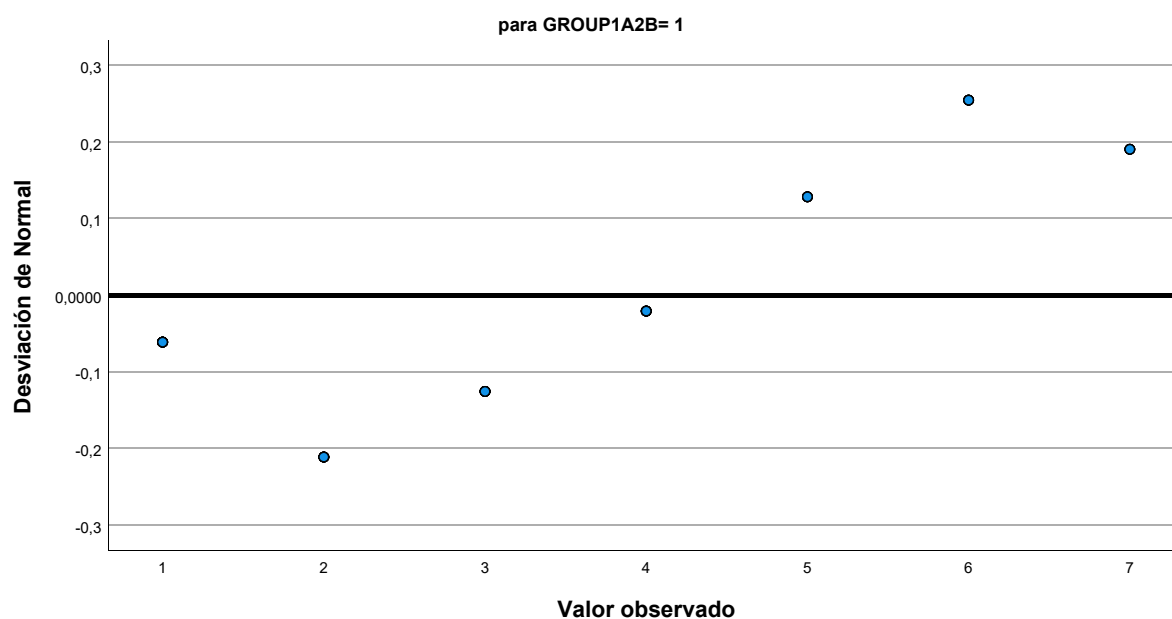
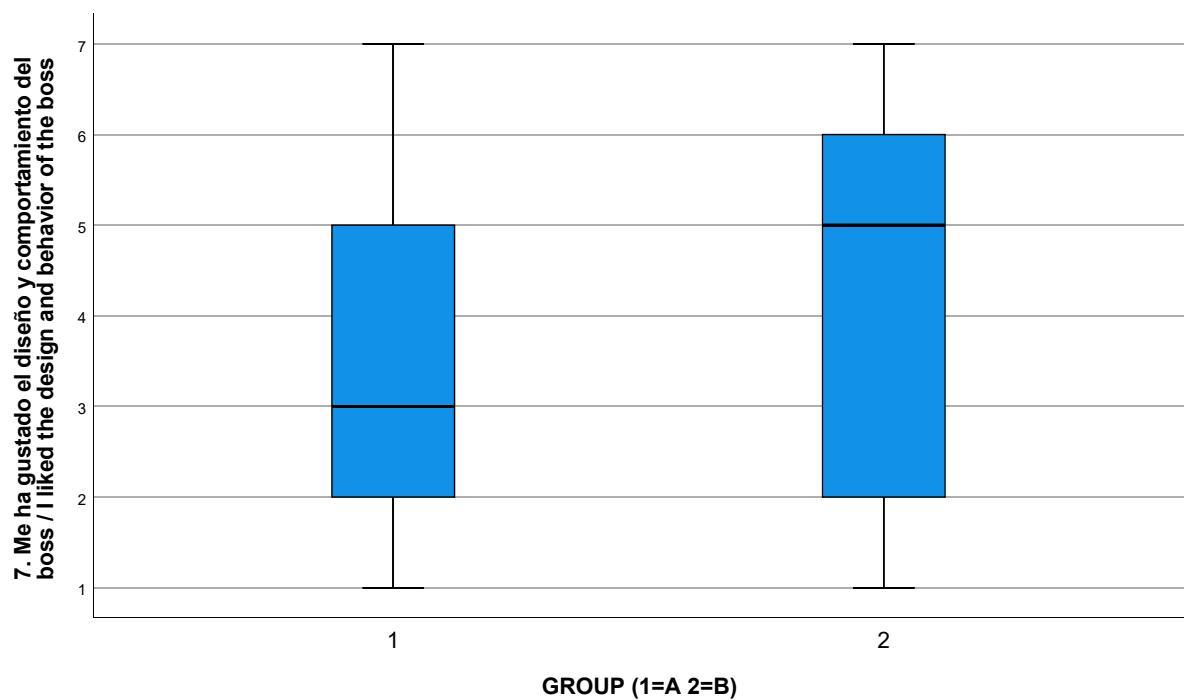
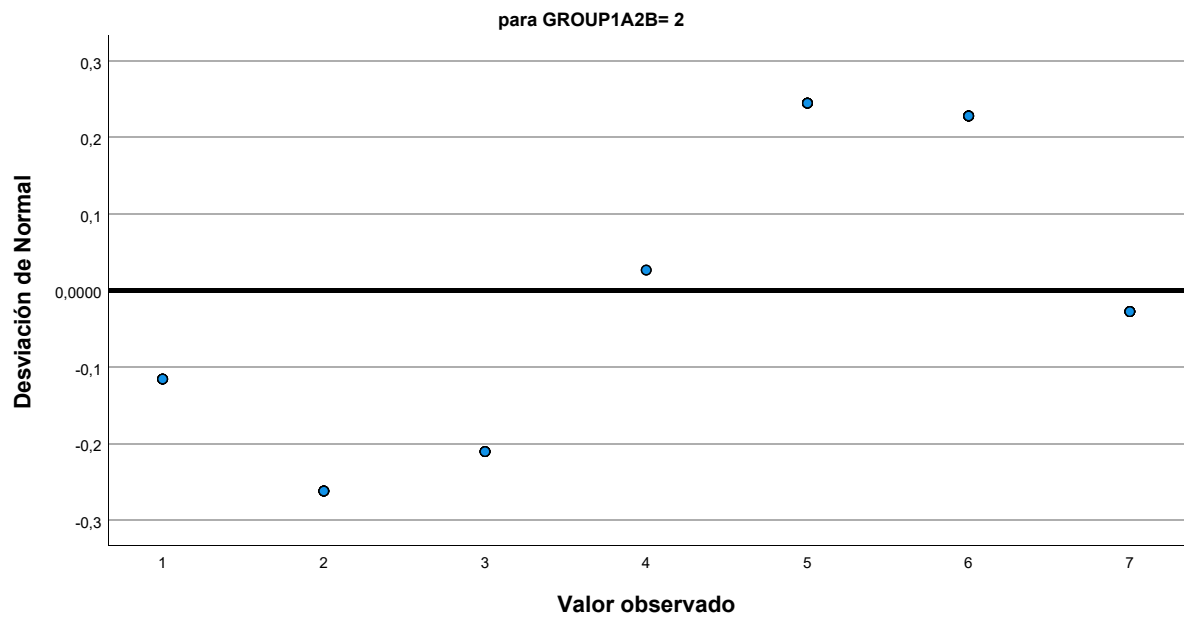


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss



8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability.

### Gráficos de tallo y hojas

8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability. Diagrama de tallo y hojas de GROUP1A2B= 1

Frecuencia	Stem &	Hoja
11,00	1 .	00000000000
5,00	2 .	00000
8,00	3 .	00000000
11,00	4 .	00000000000
2,00	5 .	00
8,00	6 .	00000000
1,00	7 .	0

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen bal Diagrama de t  
allo y hojas de  
GROUP1A2B= 2

Frecuencia	Stem &	Hoja
6,00	1 .	000000
7,00	2 .	0000000
7,00	3 .	0000000
5,00	4 .	00000
6,00	5 .	000000
5,00	6 .	00000
6,00	7 .	000000

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

## Gráficos Q-Q normales

Gráfico Q-Q normal de 8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability.

para GROUP1A2B= 1

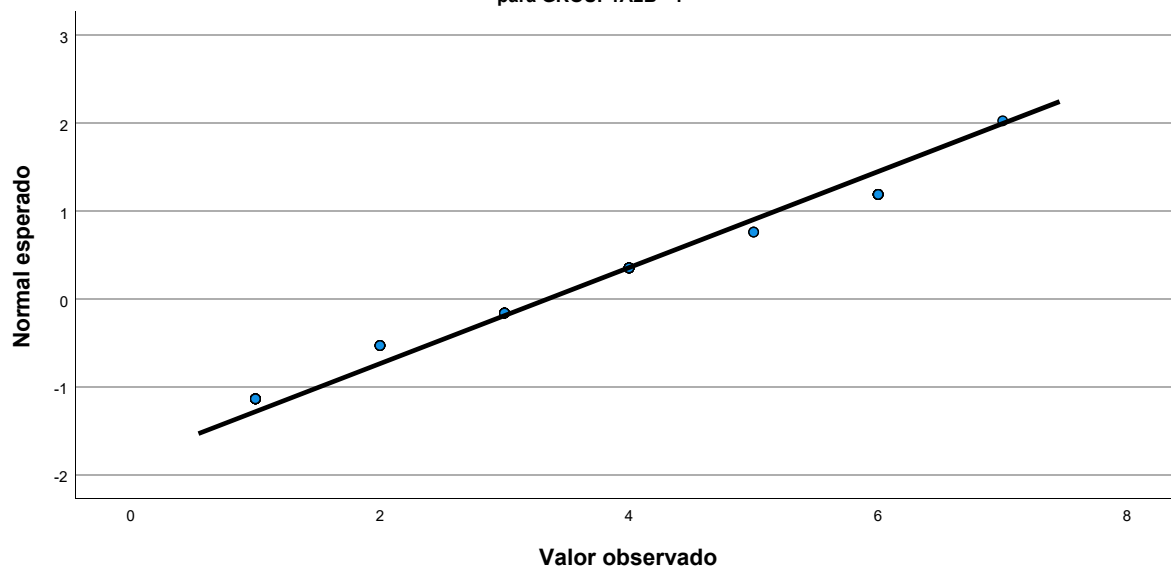
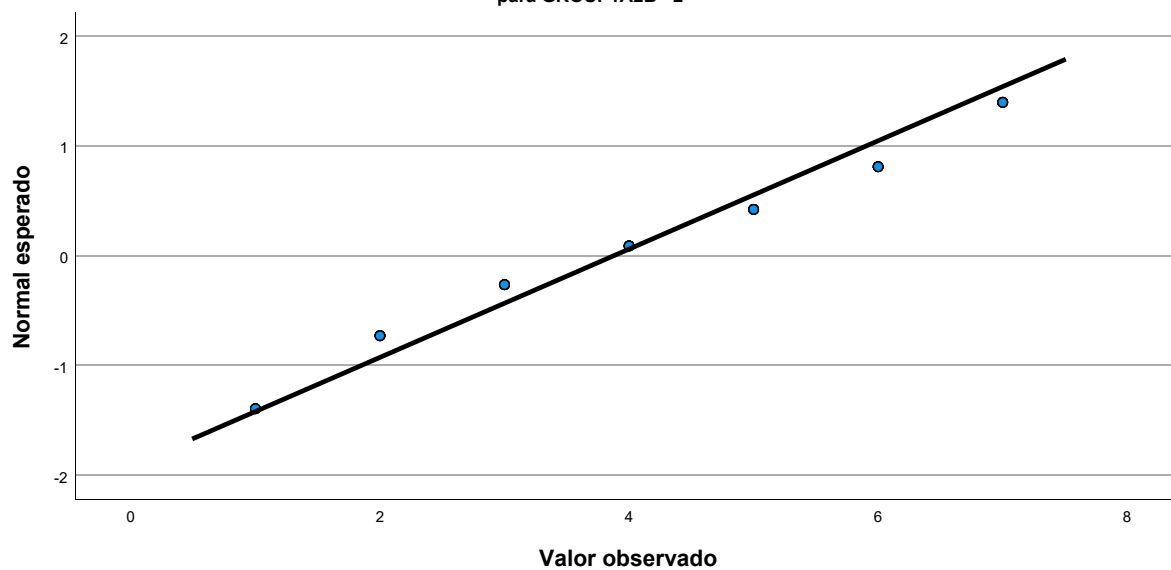


Gráfico Q-Q normal de 8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability.

para GROUP1A2B= 2



Gráficos Q-Q normales sin tendencia

Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability.

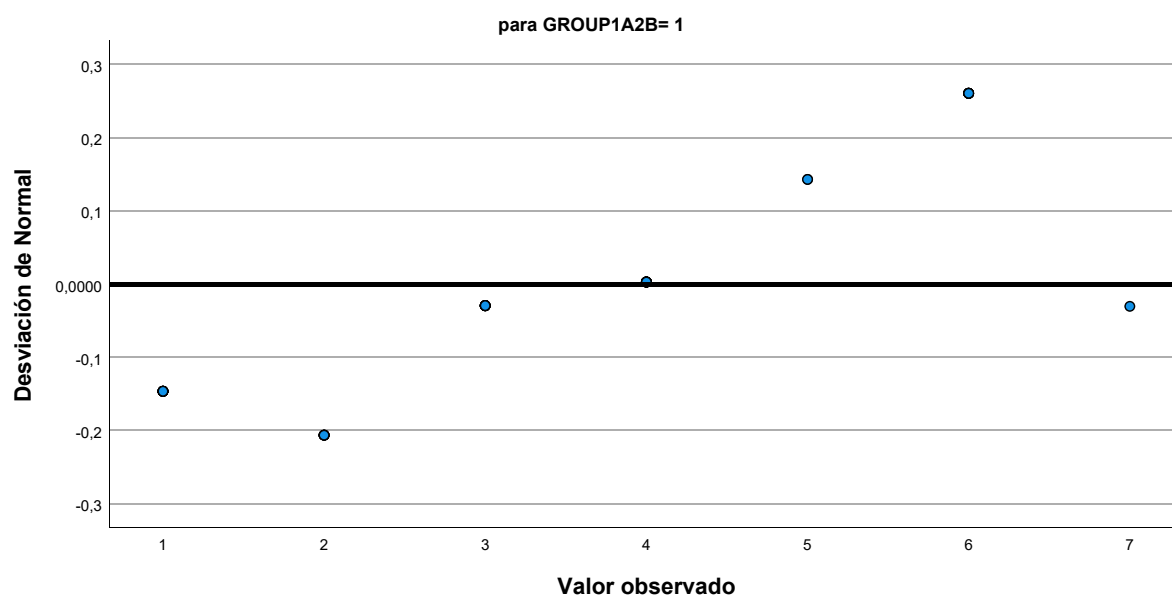
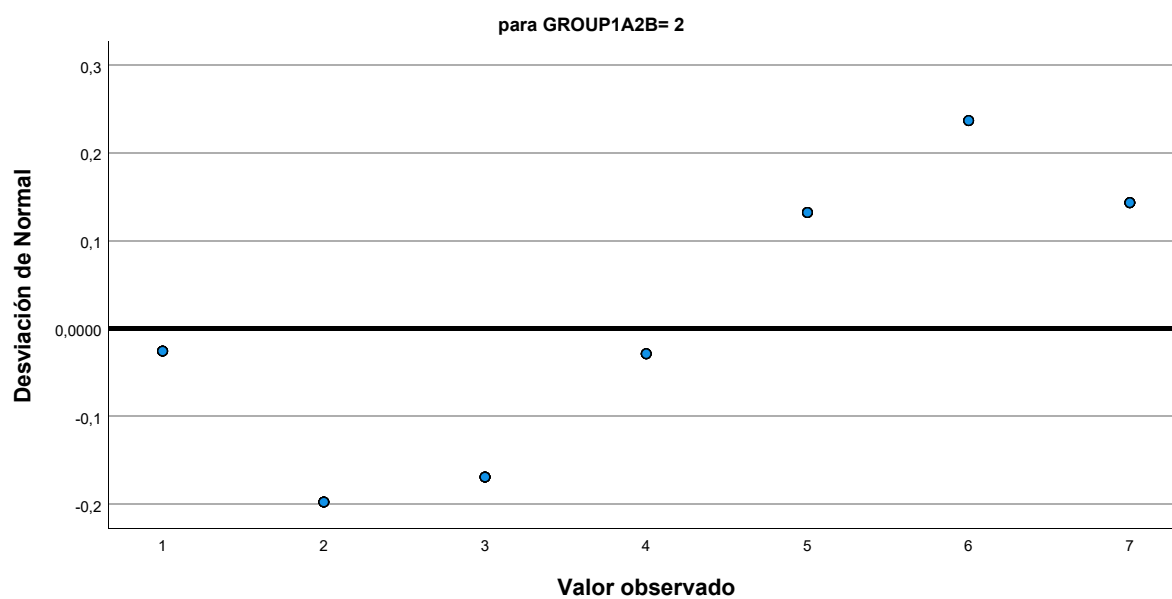
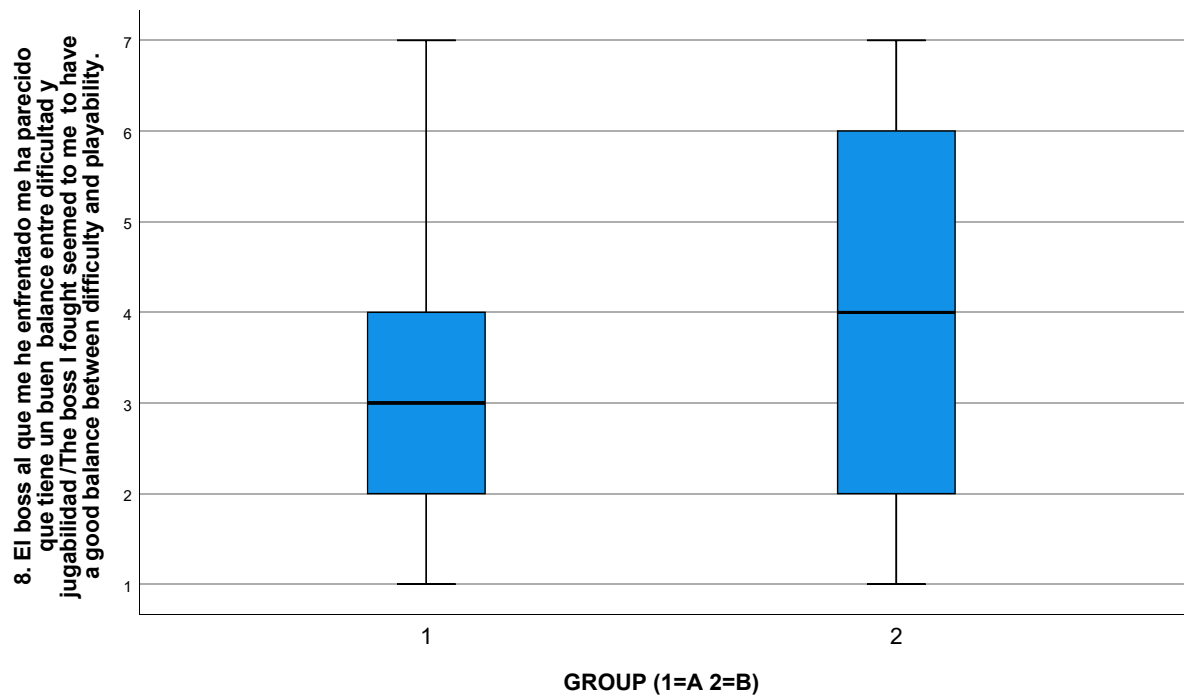


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability.





9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good.

### Gráficos de tallo y hojas

9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good. Diagrama de tallo y hojas de

GROUP1A2B= 1

Frecuencia	Stem &	Hoja
6,00	1 .	000000
3,00	2 .	000
10,00	3 .	0000000000
9,00	4 .	000000000
10,00	5 .	0000000000
5,00	6 .	00000
3,00	7 .	000

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good. Diagrama de tallo y hojas de

GROUP1A2B= 2

Frecuencia	Stem &	Hoja
3,00	1 .	000
7,00	2 .	0000000

3,00	3 . 000
7,00	4 . 0000000
3,00	5 . 000
12,00	6 . 000000000000
7,00	7 . 0000000

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

## Gráficos Q-Q normales

Gráfico Q-Q normal de 9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good.

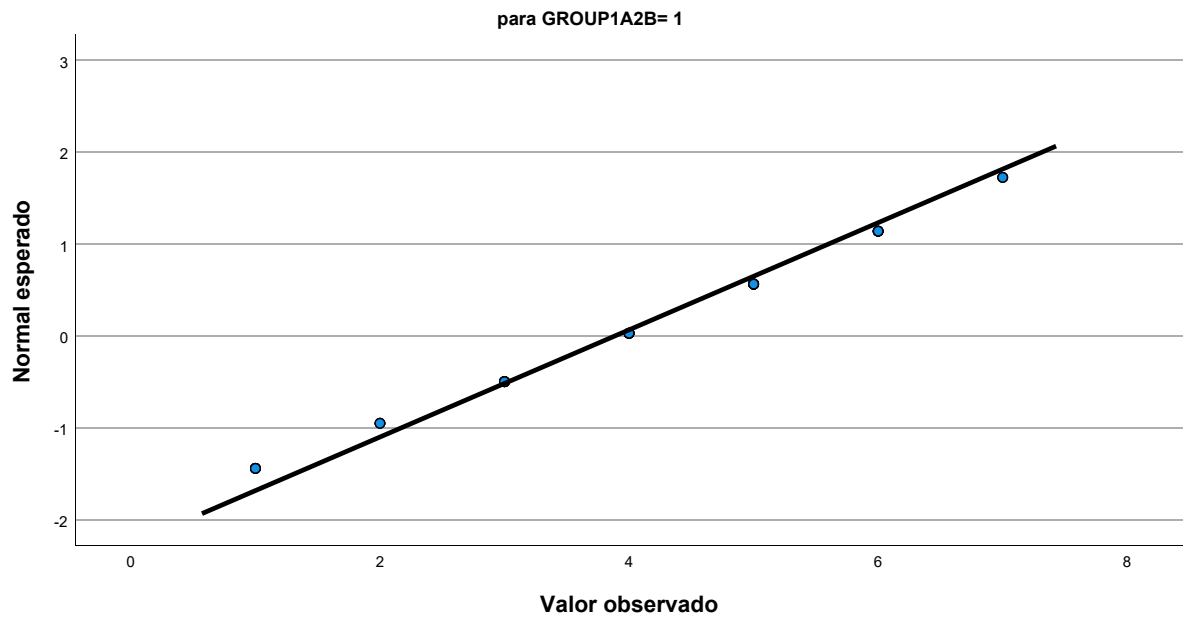
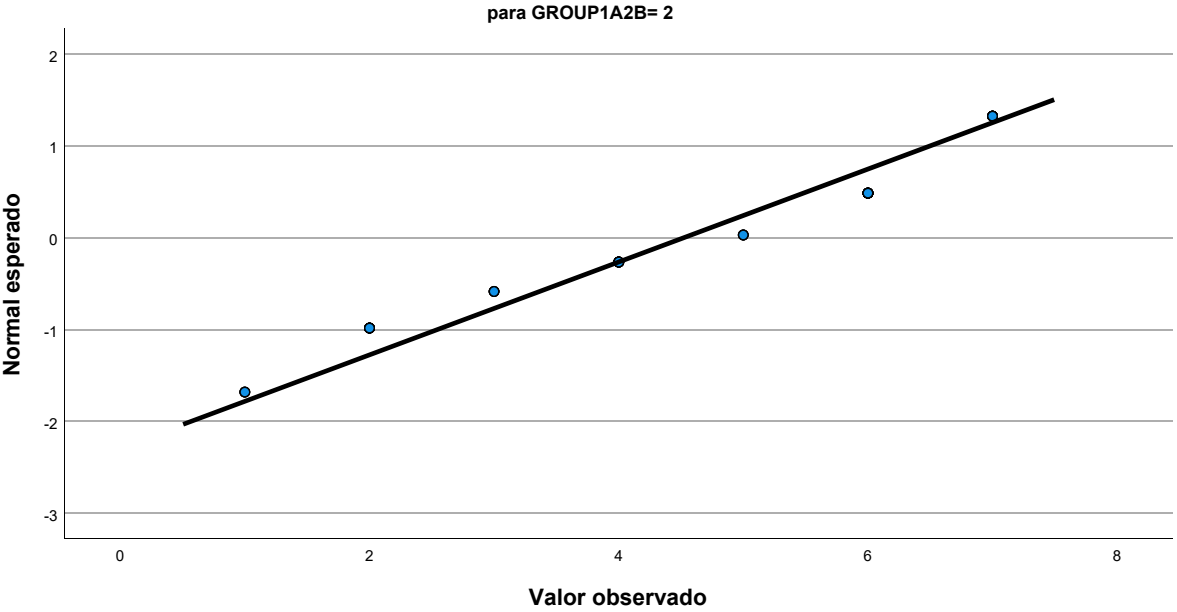


Gráfico Q-Q normal de 9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good.



Gráficos Q-Q normales sin tendencia

Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good.

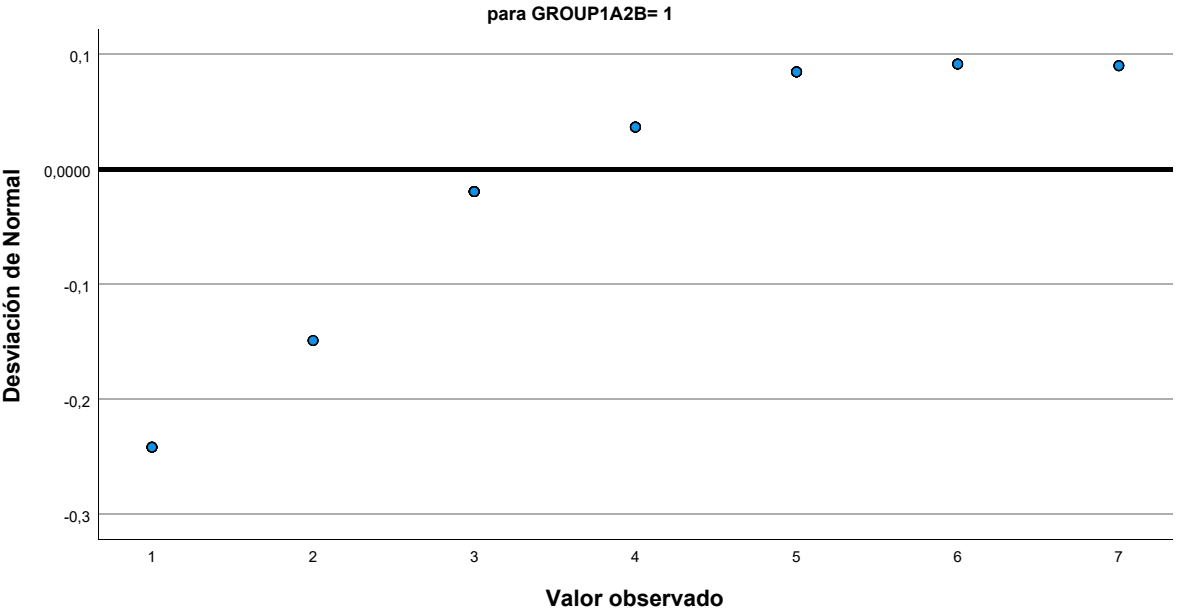
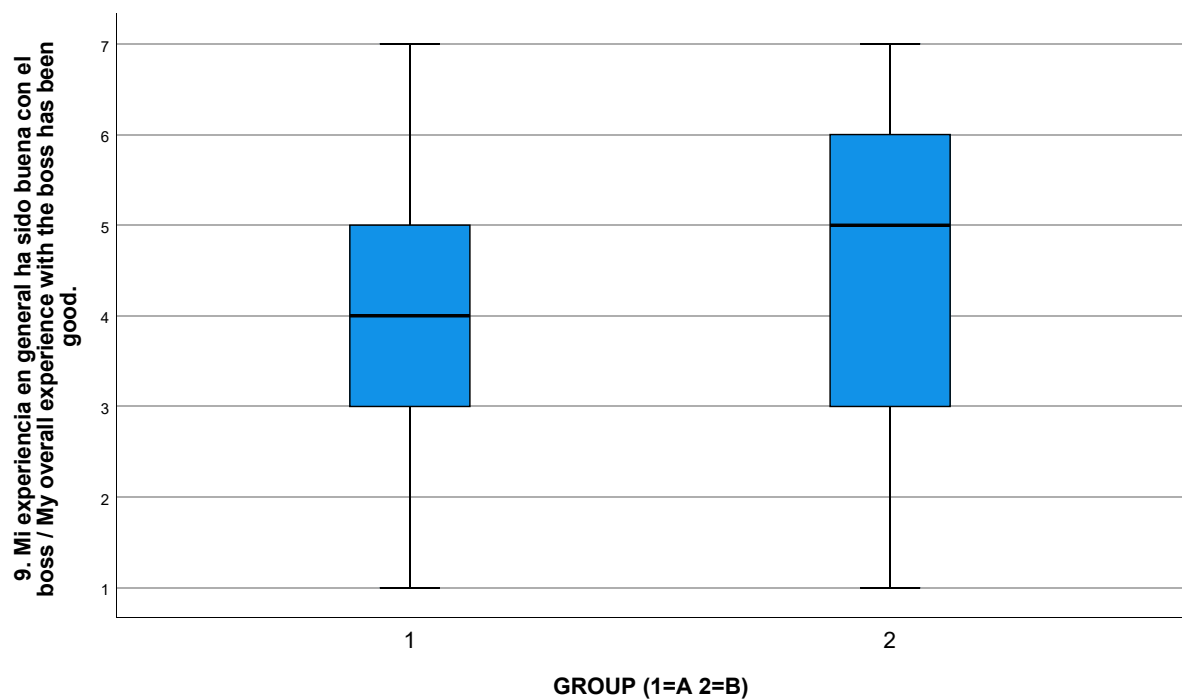
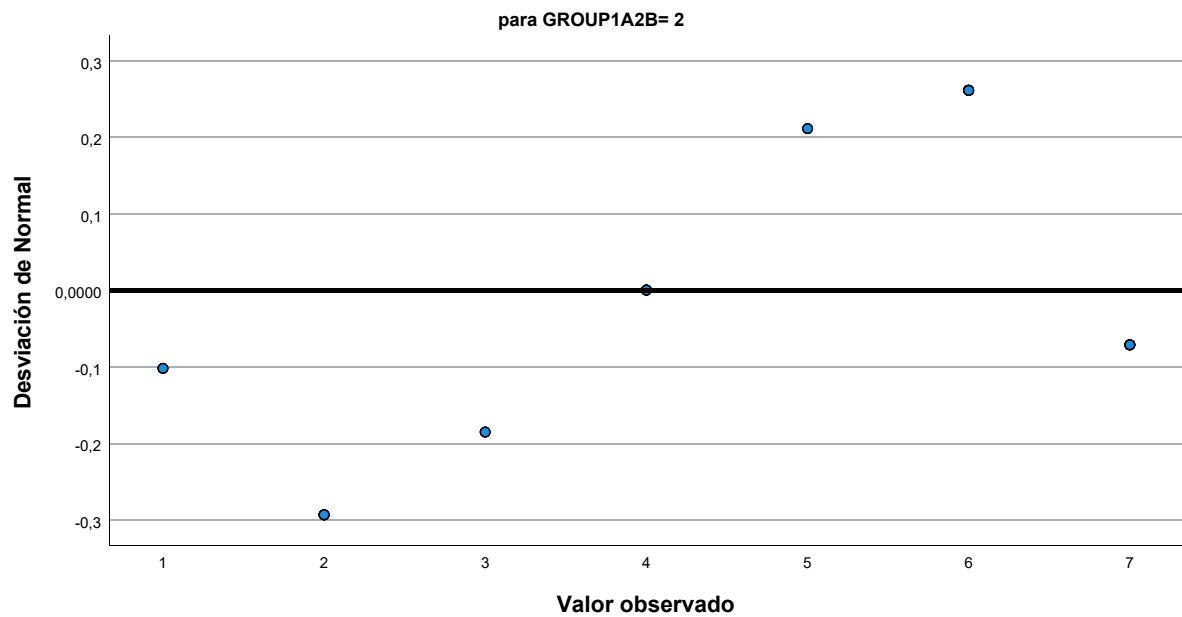




Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good.



lengh comment

## Gráficos de tallo y hojas

lengh comment Diagrama de tallo y hojas de  
GROUP1A2B= 1

Frecuencia Stem & Hoja

17,00 0 . 00000000000012344

4,00	0	.	7899
7,00	1	.	0001134
4,00	1	.	5669
2,00	2	.	44
2,00	2	.	78
1,00	3	.	0
2,00	3	.	57
1,00	4	.	2
1,00	4	.	5
1,00	5	.	4
3,00	5	.	579
1,00	Extremos		(>=1588)

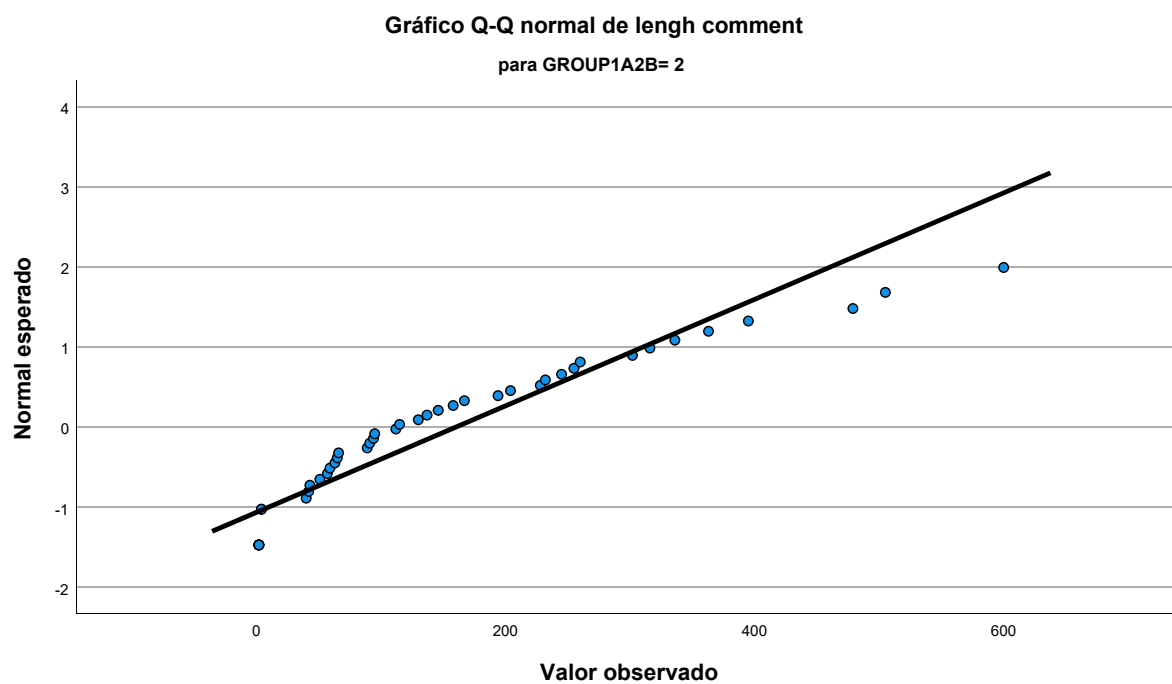
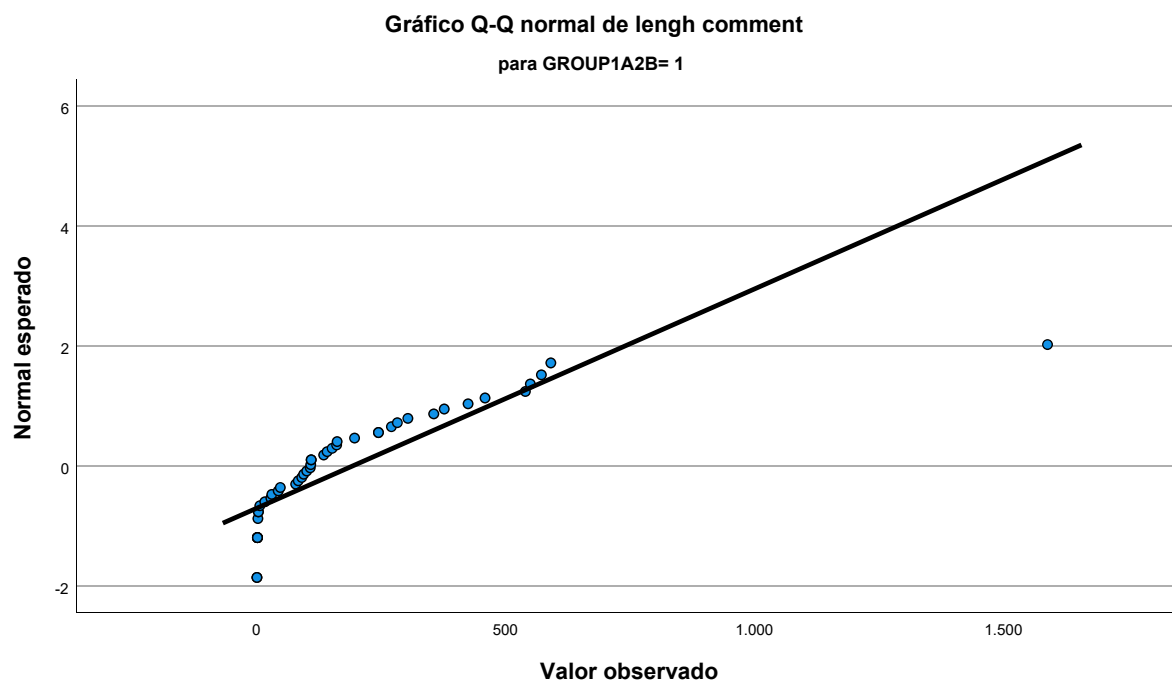
Ancho del tallo: 100  
Cada hoja: 1 caso(s)

length comment Diagrama de tallo y hojas de  
GROUP1A2B= 2

Frecuencia	Stem	&	Hoja
10,00	0	.	0000000444
10,00	0	.	5556668999
5,00	1	.	11334
3,00	1	.	569
4,00	2	.	0234
2,00	2	.	56
3,00	3	.	013
2,00	3	.	69
,00	4	.	
1,00	4	.	7
1,00	5	.	0
1,00	Extremos		(>=600)

Ancho del tallo: 100  
Cada hoja: 1 caso(s)

## Gráficos Q-Q normales



**Gráficos Q-Q normales sin tendencia**

Gráfico Q-Q normal sin tendencia de lengh comment

para GROUP1A2B= 1

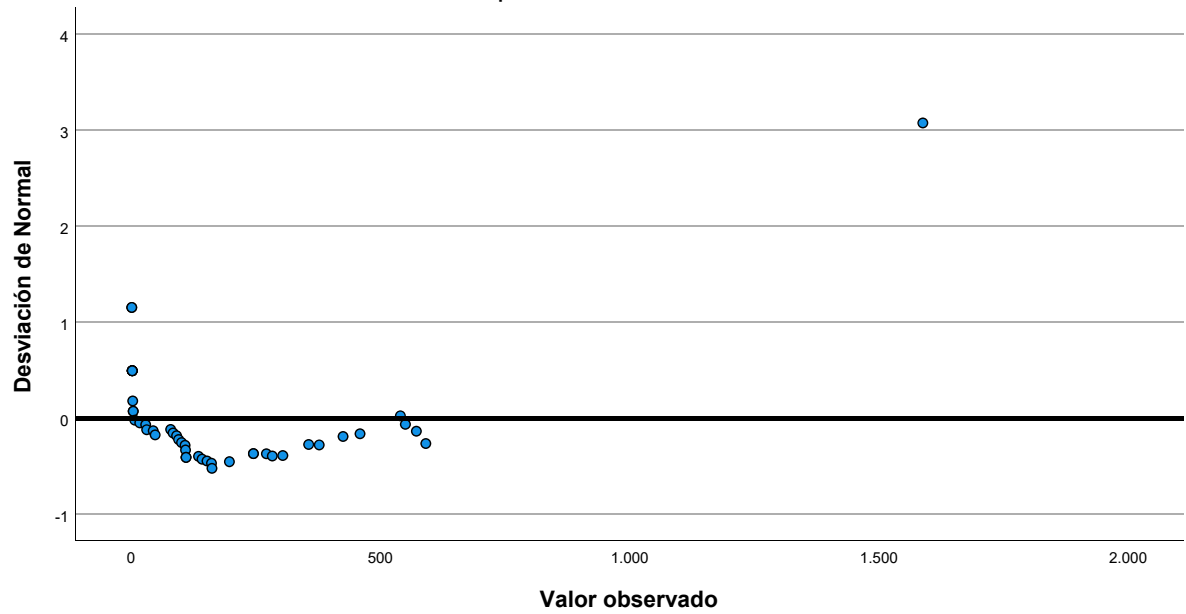
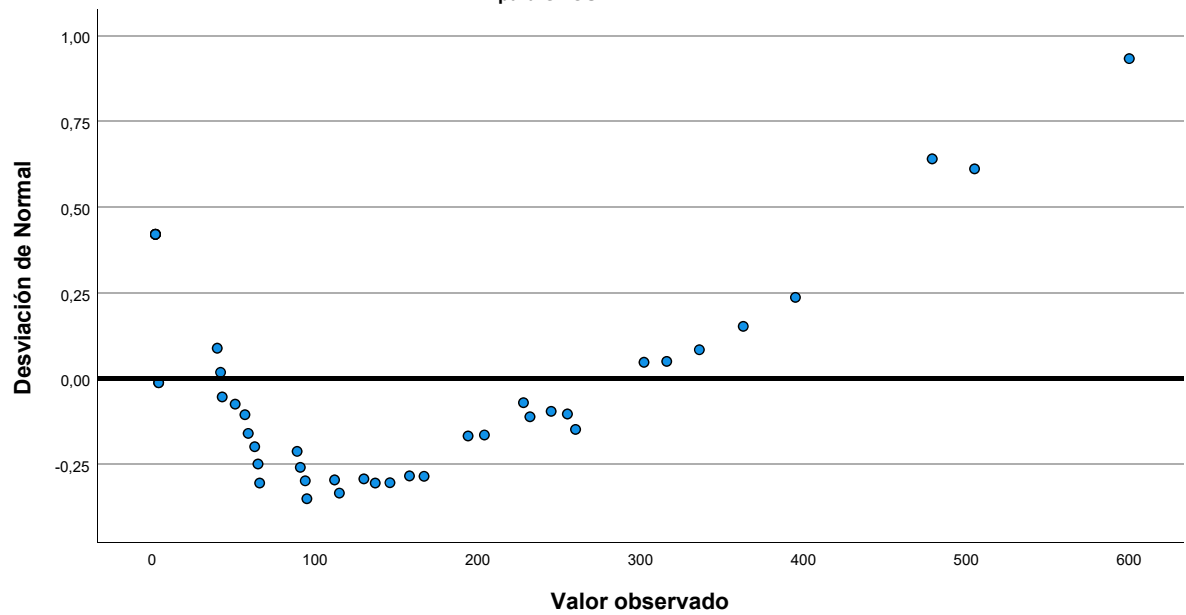
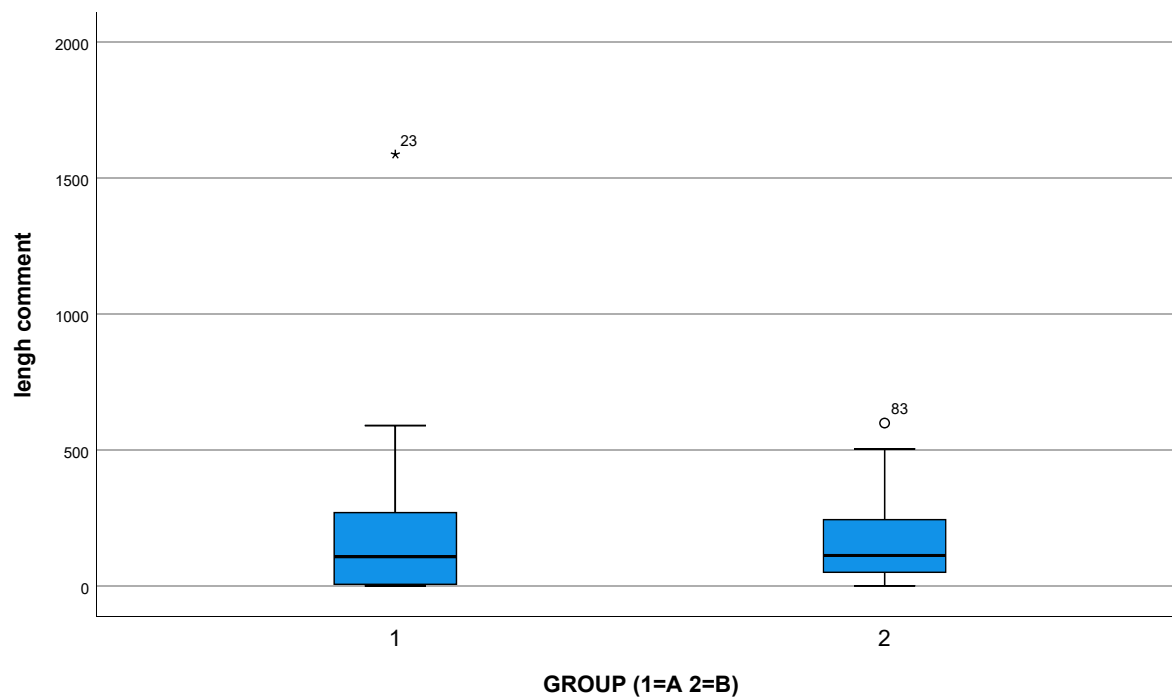


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de lengh comment

para GROUP1A2B= 2





## KIND OF COMMENT

### Gráficos de tallo y hojas

KIND OF COMMENT Diagrama de tallo y hojas de  
GROUP1A2B= 1

Frecuencia	Stem &	Hoja
12,00	0 .	00000000000000
,00	0 .	
1,00	1 .	0
,00	1 .	
9,00	2 .	0000000000
,00	2 .	
7,00	3 .	00000000
,00	3 .	
17,00	4 .	000000000000000000

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

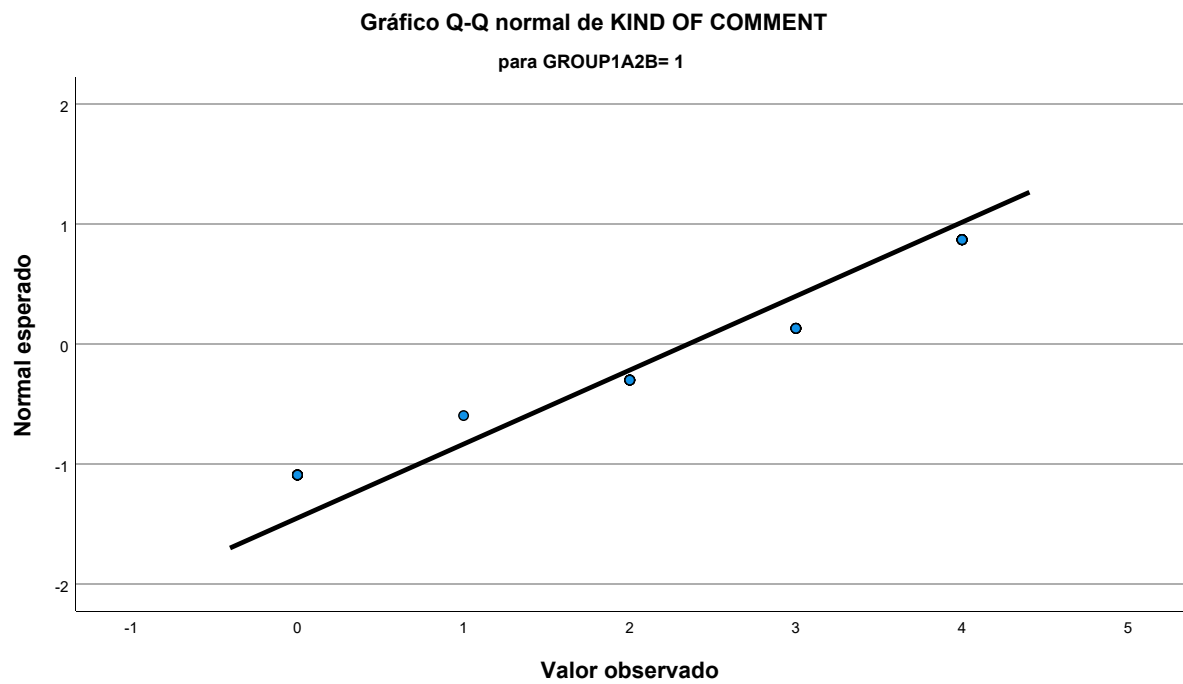
KIND OF COMMENT Diagrama de tallo y hojas de  
GROUP1A2B= 2

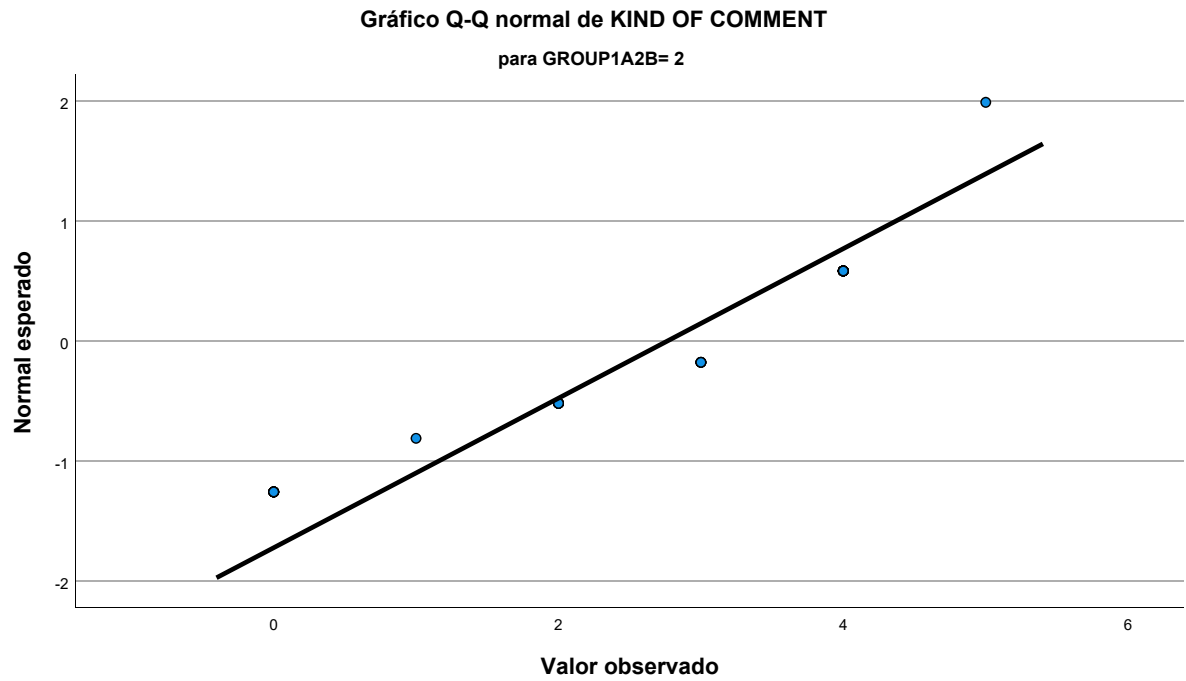
Frecuencia	Stem &	Hoja
8,00	0 .	00000000
,00	0 .	
1,00	1 .	0

,00	1 .	
7,00	2 .	0000000
,00	2 .	
4,00	3 .	0000
,00	3 .	
21,00	4 .	0000000000000000000000
,00	4 .	
1,00	5 .	0

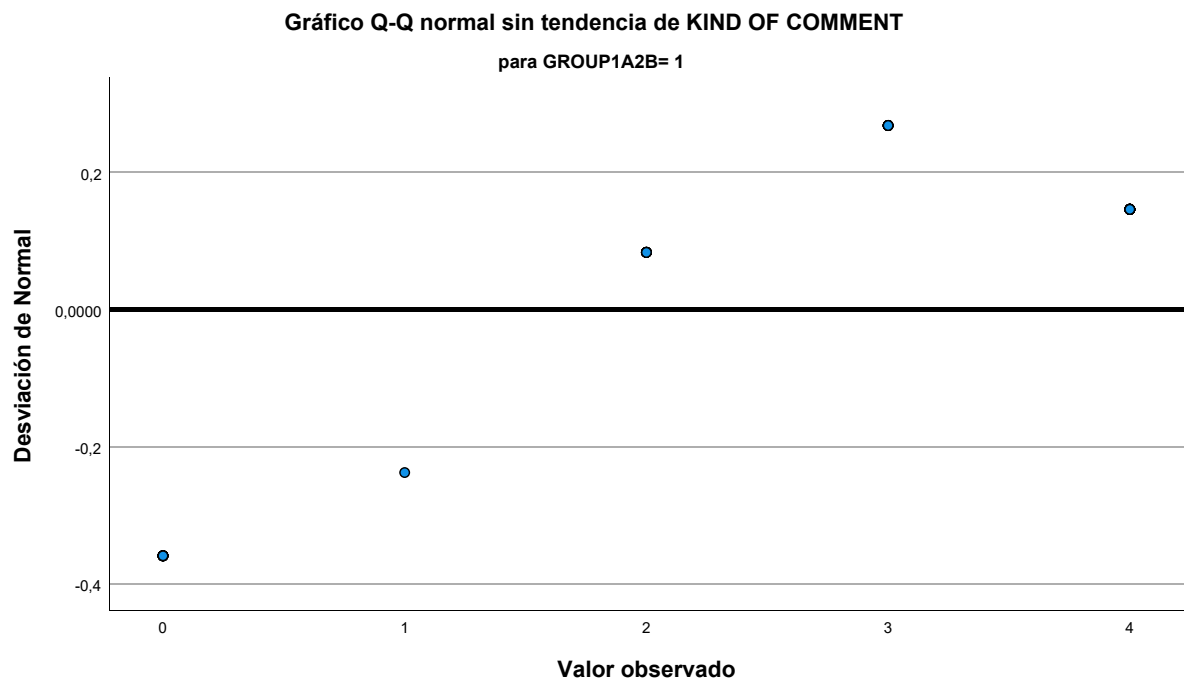
Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

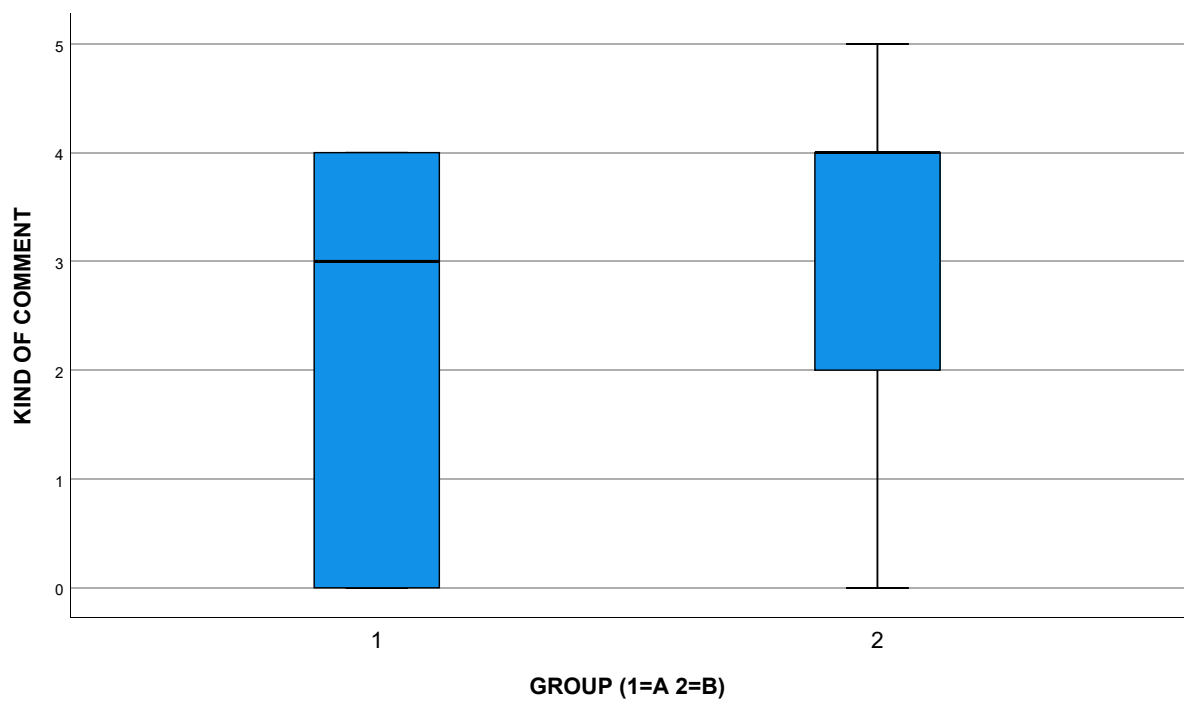
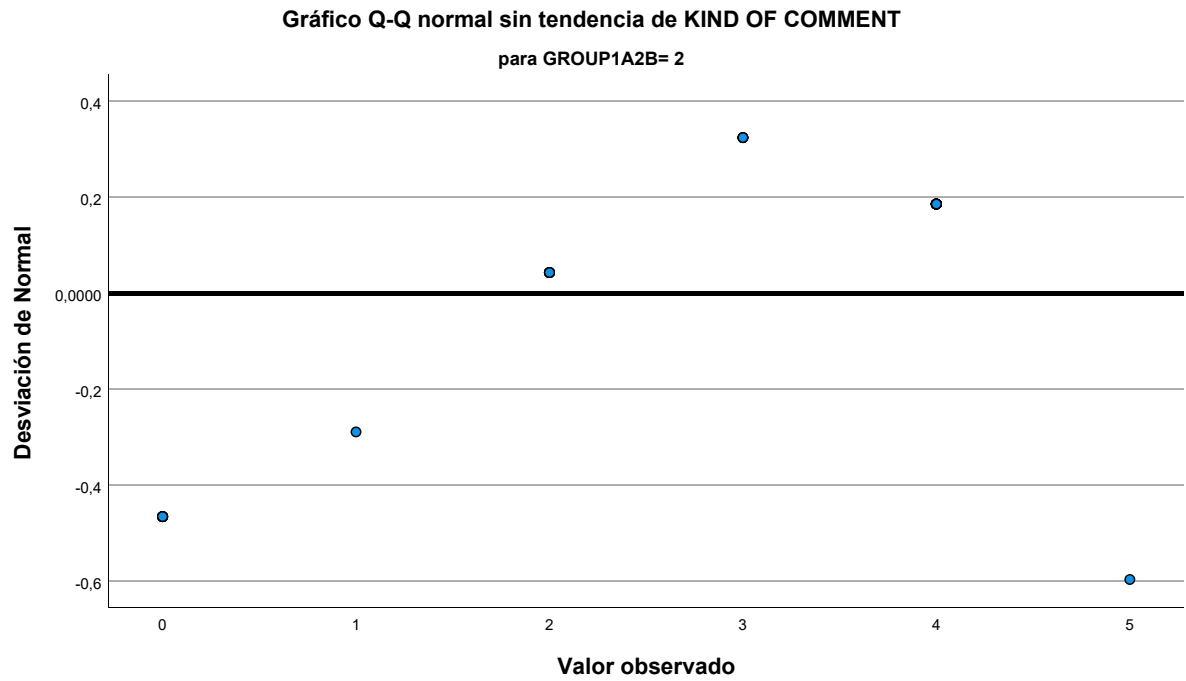
### Gráficos Q-Q normales





### Gráficos Q-Q normales sin tendencia





**Explorar**

**PROFILE (1=PLAYER 2=DEVELOPER)**



## Resumen de procesamiento de casos

	PROFILE (1=PLAYER 2=DEVELOPER)	Casos		Perdidos N
		N	Válido Porcentaje	
PLAYTESTING DURATION	1	64	100,0%	0
	2	24	100,0%	0
AVERAGE GAME TIME	1	64	100,0%	0
	2	24	100,0%	0
WON RATE	1	64	100,0%	0
	2	24	100,0%	0
¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you played against the boss?	1	64	100,0%	0
	2	24	100,0%	0
¿Cuántas has ganado? / How many times have you won?	1	64	100,0%	0
	2	24	100,0%	0
DIFFICULTY (Q2)	1	64	100,0%	0
	2	24	100,0%	0
FUN (Q5-Q6)	1	64	100,0%	0
	2	24	100,0%	0
INMERSIBILITY (Q3-Q4)	1	64	100,0%	0
	2	24	100,0%	0
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8-Q9)	1	64	100,0%	0
	2	24	100,0%	0
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8)	1	64	100,0%	0
	2	24	100,0%	0
1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia	1	64	100,0%	0
	2	24	100,0%	0
2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficulty is high.	1	64	100,0%	0
	2	24	100,0%	0
3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At no time did I want to give up while facing the boss.	1	64	100,0%	0
	2	24	100,0%	0
4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video game	1	64	100,0%	0
	2	24	100,0%	0
5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the boss	1	64	100,0%	0
	2	24	100,0%	0

## Resumen de procesamiento de casos

	PROFILE (1=PLAYER 2=DEVELOPER)	Perdidos Porcentaje	Casos	
			N	Total Porcentaje
PLAYTESTING DURATION	1	0,0%	64	100,0%
	2	0,0%	24	100,0%
AVERAGE GAME TIME	1	0,0%	64	100,0%
	2	0,0%	24	100,0%
WON RATE	1	0,0%	64	100,0%
	2	0,0%	24	100,0%
¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you played against the boss?	1	0,0%	64	100,0%
	2	0,0%	24	100,0%
¿Cuántas has ganado? / How many times have you won?	1	0,0%	64	100,0%
	2	0,0%	24	100,0%
DIFFICULTY (Q2)	1	0,0%	64	100,0%
	2	0,0%	24	100,0%
FUN (Q5-Q6)	1	0,0%	64	100,0%
	2	0,0%	24	100,0%
INMERSIBILITY (Q3-Q4)	1	0,0%	64	100,0%
	2	0,0%	24	100,0%
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8-Q9)	1	0,0%	64	100,0%
	2	0,0%	24	100,0%
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8)	1	0,0%	64	100,0%
	2	0,0%	24	100,0%
1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia	1	0,0%	64	100,0%
	2	0,0%	24	100,0%
2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficulty is high.	1	0,0%	64	100,0%
	2	0,0%	24	100,0%
3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At no time did I want to give up while facing the boss.	1	0,0%	64	100,0%
	2	0,0%	24	100,0%
4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video game	1	0,0%	64	100,0%
	2	0,0%	24	100,0%
5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the boss	1	0,0%	64	100,0%
	2	0,0%	24	100,0%

### Resumen de procesamiento de casos

	PROFILE (1=PLAYER 2=DEVELOPER)	Casos		Perdidos N
		N	Válido Porcentaje	
6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / When the time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss.	1	64	100,0%	0
	2	24	100,0%	0
7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss	1	64	100,0%	0
	2	24	100,0%	0
8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability.	1	64	100,0%	0
	2	24	100,0%	0
9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good.	1	64	100,0%	0
	2	24	100,0%	0
length comment	1	64	100,0%	0
	2	24	100,0%	0
KIND OF COMMENT	1	64	100,0%	0
	2	24	100,0%	0

### Resumen de procesamiento de casos

	PROFILE (1=PLAYER 2=DEVELOPER)	Perdidos Porcentaje	Casos	
			N	Total Porcentaje
6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / When the time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss.	1	0,0%	64	100,0%
	2	0,0%	24	100,0%
7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss	1	0,0%	64	100,0%
	2	0,0%	24	100,0%
8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability.	1	0,0%	64	100,0%
	2	0,0%	24	100,0%
9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good.	1	0,0%	64	100,0%
	2	0,0%	24	100,0%
length comment	1	0,0%	64	100,0%
	2	0,0%	24	100,0%
KIND OF COMMENT	1	0,0%	64	100,0%
	2	0,0%	24	100,0%

## Descriptivos

PROFILE (1=PLAYER 2=DEVELOPER)			Estadístico	
PLAYTESTING DURATION	1	Media	7,27	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	5,94
			Límite superior	8,59
		Media recortada al 5%	6,99	
		Mediana	7,00	
		Varianza	28,198	
		Desv. estándar	5,310	
		Mínimo	0	
		Máximo	26	
		Rango	26	
		Rango intercuartil	8	
		Asimetría	,863	
		Curtosis	,980	
	2	Media	8,38	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	6,33
			Límite superior	10,42
		Media recortada al 5%	7,97	
		Mediana	8,00	
		Varianza	23,375	
		Desv. estándar	4,835	
		Mínimo	2	
		Máximo	23	
		Rango	21	
		Rango intercuartil	6	
		Asimetría	1,273	
		Curtosis	2,494	
AVERAGE GAME TIME	1	Media	3,1843005952	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	2,4717650660
			Límite superior	3,8968361244
		Media recortada al 5%	2,8888062169	
		Mediana	2,3333333333	
		Varianza	8,137	
		Desv. estándar	2,8525089254	
		Mínimo	,0000000000	
		Máximo	13,000000000	
		Rango	13,000000000	
		Rango intercuartil	3,9500000000	
		Asimetría	1,493	
		Curtosis	2,469	
	2	Media	2,9590277778	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	2,1846871499
			Límite superior	3,7333684057
		Media recortada al 5%	2,8086419753	

## Descriptivos

PROFILE (1=PLAYER 2=DEVELOPER)			Error estándar
PLAYTESTING DURATION	1	Media	,664
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	,299
		Curtosis	,590
	2	Media	,987
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	,472
		Curtosis	,918
AVERAGE GAME TIME	1	Media	,35656361568
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	,299
		Curtosis	,590
	2	Media	,37432034379
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	

## Descriptivos

PROFILE (1=PLAYER 2=DEVELOPER)			Estadístico	
		Mediana	2,5333333333	
		Varianza	3,363	
		Desv. estándar	1,8337876852	
		Mínimo	1,0000000000	
		Máximo	8,0000000000	
		Rango	7,0000000000	
		Rango intercuartil	2,8125000000	
		Asimetría	1,025	
		Curtosis	,791	
WON RATE	1	Media	51,6927%	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	40,9011%
			Límite superior	62,4843%
		Media recortada al 5%	51,8808%	
		Mediana	50,0000%	
		Varianza	1866,446	
		Desv. estándar	43,20238%	
		Mínimo	0,00%	
		Máximo	100,00%	
		Rango	100,00%	
		Rango intercuartil	100,00%	
		Asimetría	-,068	
		Curtosis	-1,701	
	2	Media	51,2500%	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	33,4214%
			Límite superior	69,0786%
		Media recortada al 5%	51,3889%	
		Mediana	41,6667%	
		Varianza	1782,669	
		Desv. estándar	42,22167%	
		Mínimo	0,00%	
		Máximo	100,00%	
		Rango	100,00%	
		Rango intercuartil	100,00%	
		Asimetría	-,010	
		Curtosis	-1,740	
¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you played against the boss?	1	Media	2,81	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	2,36
			Límite superior	3,26
		Media recortada al 5%	2,60	
		Mediana	2,00	
		Varianza	3,234	
		Desv. estándar	1,798	
		Mínimo	1	

## Descriptivos

PROFILE (1=PLAYER 2=DEVELOPER)			Error estándar
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	,472
		Curtosis	,918
WON RATE	1	Media	5,40030%
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	,299
		Curtosis	,590
	2	Media	8,61846%
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	,472
		Curtosis	,918
¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you played against the boss?	1	Media	,225
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	



## Descriptivos

PROFILE (1=PLAYER 2=DEVELOPER)			Estadístico	
	2	Máximo	12	
		Rango	11	
		Rango intercuartil	1	
		Asimetría	2,640	
		Curtosis	10,335	
		Media	3,13	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	2,59
			Límite superior	3,66
		Media recortada al 5%	3,08	
		Mediana	3,00	
	Varianza	1,592		
	Desv. estándar	1,262		
	Mínimo	1		
	Máximo	6		
	Rango	5		
	Rango intercuartil	2		
	Asimetría	,595		
	Curtosis	-,296		
	¿Cuántas has ganado? / How many times have you won?	1	Media	1,50
			95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
Límite superior				1,98
Media recortada al 5%			1,25	
Mediana			1,00	
Varianza			3,651	
Desv. estándar			1,911	
Mínimo			0	
Máximo			9	
Rango			9	
Rango intercuartil		2		
Asimetría		2,051		
Curtosis		4,506		
2		Media	1,50	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	,85
			Límite superior	2,15
		Media recortada al 5%	1,35	
		Mediana	1,00	
		Varianza	2,348	
		Desv. estándar	1,532	
	Mínimo	0		
	Máximo	6		
	Rango	6		
Rango intercuartil	2			
Asimetría	1,345			

## Descriptivos

PROFILE (1=PLAYER 2=DEVELOPER)		Error estándar
	2	Máximo
		Rango
		Rango intercuartil
		Asimetría
		Curtosis
		Media
		95% de intervalo de confianza para la media
		Límite inferior
		Límite superior
		Media recortada al 5%
		Mediana
		Varianza
		Desv. estándar
		Mínimo
		Máximo
		Rango
		Rango intercuartil
		Asimetría
		Curtosis
¿Cuántas has ganado? / How many times have you won?	1	Media
		95% de intervalo de confianza para la media
		Límite inferior
		Límite superior
		Media recortada al 5%
		Mediana
		Varianza
		Desv. estándar
		Mínimo
		Máximo
		Rango
		Rango intercuartil
		Asimetría
		Curtosis
		Media
		95% de intervalo de confianza para la media
		Límite inferior
		Límite superior
		Media recortada al 5%
		Mediana
		Varianza
		Desv. estándar
		Mínimo
		Máximo
		Rango
		Rango intercuartil
		Asimetría
		Curtosis
	2	Media
		95% de intervalo de confianza para la media
		Límite inferior
		Límite superior
		Media recortada al 5%
		Mediana
		Varianza
		Desv. estándar
		Mínimo
		Máximo
		Rango
		Rango intercuartil
		Asimetría
		Curtosis
		Media
		95% de intervalo de confianza para la media
		Límite inferior
		Límite superior
		Media recortada al 5%
		Mediana
		Varianza
		Desv. estándar
		Mínimo
		Máximo
		Rango
		Rango intercuartil
		Asimetría

## Descriptivos

PROFILE (1=PLAYER 2=DEVELOPER)				Estadístico
DIFFICULTY (Q2)	1	Curtosis		1,989
		Media		4,06
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	3,52
			Límite superior	4,61
		Media recortada al 5%		4,07
		Mediana		4,00
		Varianza		4,726
		Desv. estándar		2,174
		Mínimo		1
		Máximo		7
		Rango		6
		Rango intercuartil		4
		Asimetría		-,035
		Curtosis		-1,481
		2	Media	
	95% de intervalo de confianza para la media		Límite inferior	3,67
			Límite superior	5,66
	Media recortada al 5%		4,74	
	Mediana		5,50	
	Varianza		5,536	
	Desv. estándar		2,353	
	Mínimo		1	
	Máximo		7	
	Rango		6	
	Rango intercuartil		5	
	Asimetría		-,371	
	Curtosis		-1,591	
FUN (Q5-Q6)	1	Media		3,750
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	3,253
			Límite superior	4,247
		Media recortada al 5%		3,722
		Mediana		3,500
		Varianza		3,960
		Desv. estándar		1,9901
		Mínimo		1,0
		Máximo		7,0
		Rango		6,0
		Rango intercuartil		3,9
		Asimetría		,281
	Curtosis		-1,236	
	2	Media		4,208
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	3,428
Límite superior			4,988	

## Descriptivos

PROFILE (1=PLAYER 2=DEVELOPER)		Error estándar	
DIFFICULTY (Q2)	1	Curtosis	,918
		Media	,272
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	,299
		Curtosis	,590
	2	Media	,480
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	,472
FUN (Q5-Q6)	1	Curtosis	,918
		Media	,2488
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
	2	Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	,299
		Curtosis	,590
		Media	,3770
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior

## Descriptivos

PROFILE (1=PLAYER 2=DEVELOPER)				Estadístico
		Media recortada al 5%		4,231
		Mediana		4,500
		Varianza		3,411
		Desv. estándar		1,8470
		Mínimo		1,0
		Máximo		7,0
		Rango		6,0
		Rango intercuartil		3,4
		Asimetría		-,152
		Curtosis		-1,300
INMERSIBILITY (Q3-Q4)	1	Media		4,078
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	3,588
			Límite superior	4,568
		Media recortada al 5%		4,087
		Mediana		4,000
		Varianza		3,843
		Desv. estándar		1,9604
		Mínimo		1,0
		Máximo		7,0
		Rango		6,0
		Rango intercuartil		3,4
		Asimetría		-,215
		Curtosis		-1,143
	2	Media		4,729
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	4,044
			Límite superior	5,414
		Media recortada al 5%		4,806
		Mediana		5,000
		Varianza		2,630
		Desv. estándar		1,6217
		Mínimo		1,0
		Máximo		7,0
		Rango		6,0
Rango intercuartil		1,5		
Asimetría		-,726		
Curtosis		,299		
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8-Q9)	1	Media		4,0742
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	3,6654
			Límite superior	4,4830
		Media recortada al 5%		4,0833
		Mediana		4,0000
		Varianza		2,678
Desv. estándar		1,63644		

## Descriptivos

PROFILE (1=PLAYER 2=DEVELOPER)		Error estándar	
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	,472
		Curtosis	,918
INMERSIBILITY (Q3-Q4)	1	Media	,2450
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	,299
		Curtosis	,590
	2	Media	,3310
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	,472
		Curtosis	,918
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8-Q9)	1	Media	,20456
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	

## Descriptivos

PROFILE (1=PLAYER 2=DEVELOPER)		Estadístico	
	2	Mínimo	1,00
		Máximo	7,00
		Rango	6,00
		Rango intercuartil	2,44
		Asimetría	,031
		Curtosis	-,972
		Media	4,2083
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior 3,4899
			Límite superior 4,9268
		Media recortada al 5%	4,2245
	2	Mediana	4,2500
		Varianza	2,895
		Desv. estándar	1,70145
		Mínimo	1,00
		Máximo	7,00
		Rango	6,00
		Rango intercuartil	2,88
		Asimetría	-,022
		Curtosis	-1,144
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8)	1	Media	4,0364583333
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior 3,6298682044
			Límite superior 4,4430484623
		Media recortada al 5%	4,0289351852
		Mediana	4,0000000000
		Varianza	2,649
		Desv. estándar	1,6277110745
		Mínimo	1,0000000000
		Máximo	7,0000000000
		Rango	6,0000000000
	2	Rango intercuartil	2,6666666667
		Asimetría	,045
		Curtosis	-,967
		Media	4,3611111111
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior 3,6094976235
			Límite superior 5,1127245987
		Media recortada al 5%	4,3981481481
		Mediana	4,5000000000
		Varianza	3,168
		Desv. estándar	1,7799654414
		Mínimo	1,0000000000
		Máximo	7,0000000000
		Rango	6,0000000000
		Rango intercuartil	3,2500000000

## Descriptivos

PROFILE (1=PLAYER 2=DEVELOPER)			Error estándar
	2	Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	,299
		Curtosis	,590
		Media	,34731
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	,472
		Curtosis	,918
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8)	1	Media	,20346388432
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	,299
		Curtosis	,590
	2	Media	,36333392427
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	



## Descriptivos

PROFILE (1=PLAYER 2=DEVELOPER)		Estadístico	
1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia	1	Asimetría	-,183
		Curtosis	-1,250
		Media	4,75
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior 4,33
			Límite superior 5,17
		Media recortada al 5%	4,80
		Mediana	5,00
		Varianza	2,857
		Desv. estándar	1,690
		Mínimo	1
		Máximo	7
		Rango	6
		Rango intercuartil	3
		Asimetría	-,366
		Curtosis	-,872
	2	Media	4,88
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior 4,15
			Límite superior 5,60
		Media recortada al 5%	4,96
		Mediana	5,00
		Varianza	2,984
		Desv. estándar	1,727
		Mínimo	1
		Máximo	7
		Rango	6
		Rango intercuartil	2
		Asimetría	-,453
		Curtosis	-,607
2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficulty is high.	1	Media	4,06
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior 3,52
			Límite superior 4,61
		Media recortada al 5%	4,07
		Mediana	4,00
		Varianza	4,726
		Desv. estándar	2,174
		Mínimo	1
		Máximo	7
		Rango	6
		Rango intercuartil	4
		Asimetría	-,035
		Curtosis	-1,481
	2	Media	4,67

## Descriptivos

PROFILE (1=PLAYER 2=DEVELOPER)		Error estándar	
1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia	1	Asimetría	,472
		Curtosis	,918
		Media	,211
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	,299
		Curtosis	,590
	2	Media	,353
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	,472
		Curtosis	,918
2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficulty is high.	1	Media	,272
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	,299
		Curtosis	,590
	2	Media	,480

## Descriptivos

PROFILE (1=PLAYER 2=DEVELOPER)			Estadístico
	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	3,67
		Límite superior	5,66
	Media recortada al 5%		4,74
	Mediana		5,50
	Varianza		5,536
	Desv. estándar		2,353
	Mínimo		1
	Máximo		7
	Rango		6
	Rango intercuartil		5
	Asimetría		-,371
	Curtosis		-1,591
3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At no time did I want to give up while facing the boss.	Media		4,81
	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	4,21
		Límite superior	5,42
	Media recortada al 5%		4,90
	Mediana		6,00
	Varianza		5,837
	Desv. estándar		2,416
	Mínimo		1
	Máximo		7
	Rango		6
	Rango intercuartil		4
	Asimetría		-,547
	Curtosis		-1,378
2	Media		5,17
	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	4,24
		Límite superior	6,10
	Media recortada al 5%		5,30
	Mediana		6,00
	Varianza		4,841
	Desv. estándar		2,200
	Mínimo		1
	Máximo		7
	Rango		6
	Rango intercuartil		4
	Asimetría		-,818
	Curtosis		-,890
4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video game	Media		3,34
	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	2,81
		Límite superior	3,88
	Media recortada al 5%		3,27
	Mediana		3,00

## Descriptivos

PROFILE (1=PLAYER 2=DEVELOPER)			Error estándar
	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	
		Límite superior	
	Media recortada al 5%		
	Mediana		
	Varianza		
	Desv. estándar		
	Mínimo		
	Máximo		
	Rango		
	Rango intercuartil		
	Asimetría		,472
	Curtosis		,918
3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At no time did I want to give up while facing the boss.	Media		,302
	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	
		Límite superior	
	Media recortada al 5%		
	Mediana		
	Varianza		
	Desv. estándar		
	Mínimo		
	Máximo		
	Rango		
	Rango intercuartil		
	Asimetría		,299
	Curtosis		,590
2	Media		,449
	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	
		Límite superior	
	Media recortada al 5%		
	Mediana		
	Varianza		
	Desv. estándar		
	Mínimo		
	Máximo		
	Rango		
	Rango intercuartil		
	Asimetría		,472
	Curtosis		,918
4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video game	Media		,267
	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	
		Límite superior	
	Media recortada al 5%		
	Mediana		

## Descriptivos

PROFILE (1=PLAYER 2=DEVELOPER)			Estadístico		
game	2	Varianza	4,578		
		Desv. estándar	2,140		
		Mínimo	1		
		Máximo	7		
		Rango	6		
		Rango intercuartil	4		
		Asimetría	,378		
		Curtosis	-1,253		
		Media	4,29		
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	3,36	
			Límite superior	5,23	
		Media recortada al 5%	4,32		
		Mediana	4,50		
		Varianza	4,911		
		Desv. estándar	2,216		
		Mínimo	1		
	Máximo	7			
	Rango	6			
	Rango intercuartil	4			
	Asimetría	-,324			
	Curtosis	-1,272			
	5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the boss	1	Media	4,09	
			95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	3,56
				Límite superior	4,63
			Media recortada al 5%	4,10	
			Mediana	4,00	
			Varianza	4,531	
			Desv. estándar	2,129	
Mínimo			1		
Máximo			7		
Rango			6		
Rango intercuartil			4		
Asimetría			,027		
Curtosis			-1,463		
2		Media	4,42		
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	3,64	
			Límite superior	5,19	
		Media recortada al 5%	4,45		
		Mediana	5,00		
		Varianza	3,384		
		Desv. estándar	1,840		
Mínimo	1				
Máximo	7				

## Descriptivos

PROFILE (1=PLAYER 2=DEVELOPER)		Error estándar
game		Varianza
		Desv. estándar
		Mínimo
		Máximo
		Rango
		Rango intercuartil
		Asimetría
		Curtosis
	2	Media
		95% de intervalo de confianza para la media
		Límite inferior
		Límite superior
		Media recortada al 5%
		Mediana
		Varianza
		Desv. estándar
		Mínimo
		Máximo
		Rango
		Rango intercuartil
		Asimetría
		Curtosis
5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the boss	1	Media
		95% de intervalo de confianza para la media
		Límite inferior
		Límite superior
		Media recortada al 5%
		Mediana
		Varianza
		Desv. estándar
		Mínimo
		Máximo
		Rango
		Rango intercuartil
		Asimetría
		Curtosis
	2	Media
		95% de intervalo de confianza para la media
		Límite inferior
		Límite superior
		Media recortada al 5%
		Mediana
		Varianza
		Desv. estándar
		Mínimo
		Máximo

## Descriptivos

PROFILE (1=PLAYER 2=DEVELOPER)			Estadístico	
		Rango	6	
		Rango intercuartil	3	
		Asimetría	-,313	
		Curtosis	-1,322	
6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / When the time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss.	1	Media	3,41	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	2,81
			Límite superior	4,00
		Media recortada al 5%	3,34	
		Mediana	2,50	
		Varianza	5,610	
		Desv. estándar	2,369	
		Mínimo	1	
		Máximo	7	
		Rango	6	
		Rango intercuartil	5	
		Asimetría	,398	
		Curtosis	-1,502	
		2	Media	4,00
	95% de intervalo de confianza para la media		Límite inferior	3,04
			Límite superior	4,96
	Media recortada al 5%		4,00	
Mediana	4,00			
Varianza	5,130			
Desv. estándar	2,265			
Mínimo	1			
Máximo	7			
Rango	6			
Rango intercuartil	5			
Asimetría	,073			
Curtosis	-1,406			
7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss	1	Media	3,94	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	3,43
			Límite superior	4,44
		Media recortada al 5%	3,93	
		Mediana	4,00	
		Varianza	4,091	
		Desv. estándar	2,023	
		Mínimo	1	
		Máximo	7	
		Rango	6	
		Rango intercuartil	4	
		Asimetría	-,043	
		Curtosis	-1,302	

## Descriptivos

PROFILE (1=PLAYER 2=DEVELOPER)			Error estándar	
		Rango		
		Rango intercuartil		
		Asimetría	,472	
		Curtosis	,918	
6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / When the time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss.	1	Media	,296	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	
			Límite superior	
		Media recortada al 5%		
		Mediana		
		Varianza		
		Desv. estándar		
		Mínimo		
	Máximo			
	Rango			
	Rango intercuartil			
	Asimetría	,299		
	Curtosis	,590		
	2	Media	,462	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	
			Límite superior	
Media recortada al 5%				
Mediana				
Varianza				
Desv. estándar				
Mínimo				
Máximo				
Rango				
Rango intercuartil				
Asimetría	,472			
Curtosis	,918			
7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss	1	Media	,253	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	
	Límite superior			
	Media recortada al 5%			
	Mediana			
	Varianza			
	Desv. estándar			
	Mínimo			
	Máximo			
	Rango			
	Rango intercuartil			
	Asimetría	,299		
	Curtosis	,590		



## Descriptivos

PROFILE (1=PLAYER 2=DEVELOPER)		Estadístico	
2		Media	3,67
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	3,63
		Mediana	3,00
		Varianza	4,667
		Desv. estándar	2,160
		Mínimo	1
		Máximo	7
		Rango	6
		Rango intercuartil	4
		Asimetría	,359
		Curtosis	-1,330
8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability.	1	Media	3,50
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	3,44
		Mediana	3,00
		Varianza	3,746
		Desv. estándar	1,935
		Mínimo	1
		Máximo	7
		Rango	6
	2	Rango intercuartil	3
		Asimetría	,231
		Curtosis	-1,145
		Media	3,88
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	3,86
		Mediana	4,00
		Varianza	3,766
		Desv. estándar	1,941
		Mínimo	1
		Máximo	7
		Rango	6
		Rango intercuartil	4
		Asimetría	,153
		Curtosis	-1,020
9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good.	1	Media	4,11
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	4,12

## Descriptivos

PROFILE (1=PLAYER 2=DEVELOPER)			Error estándar
2		Media	,441
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	,472
		Curtosis	,918
8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability.	1	Media	,242
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	,299
		Curtosis	,590
	2	Media	,396
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	,472
		Curtosis	,918
9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good.	1	Media	,236
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	

## Descriptivos

PROFILE (1=PLAYER 2=DEVELOPER)			Estadístico	
		Mediana	4,00	
		Varianza	3,559	
		Desv. estándar	1,887	
		Mínimo	1	
		Máximo	7	
		Rango	6	
		Rango intercuartil	3	
		Asimetría	-,104	
		Curtosis	-1,115	
	2	Media	4,42	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	3,65
			Límite superior	5,18
		Media recortada al 5%	4,46	
		Mediana	4,50	
		Varianza	3,297	
		Desv. estándar	1,816	
		Mínimo	1	
		Máximo	7	
		Rango	6	
		Rango intercuartil	3	
		Asimetría	-,353	
		Curtosis	-,742	
lengh comment	1	Media	102,88	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	74,81
			Límite superior	130,94
		Media recortada al 5%	89,28	
		Mediana	90,00	
		Varianza	12627,667	
		Desv. estándar	112,373	
		Mínimo	2	
		Máximo	572	
		Rango	570	
	Rango intercuartil	140		
	Asimetría	2,186		
	Curtosis	6,701		
	2	Media	375,46	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	244,25
			Límite superior	506,66
		Media recortada al 5%	338,05	
		Mediana	346,00	
		Varianza	96545,824	
		Desv. estándar	310,718	
		Mínimo	1	

## Descriptivos

PROFILE (1=PLAYER 2=DEVELOPER)			Error estándar
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	,299
		Curtosis	,590
	2	Media	,371
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	,472
		Curtosis	,918
lengh comment	1	Media	14,047
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	,299
		Curtosis	,590
	2	Media	63,425
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	

## Descriptivos

PROFILE (1=PLAYER 2=DEVELOPER)			Estadístico	
KIND OF COMMENT	1	Máximo	1588	
		Rango	1587	
		Rango intercuartil	236	
		Asimetría	2,572	
		Curtosis	10,083	
	1	Media	2,17	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	1,77
			Límite superior	2,58
		Media recortada al 5%	2,17	
		Mediana	2,00	
		Varianza	2,621	
		Desv. estándar	1,619	
		Mínimo	0	
		Máximo	5	
		Rango	5	
		Rango intercuartil	4	
		Asimetría	-,172	
		Curtosis	-1,409	
	2	Media	3,54	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	3,06
			Límite superior	4,02
		Media recortada al 5%	3,71	
		Mediana	4,00	
		Varianza	1,303	
		Desv. estándar	1,141	
		Mínimo	0	
		Máximo	4	
		Rango	4	
		Rango intercuartil	0	
		Asimetría	-2,792	
		Curtosis	7,074	

## Descriptivos

PROFILE (1=PLAYER 2=DEVELOPER)		Error estándar
KIND OF COMMENT	1	Máximo
		Rango
		Rango intercuartil
		Asimetría
		Curtosis
	2	Media
		95% de intervalo de confianza para la media
		Límite inferior
		Límite superior
		Media recortada al 5%
		Mediana
		Varianza
		Desv. estándar
		Mínimo
		Máximo
		Rango
		Rango intercuartil
		Asimetría
		Curtosis
		Media
		95% de intervalo de confianza para la media
		Límite inferior
		Límite superior
		Media recortada al 5%
		Mediana
		Varianza
		Desv. estándar
		Mínimo
		Máximo
		Rango
		Rango intercuartil
		Asimetría
		Curtosis

### Pruebas de normalidad

	PROFILE (1=PLAYER 2=DEVELOPER)	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>		
		Estadístico	gl	Sig.
PLAYTESTING DURATION	1	,161	64	<,001
	2	,118	24	,200*
AVERAGE GAME TIME	1	,189	64	<,001
	2	,176	24	,052
WON RATE	1	,243	64	<,001
	2	,209	24	,008
¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you played against the boss?	1	,302	64	<,001
	2	,206	24	,010
¿Cuántas has ganado? / How many times have you won?	1	,259	64	<,001
	2	,211	24	,007
DIFFICULTY (Q2)	1	,172	64	<,001
	2	,215	24	,006
FUN (Q5-Q6)	1	,139	64	,004
	2	,166	24	,086
INMERSIBILITY (Q3-Q4)	1	,110	64	,054
	2	,141	24	,200*
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8-Q9)	1	,096	64	,200*
	2	,137	24	,200*
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8)	1	,097	64	,200*
	2	,143	24	,200*
1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia	1	,199	64	<,001
	2	,201	24	,013
2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficulty is high.	1	,172	64	<,001
	2	,215	24	,006
3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At no time did I want to give up while facing the boss.	1	,255	64	<,001
	2	,256	24	<,001
4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video game	1	,176	64	<,001
	2	,155	24	,143
5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the boss	1	,174	64	<,001
	2	,222	24	,003

### Pruebas de normalidad

	PROFILE (1=PLAYER 2=DEVELOPER)	Shapiro-Wilk		
		Estadístico	gl	Sig.
PLAYTESTING DURATION	1	,934	64	,002
	2	,910	24	,036
AVERAGE GAME TIME	1	,856	64	<,001
	2	,891	24	,014
WON RATE	1	,787	64	<,001
	2	,818	24	<,001
¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you played against the boss?	1	,730	64	<,001
	2	,910	24	,035
¿Cuántas has ganado? / How many times have you won?	1	,738	64	<,001
	2	,842	24	,002
DIFFICULTY (Q2)	1	,886	64	<,001
	2	,822	24	<,001
FUN (Q5-Q6)	1	,915	64	<,001
	2	,935	24	,128
INMERSIBILITY (Q3-Q4)	1	,927	64	,001
	2	,930	24	,099
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8-Q9)	1	,963	64	,051
	2	,953	24	,320
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8)	1	,968	64	,099
	2	,941	24	,169
1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia	1	,913	64	<,001
	2	,915	24	,046
2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficulty is high.	1	,886	64	<,001
	2	,822	24	<,001
3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At no time did I want to give up while facing the boss.	1	,784	64	<,001
	2	,791	24	<,001
4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video game	1	,871	64	<,001
	2	,883	24	,010
5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the boss	1	,891	64	<,001
	2	,895	24	,017



### Pruebas de normalidad

	PROFILE (1=PLAYER 2=DEVELOPER)	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>		
		Estadístico	gl	Sig.
6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / When the time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss.	1	,224	64	<,001
	2	,157	24	,128
7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss	1	,143	64	,002
	2	,196	24	,017
8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability.	1	,133	64	,007
	2	,141	24	,200 <sup>*</sup>
9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good.	1	,139	64	,004
	2	,142	24	,200 <sup>*</sup>
length comment	1	,185	64	<,001
	2	,193	24	,021
KIND OF COMMENT	1	,191	64	<,001
	2	,448	24	<,001

### Pruebas de normalidad

	PROFILE (1=PLAYER 2=DEVELOPER)	Shapiro-Wilk		
		Estadístico	gl	Sig.
6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / When the time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss.	1	,821	64	<,001
	2	,883	24	,010
7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss	1	,911	64	<,001
	2	,885	24	,011
8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability.	1	,912	64	<,001
	2	,931	24	,103
9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good.	1	,931	64	,001
	2	,939	24	,152
length comment	1	,783	64	<,001
	2	,748	24	<,001
KIND OF COMMENT	1	,849	64	<,001
	2	,455	24	<,001

\*. Esto es un límite inferior de la significación verdadera.

a. Corrección de significación de Lilliefors

## PLAYTESTING DURATION

### Gráficos de tallo y hojas

PLAYTESTING DURATION Diagrama de tallo y hojas de  
PROFILE1PLAYER2DEVELOPER= 1

Frecuencia	Stem &	Hoja
9,00	0 .	000011111
10,00	0 .	2222333333
8,00	0 .	44555555
14,00	0 .	6666777777777
2,00	0 .	89
6,00	1 .	001111
7,00	1 .	2222233

4,00            1 . 5555  
3,00            1 . 667  
1,00 Extremos    (>=26)

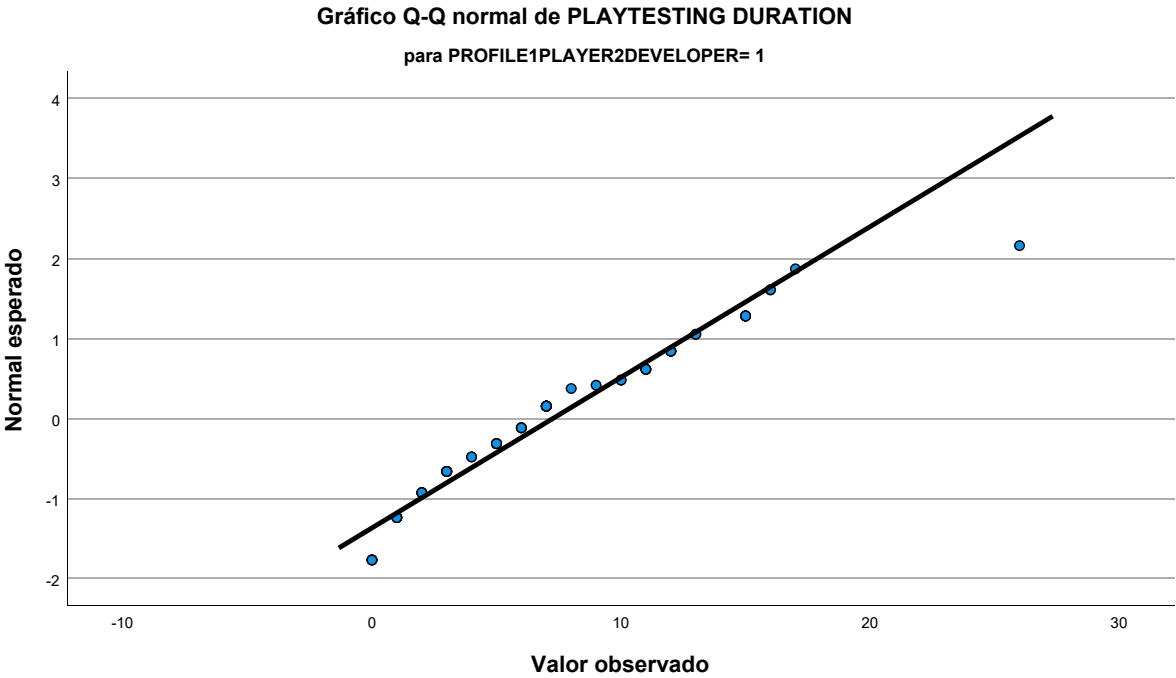
Ancho del tallo: 10  
Cada hoja: 1 caso(s)

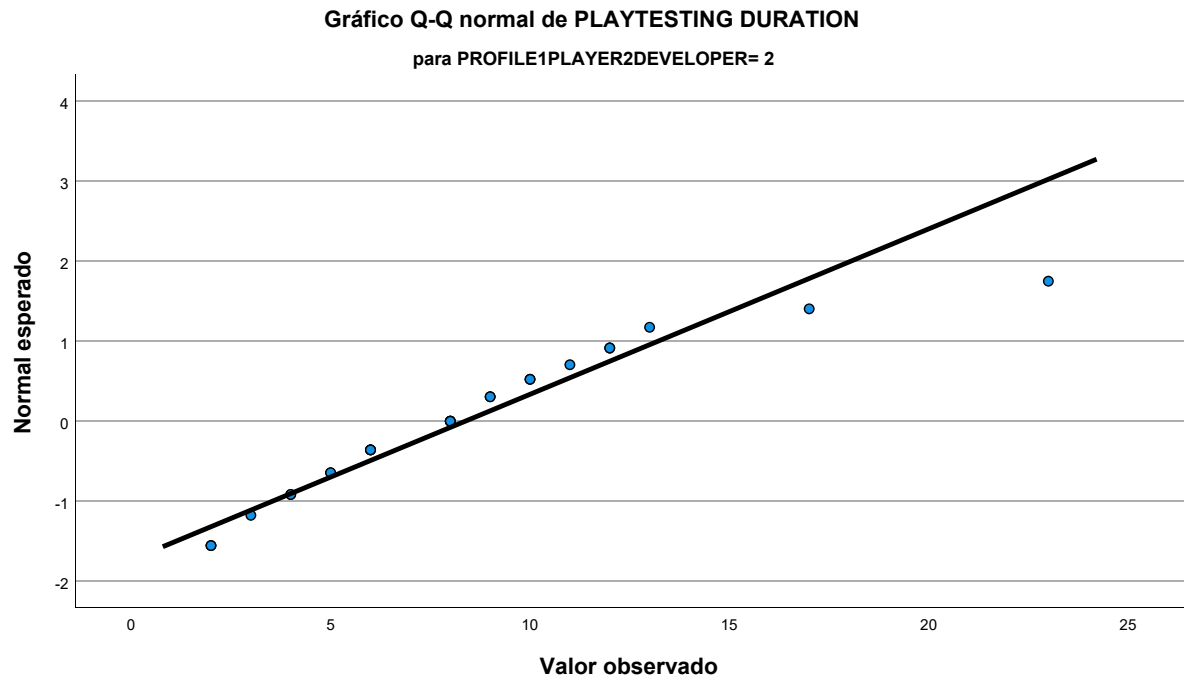
PLAYTESTING DURATION Diagrama de tallo y hojas de  
PROFILE1PLAYER2DEVELOPER= 2

Frecuencia	Stem &	Hoja
5,00	0 .	22344
11,00	0 .	55666888899
6,00	1 .	001223
1,00	1 .	7
1,00 Extremos		(>=23)

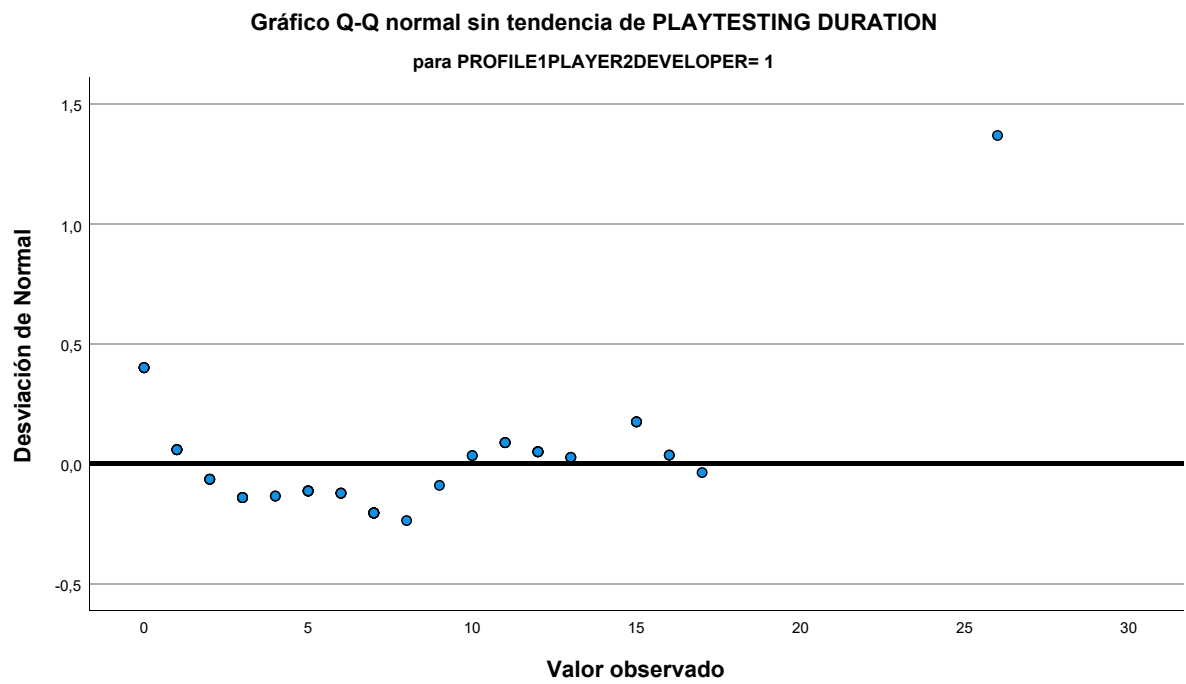
Ancho del tallo: 10  
Cada hoja: 1 caso(s)

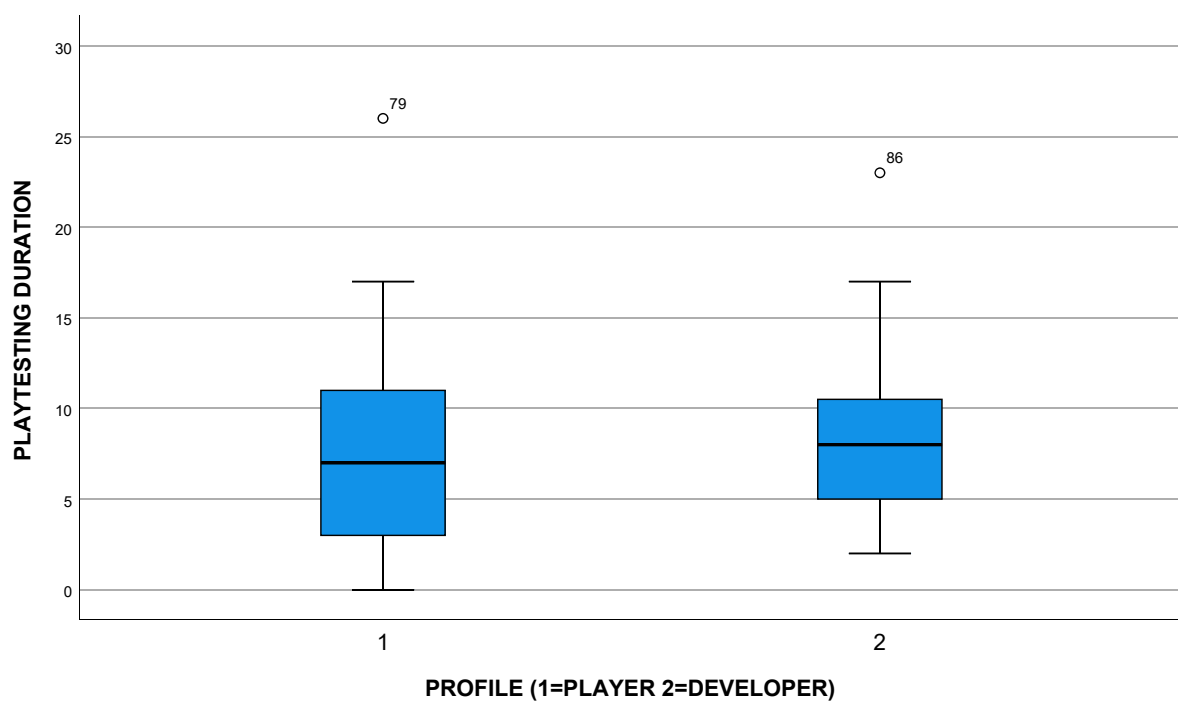
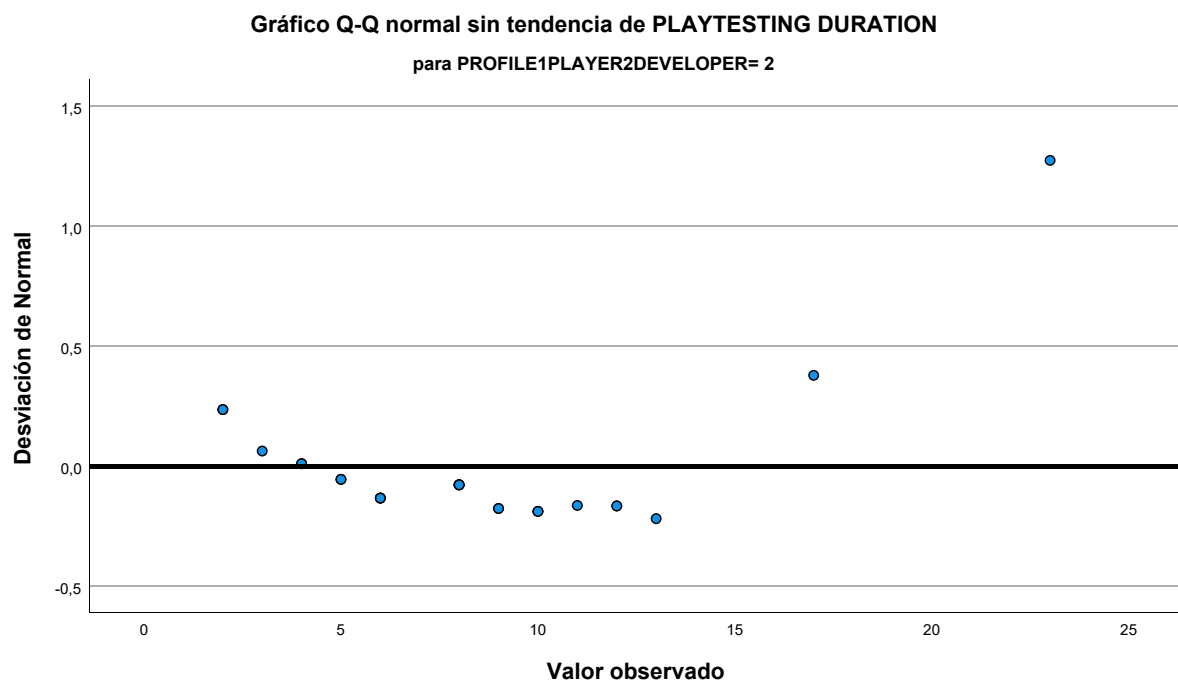
Gráficos Q-Q normales





### Gráficos Q-Q normales sin tendencia





## AVERAGE GAME TIME

### Gráficos de tallo y hojas

AVERAGE GAME TIME Diagrama de tallo y hojas de  
PROFILE1PLAYER2DEVELOPER= 1

Frecuencia	Stem &	Hoja
11,00	0 .	00003335566

13,00	1 .	0000023345556
14,00	2 .	00000333335555
6,00	3 .	000056
3,00	4 .	005
5,00	5 .	00556
6,00	6 .	000055
3,00	7 .	000
3,00	Extremos	(>=11,0)

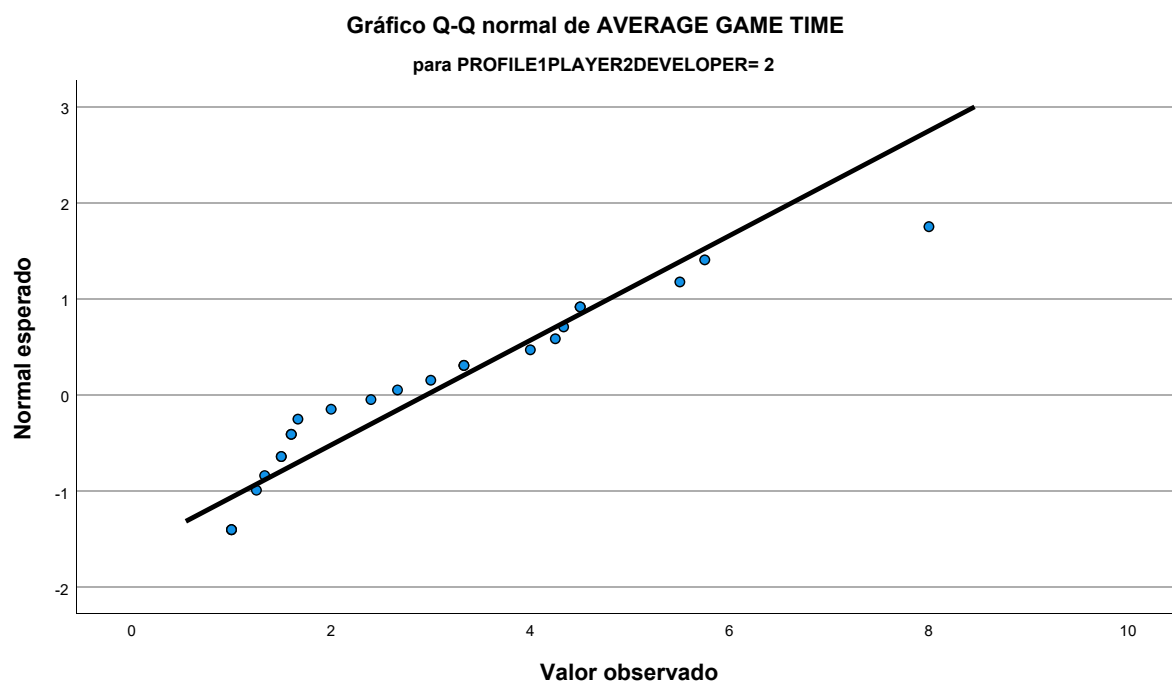
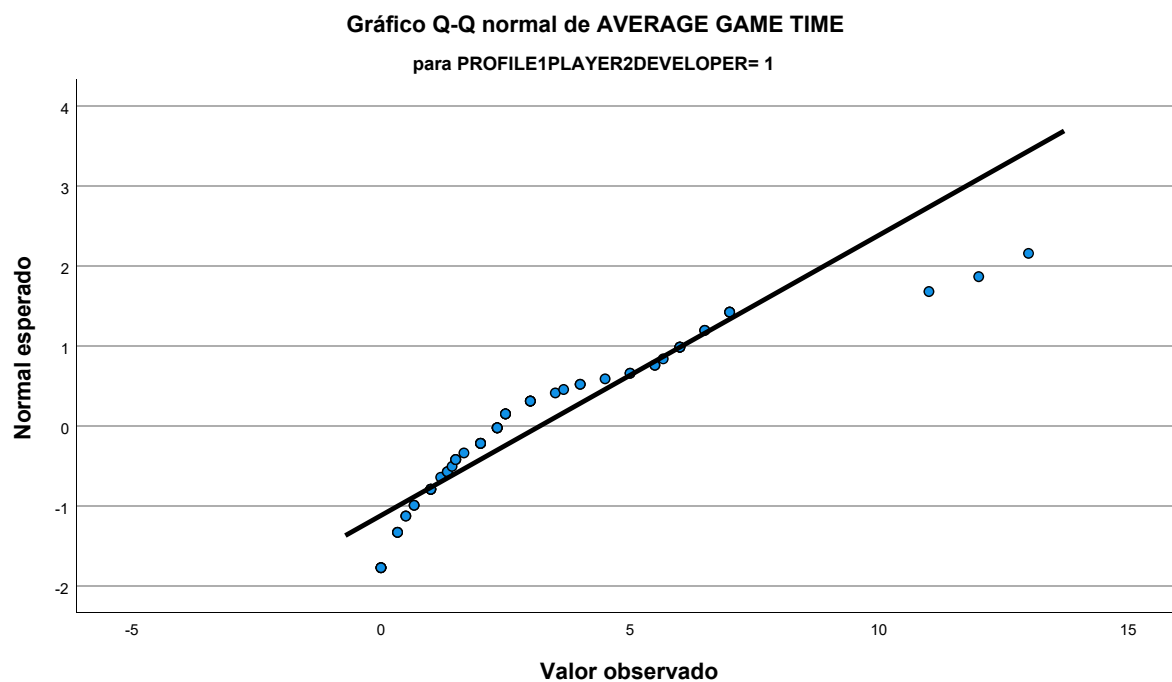
Ancho del tallo: 1,000000  
Cada hoja: 1 caso(s)

AVERAGE GAME TIME Diagrama de tallo y hojas de  
PROFILE1PLAYER2DEVELOPER= 2

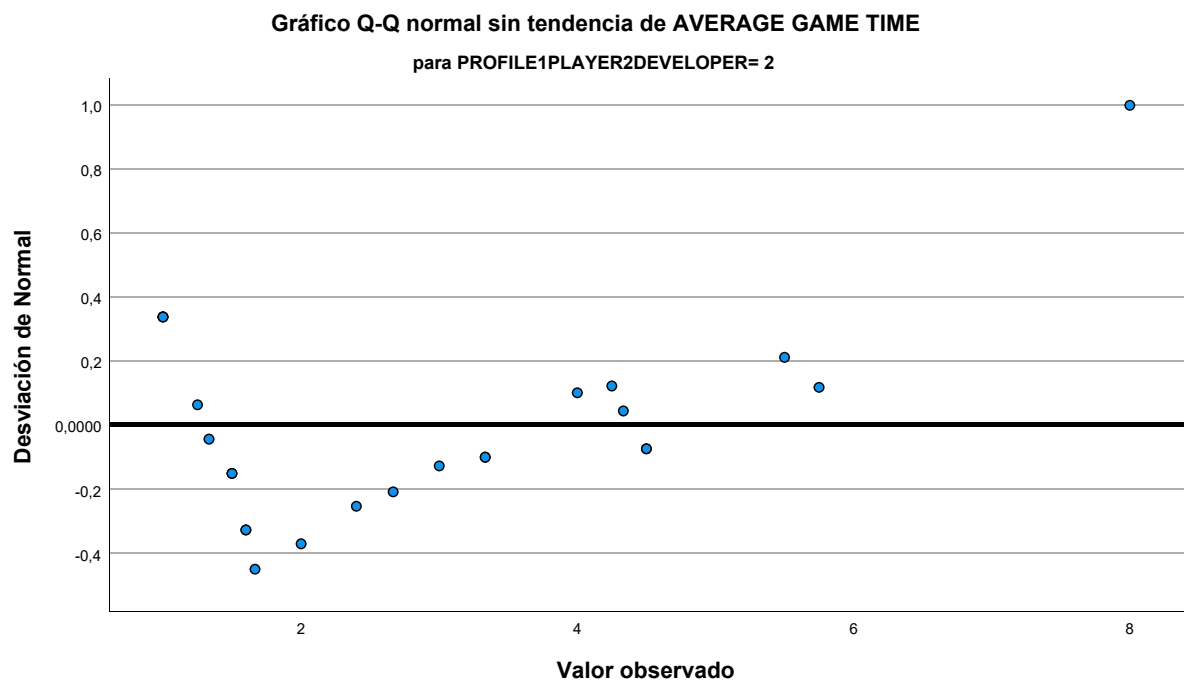
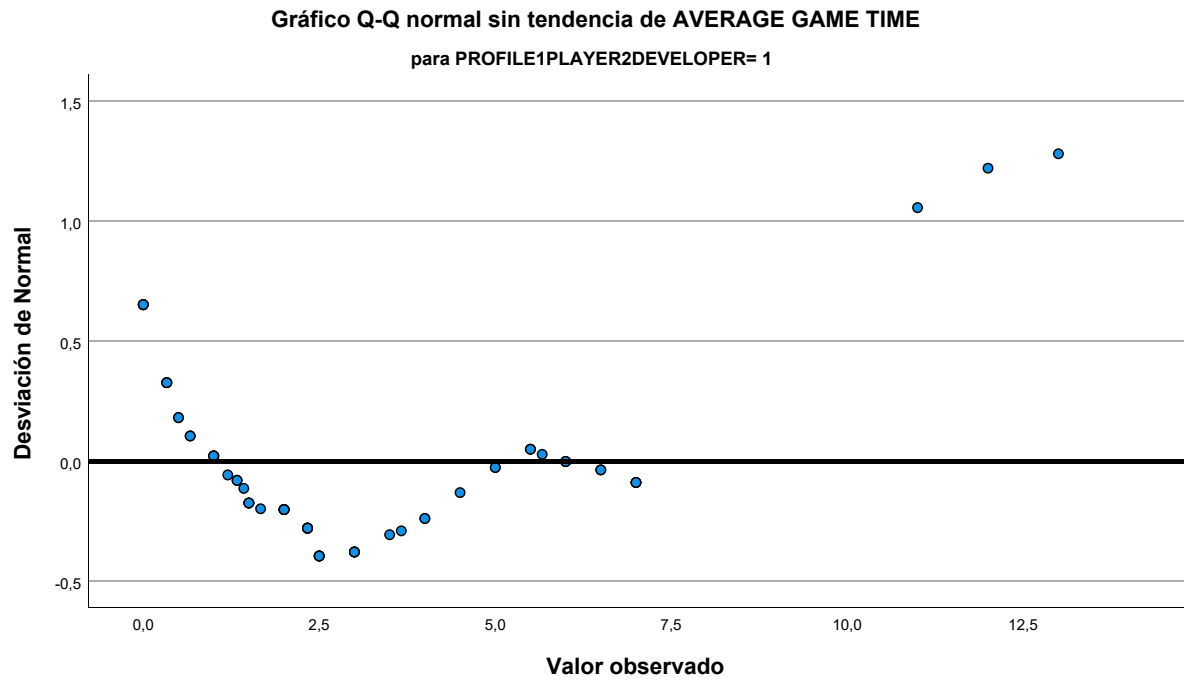
Frecuencia	Stem &	Hoja
10,00	1 .	0002355666
3,00	2 .	046
3,00	3 .	033
5,00	4 .	02355
2,00	5 .	57
,00	6 .	
,00	7 .	
1,00	8 .	0

Ancho del tallo: 1,000000  
Cada hoja: 1 caso(s)

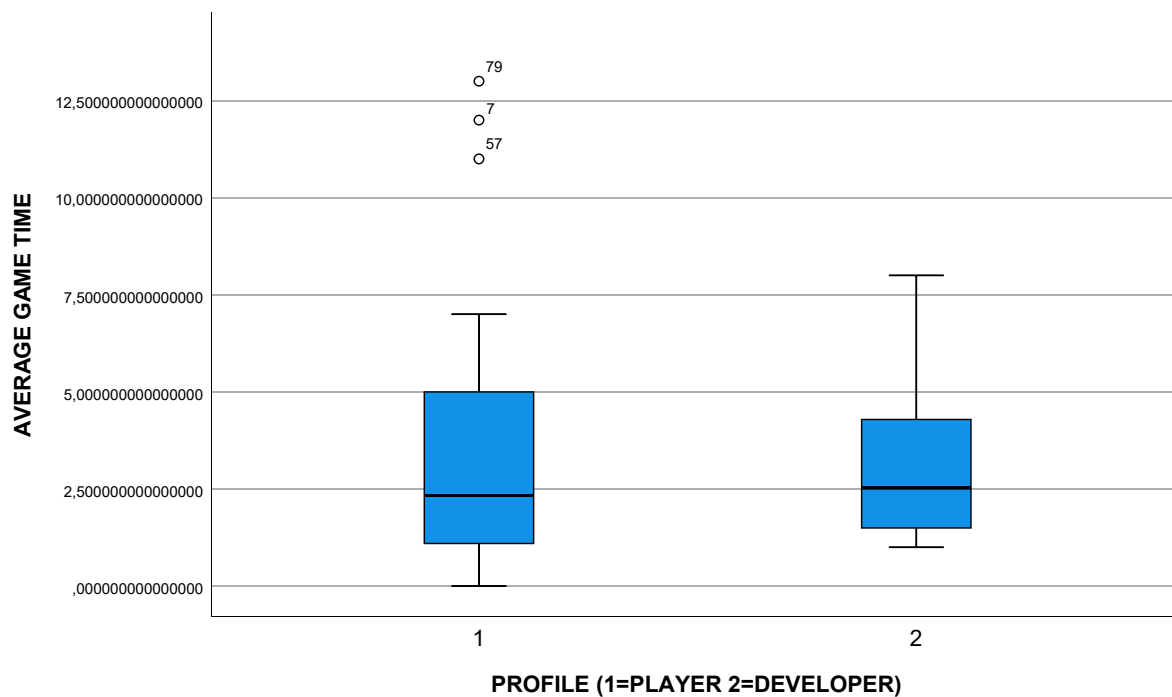
## Gráficos Q-Q normales



**Gráficos Q-Q normales sin tendencia**







## WON RATE

### Gráficos de tallo y hojas

WON RATE Diagrama de tallo y hojas de  
PROFILE1PLAYER2DEVELOPER= 1

Frecuencia	Stem & Hoja
22,00	0 . 0000000000000000000000
4,00	0 . 3333
9,00	0 . 45555555
5,00	0 . 66667
,00	0 .
24,00	1 . 0000000000000000000000

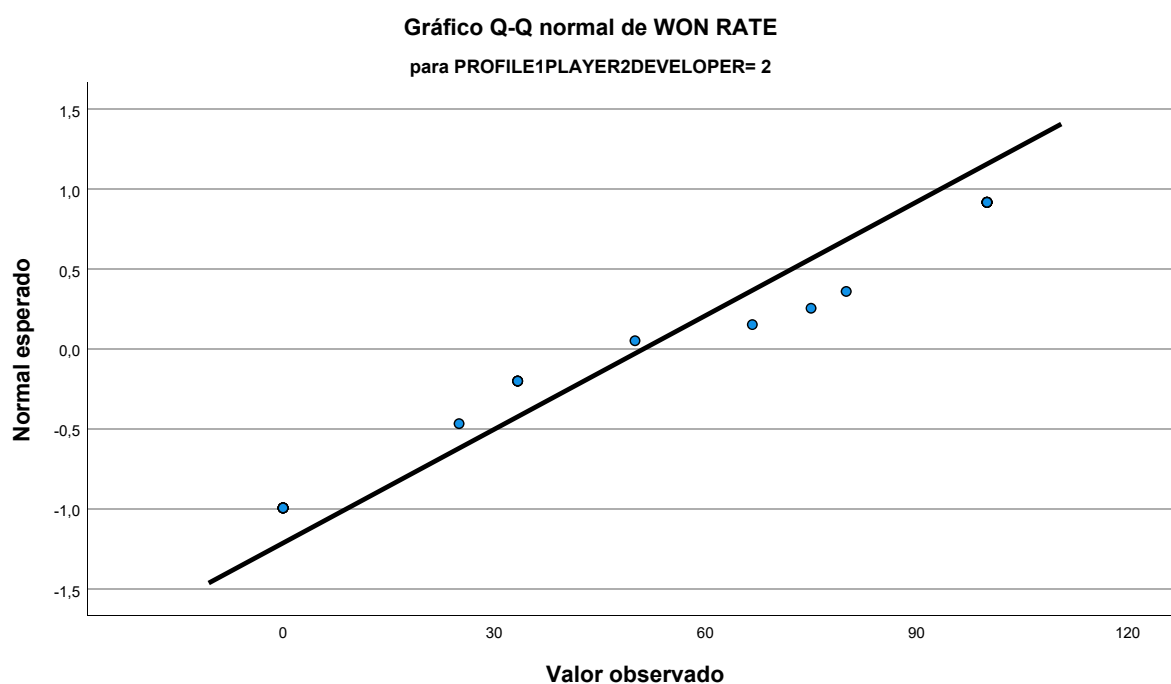
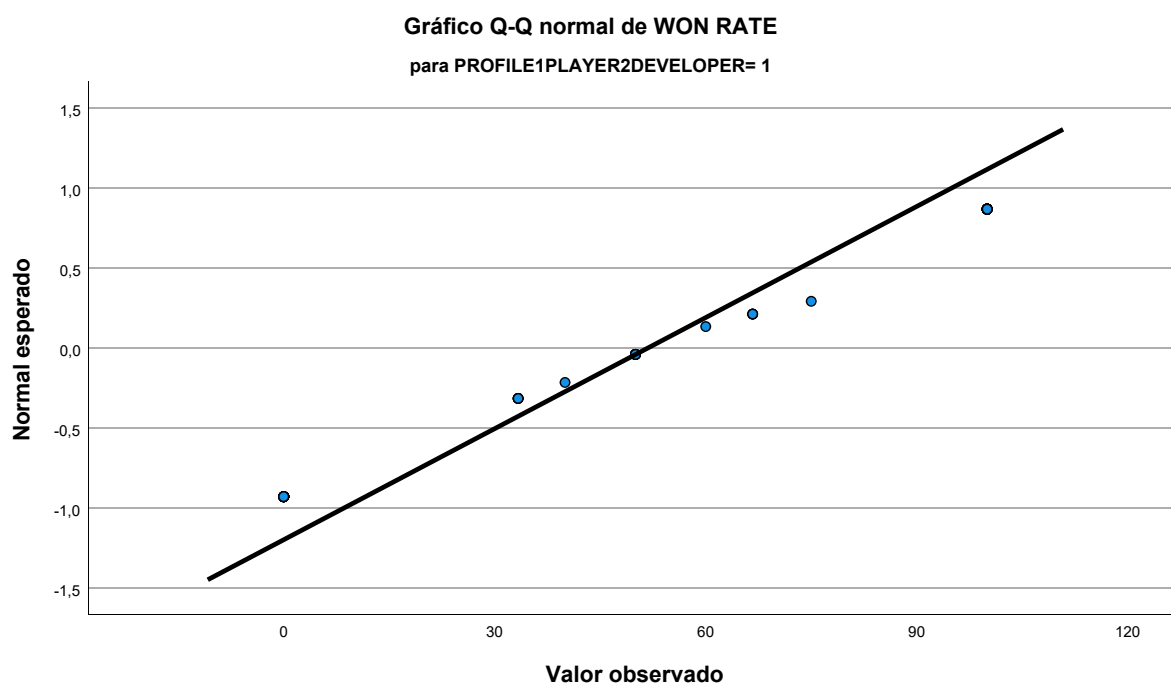
Ancho del tallo: 100,00  
Cada hoja: 1 caso(s)

WON RATE Diagrama de tallo y hojas de  
PROFILE1PLAYER2DEVELOPER= 2

Frecuencia	Stem & Hoja
12,00	0 . 000000023333
4,00	0 . 5678
8,00	1 . 00000000

Ancho del tallo: 100,00  
Cada hoja: 1 caso(s)

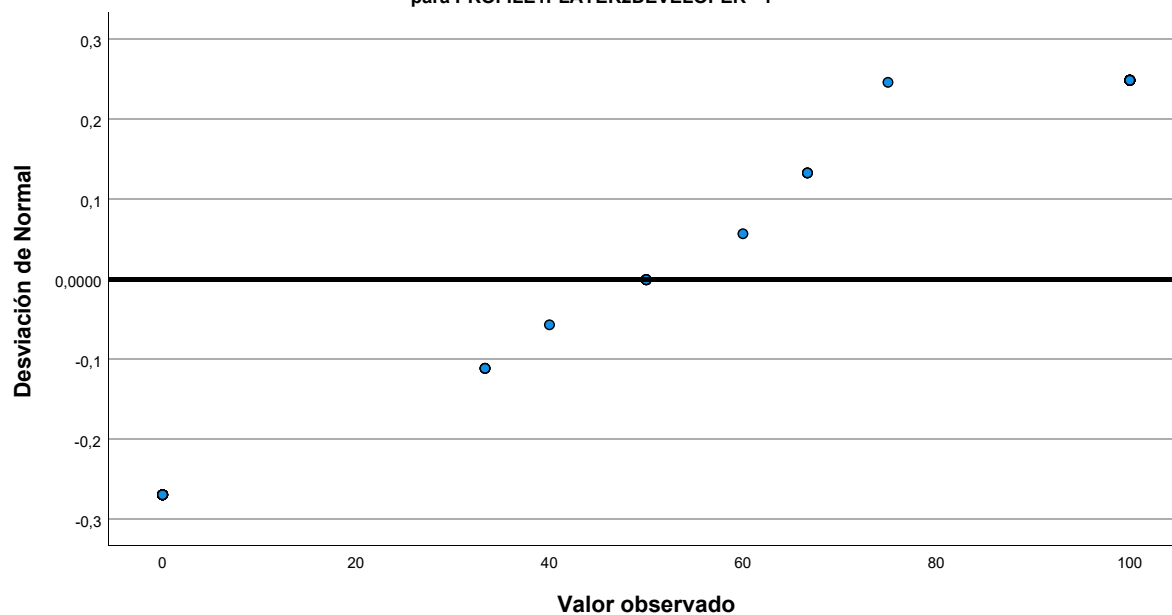
## Gráficos Q-Q normales



## Gráficos Q-Q normales sin tendencia

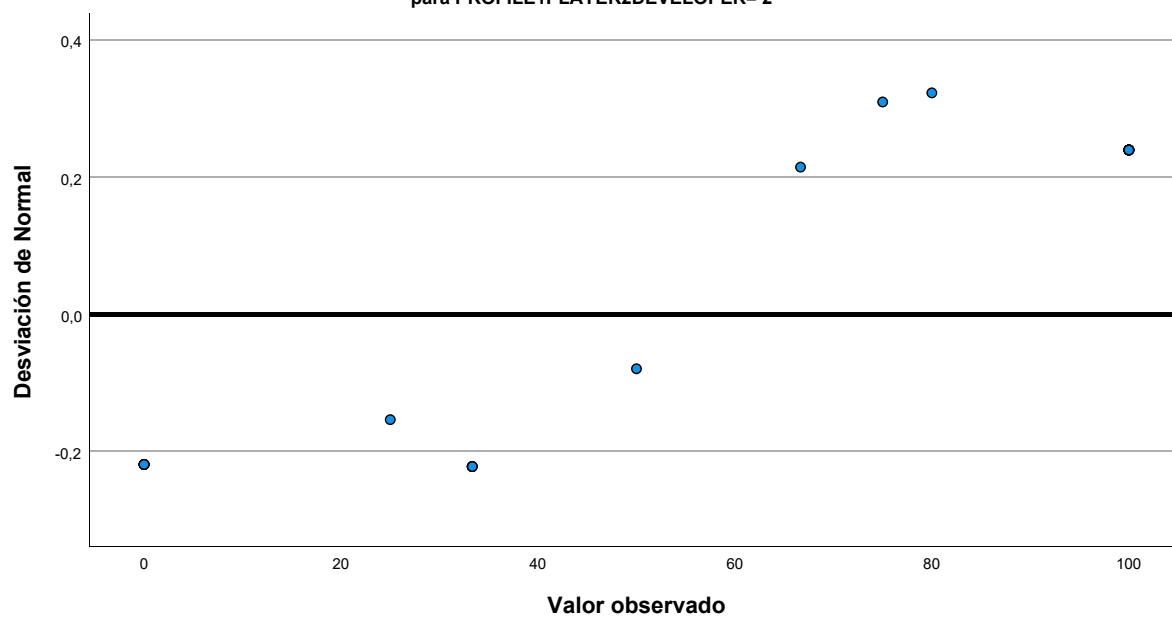
**Gráfico Q-Q normal sin tendencia de WON RATE**

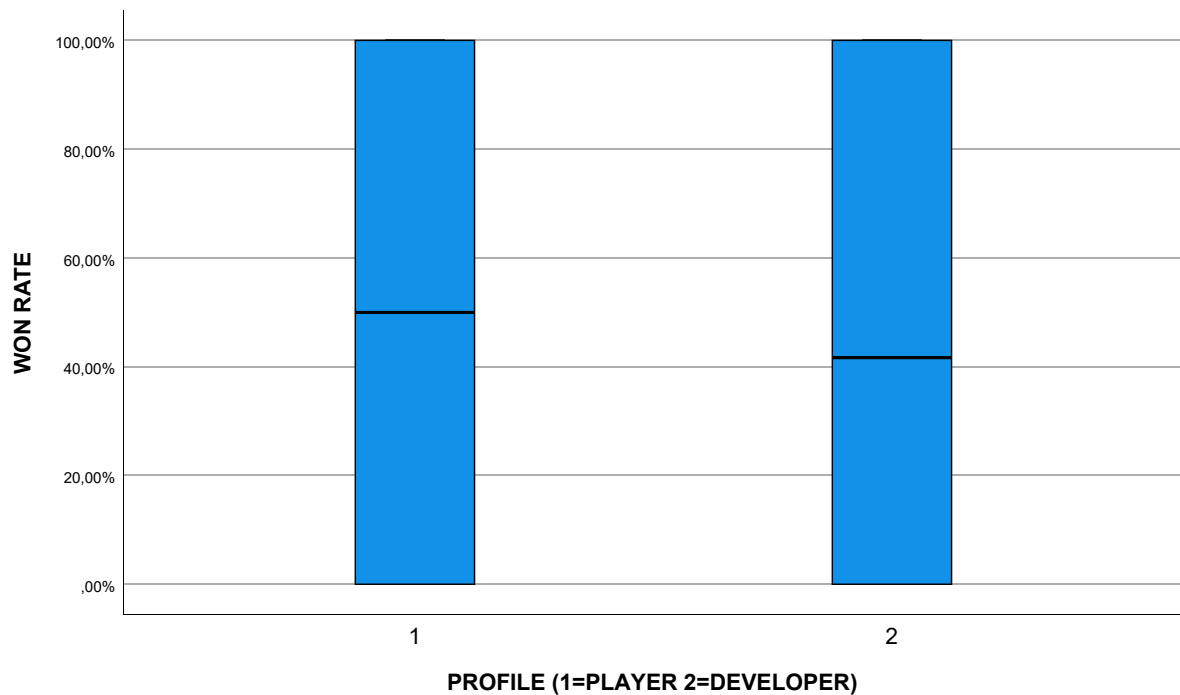
para PROFILE1PLAYER2DEVELOPER= 1



**Gráfico Q-Q normal sin tendencia de WON RATE**

para PROFILE1PLAYER2DEVELOPER= 2





¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you played against the boss?

### Gráficos de tallo y hojas

¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you played against the boss? Diagrama de tallo y hojas de

PROFILE1PLAYER2DEVELOPER= 1

Frecuencia	Stem &	Hoja
10,00	1 .	0000000000
,00	1 .	
23,00	2 .	0000000000000000000000
,00	2 .	
21,00	3 .	0000000000000000000000
,00	3 .	
1,00	4 .	0
9,00	Extremos	(>=5,0)

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you played against the boss? Diagrama de tallo y hojas de

PROFILE1PLAYER2DEVELOPER= 2

Frecuencia	Stem &	Hoja
1,00	1 .	0

8,00	2 .	00000000
7,00	3 .	00000000
4,00	4 .	0000
3,00	5 .	000
1,00	6 .	0

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

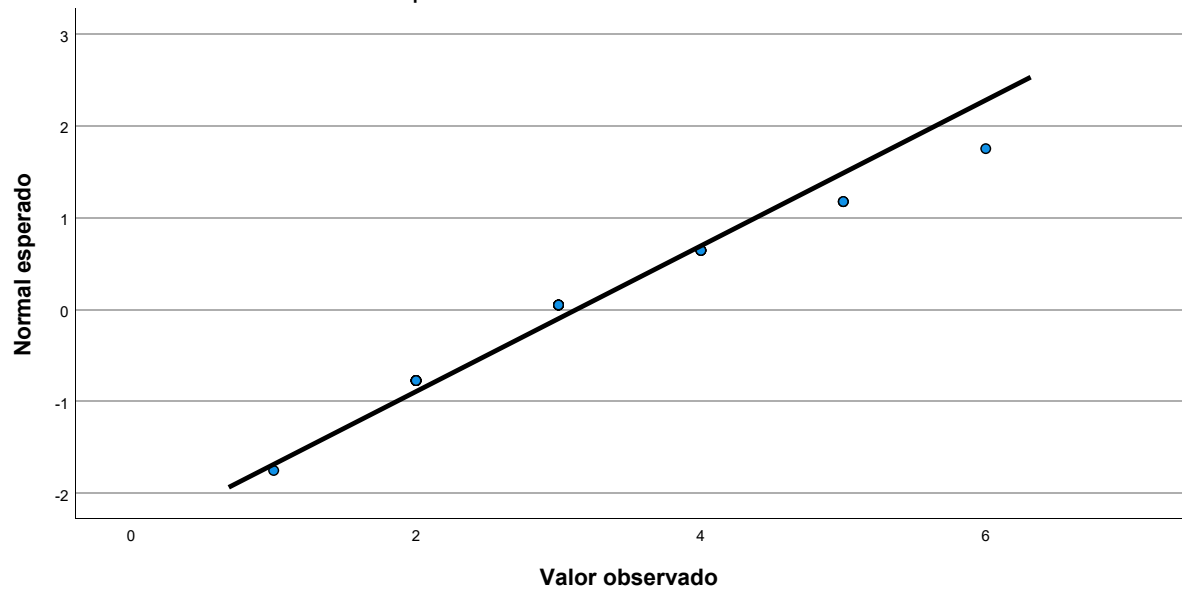
## Gráficos Q-Q normales

Gráfico Q-Q normal de ¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you played against the boss?



**Gráfico Q-Q normal de ¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you played against the boss?**

para PROFILE1PLAYER2DEVELOPER= 2



**Gráficos Q-Q normales sin tendencia**

**Gráfico Q-Q normal sin tendencia de ¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you played against the boss?**

para PROFILE1PLAYER2DEVELOPER= 1

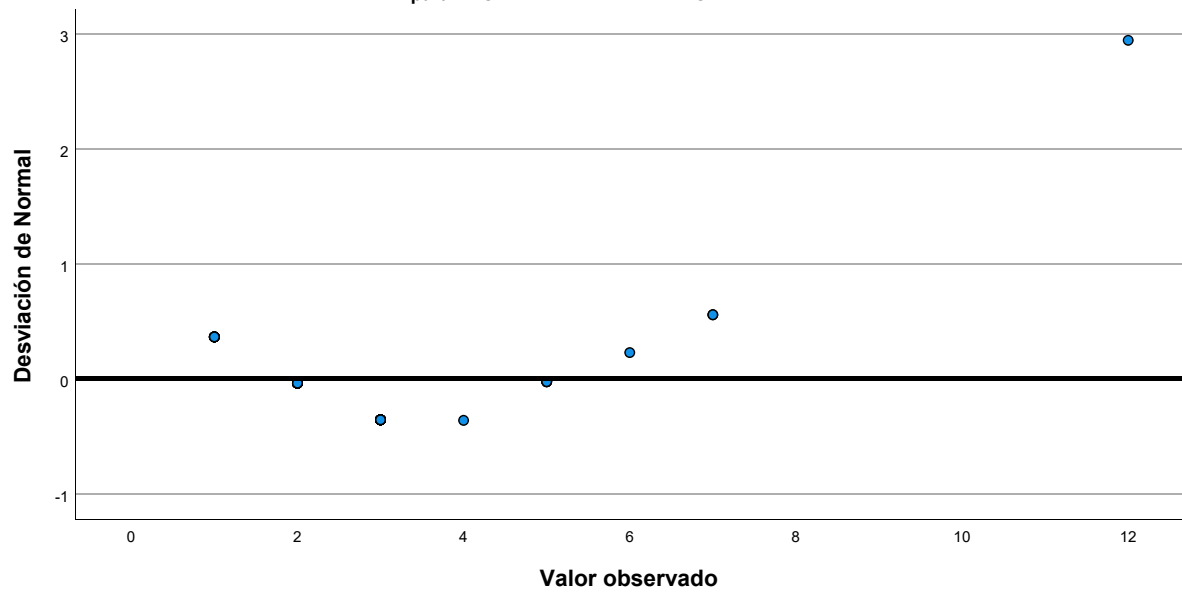
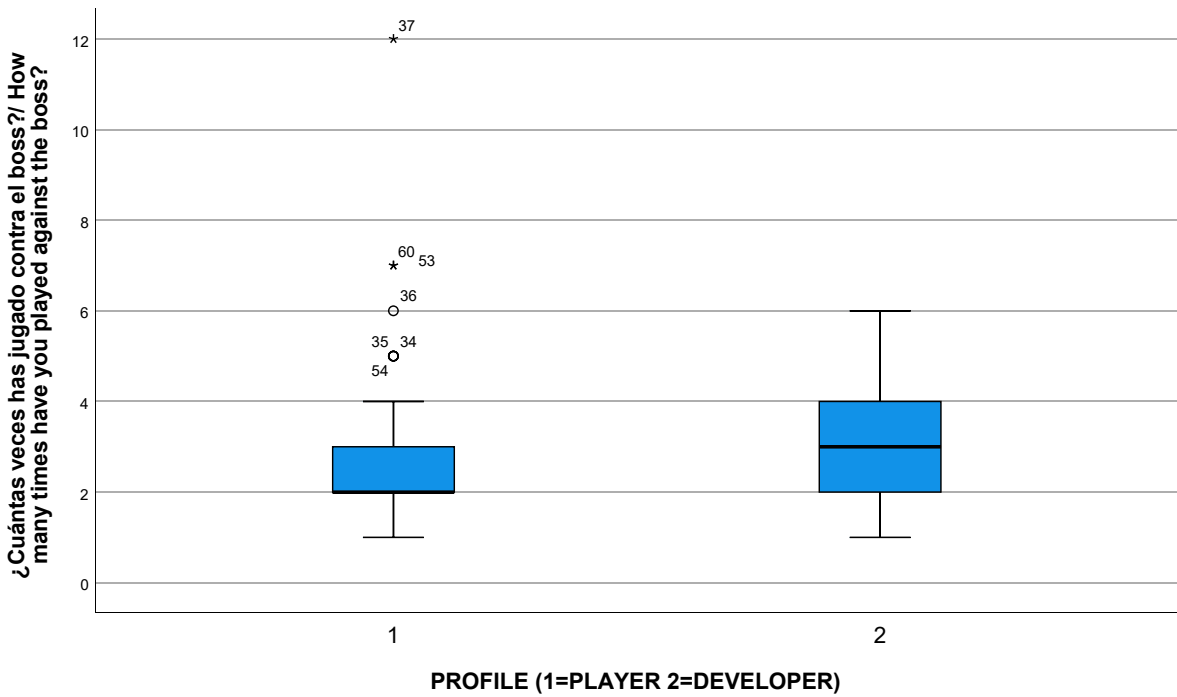
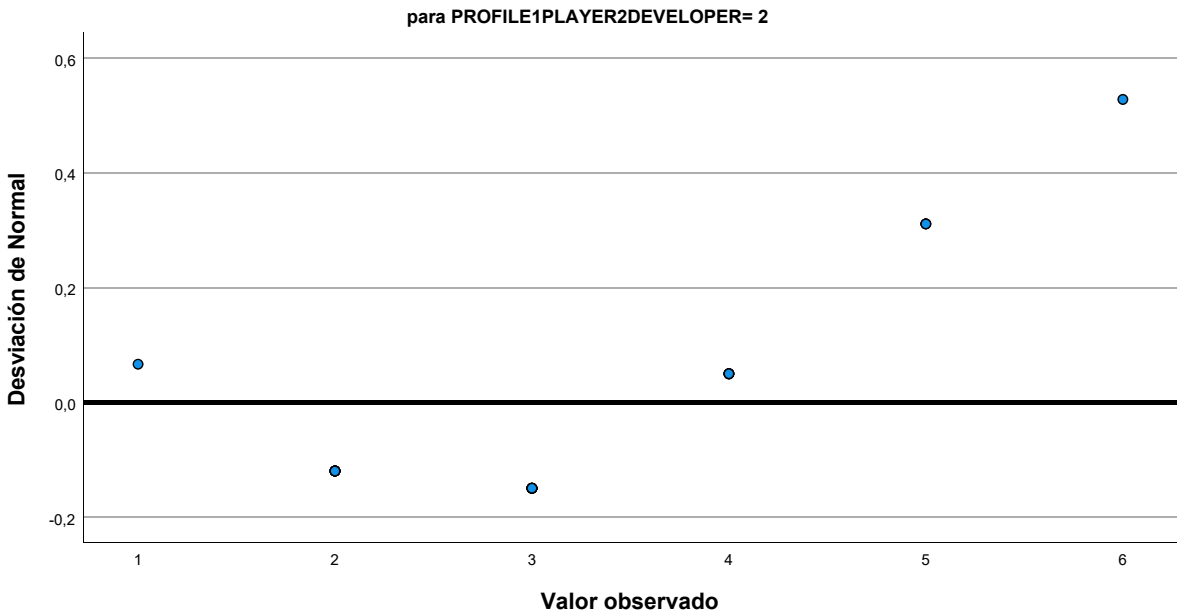


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de ¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you played against the boss?



¿Cuántas has ganado? / How many times have you won?

Gráficos de tallo y hojas

¿Cuántas has ganado? / How many times have you won?

Diagrama de tallo y hojas de  
PROFILE1PLAYER2DEVELOPER= 1

Frecuencia    Stem & Hoja

22,00	0 .	000000000000000000000000
20,00	1 .	000000000000000000000000
11,00	2 .	000000000000
5,00	3 .	00000
,00	4 .	
2,00	5 .	00
4,00 Extremos	(>=6)	

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

¿Cuántas has ganado? / How many times have you won?

Diagrama de tallo y hojas de

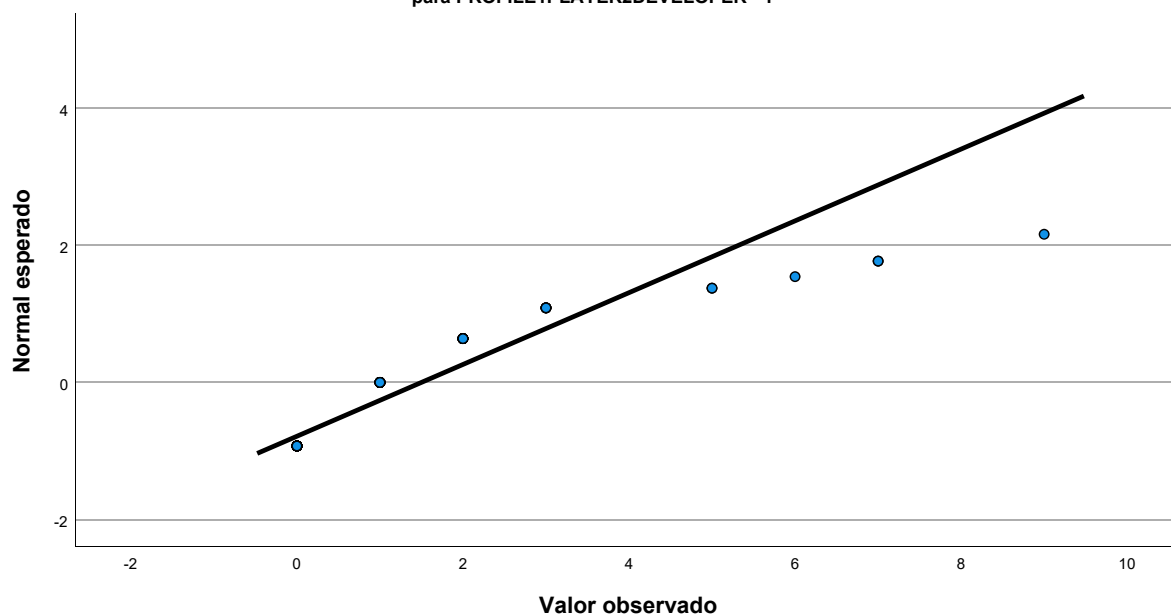
PROFILE1PLAYER2DEVELOPER= 2

Frecuencia	Stem &	Hoja
7,00	0 .	0000000
7,00	1 .	0000000
6,00	2 .	000000
1,00	3 .	0
2,00	4 .	00
1,00 Extremos	(>=6)	

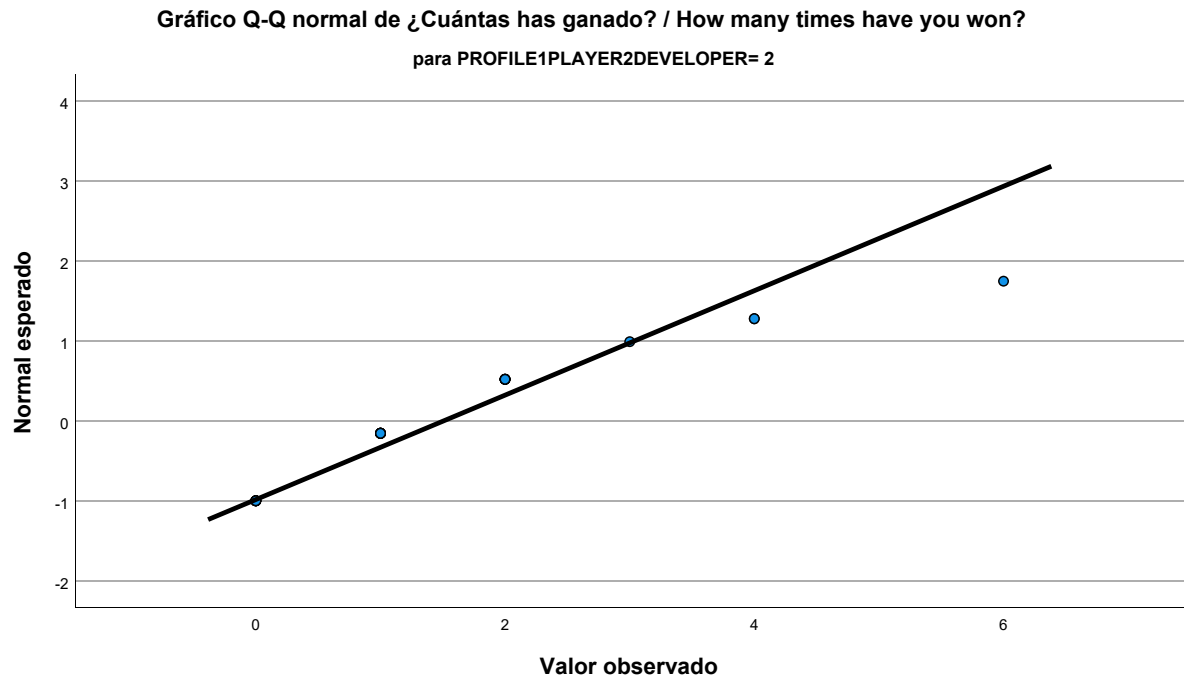
Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

## Gráficos Q-Q normales

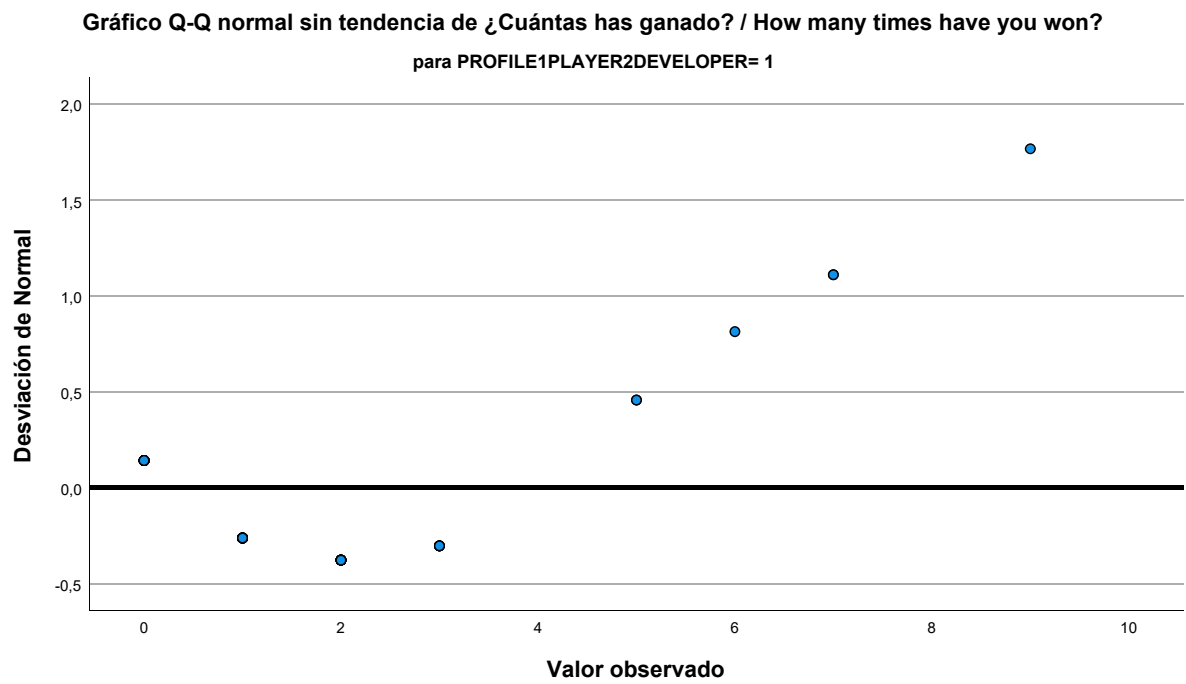
Gráfico Q-Q normal de ¿Cuántas has ganado? / How many times have you won?  
para PROFILE1PLAYER2DEVELOPER= 1

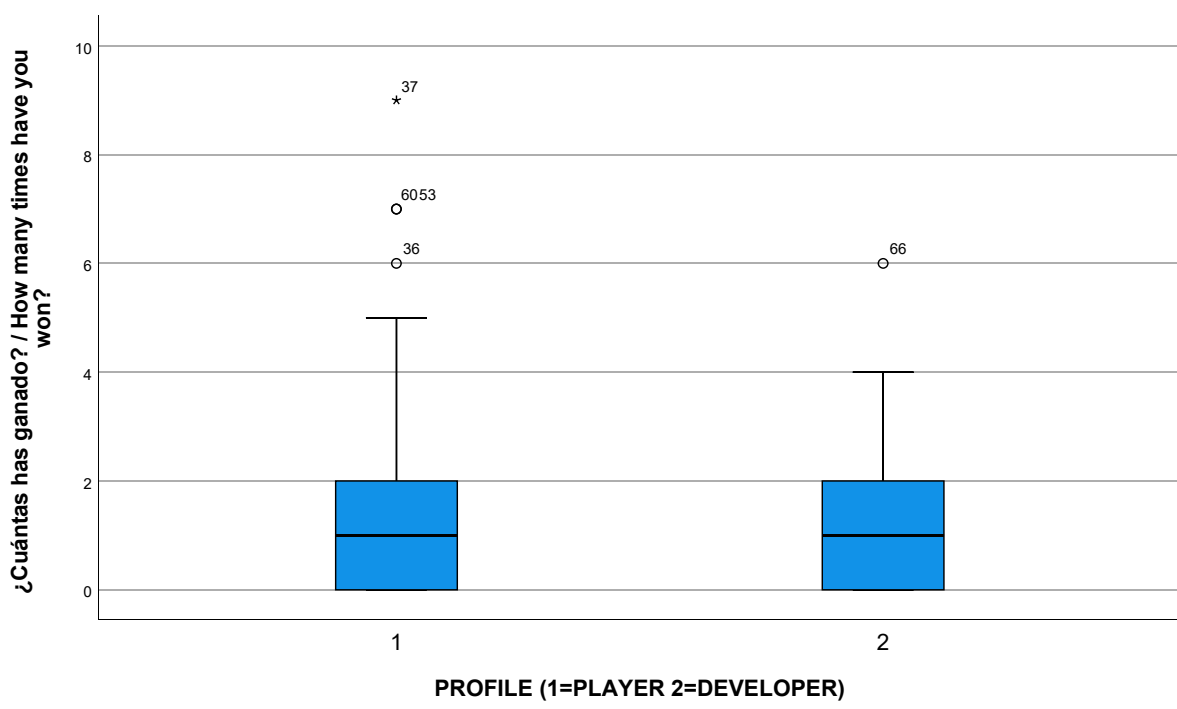
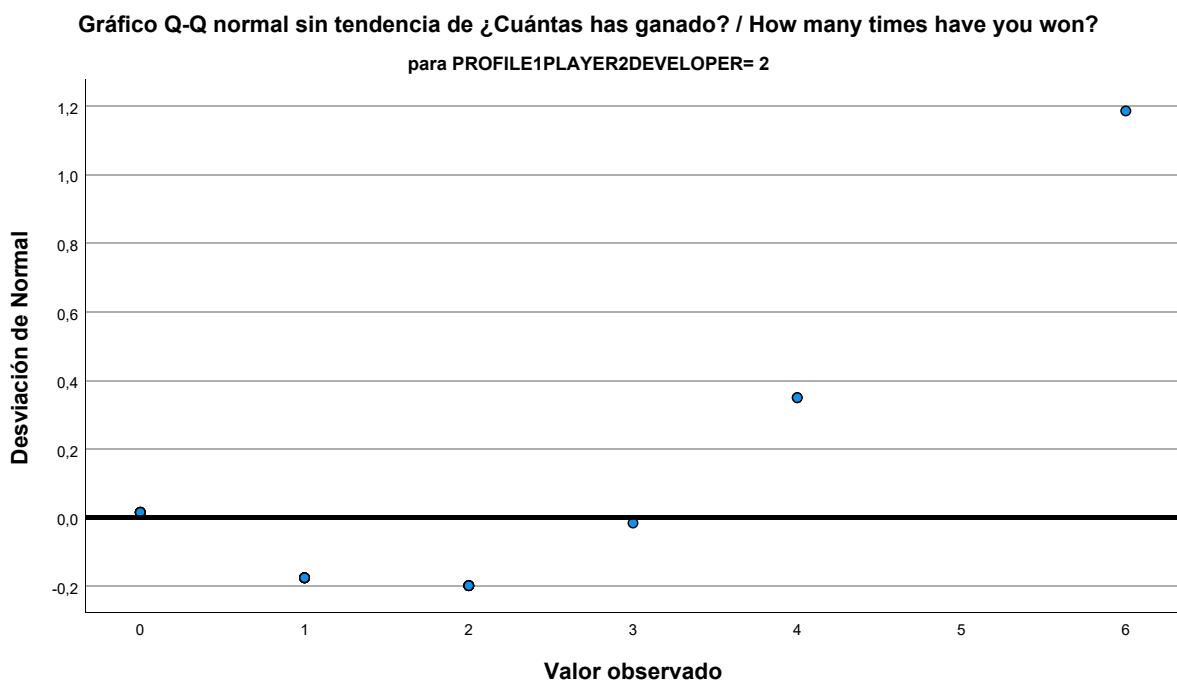






### Gráficos Q-Q normales sin tendencia





## DIFFICULTY (Q2)

### Gráficos de tallo y hojas

DIFFICULTY (Q2) Diagrama de tallo y hojas de  
PROFILE1PLAYER2DEVELOPER= 1

Frecuencia	Stem &	Hoja
10,00	1 .	0000000000

12,00	2 .	000000000000
6,00	3 .	000000
5,00	4 .	00000
10,00	5 .	0000000000
9,00	6 .	000000000
12,00	7 .	000000000000

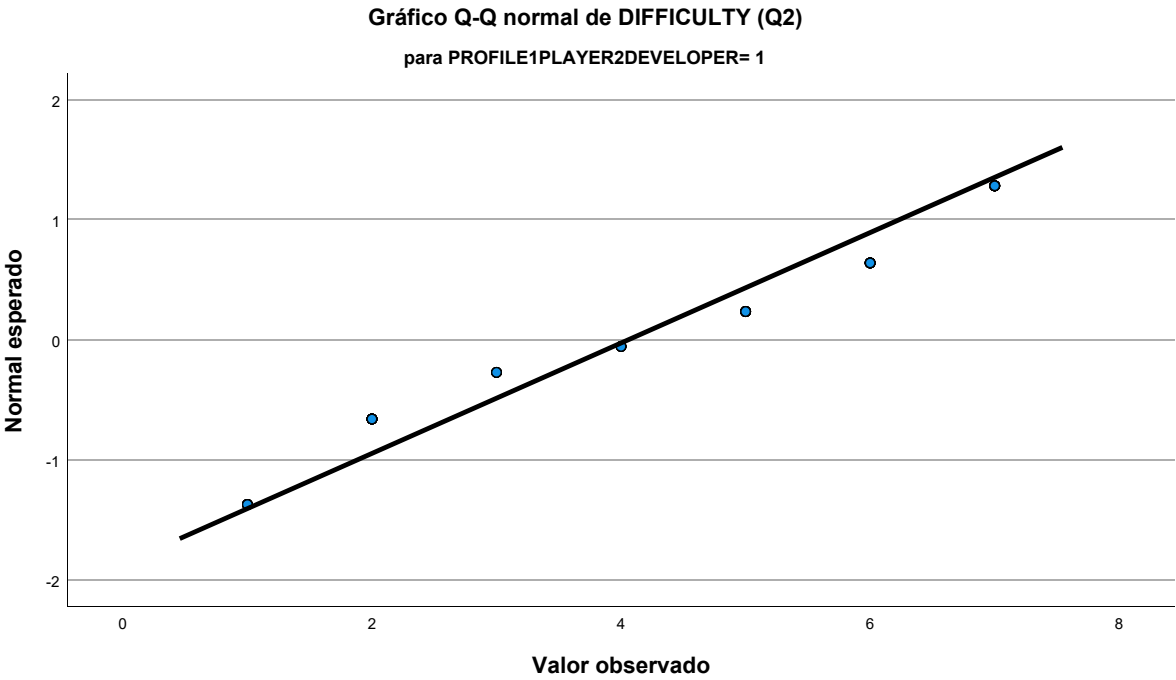
Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

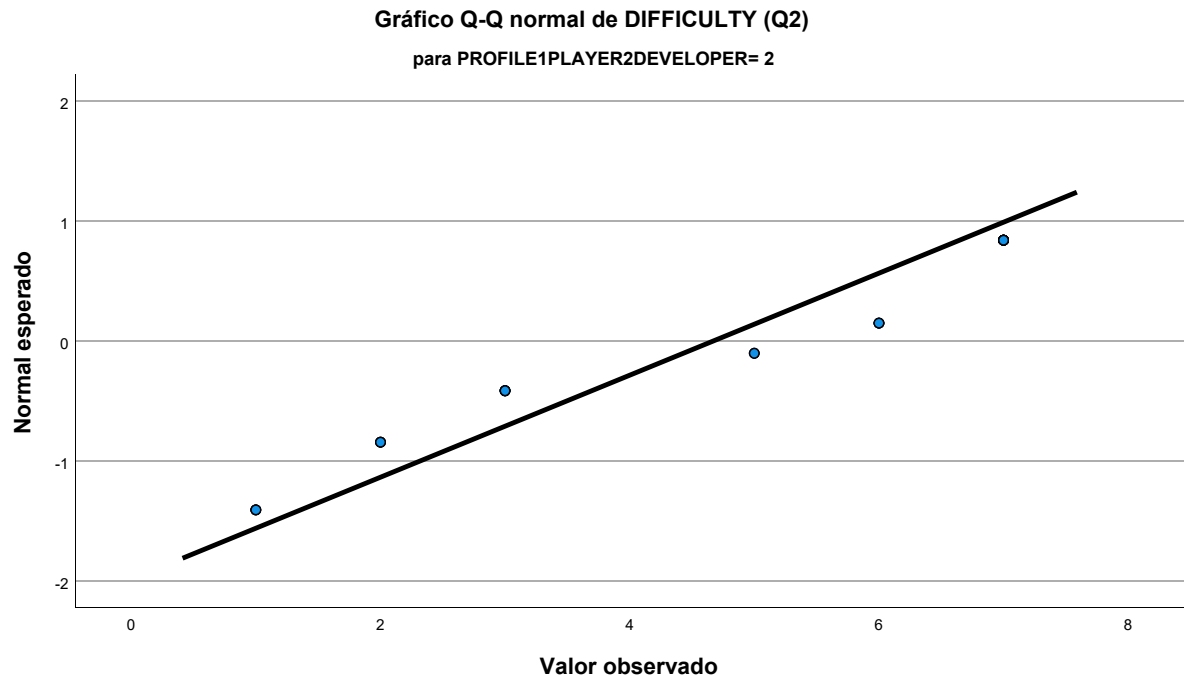
DIFFICULTY (Q2) Diagrama de tallo y hojas de  
PROFILE1PLAYER2DEVELOPER= 2

Frecuencia	Stem &	Hoja
3,00	1 .	000
3,00	2 .	000
4,00	3 .	0000
,00	4 .	
2,00	5 .	00
3,00	6 .	000
9,00	7 .	000000000

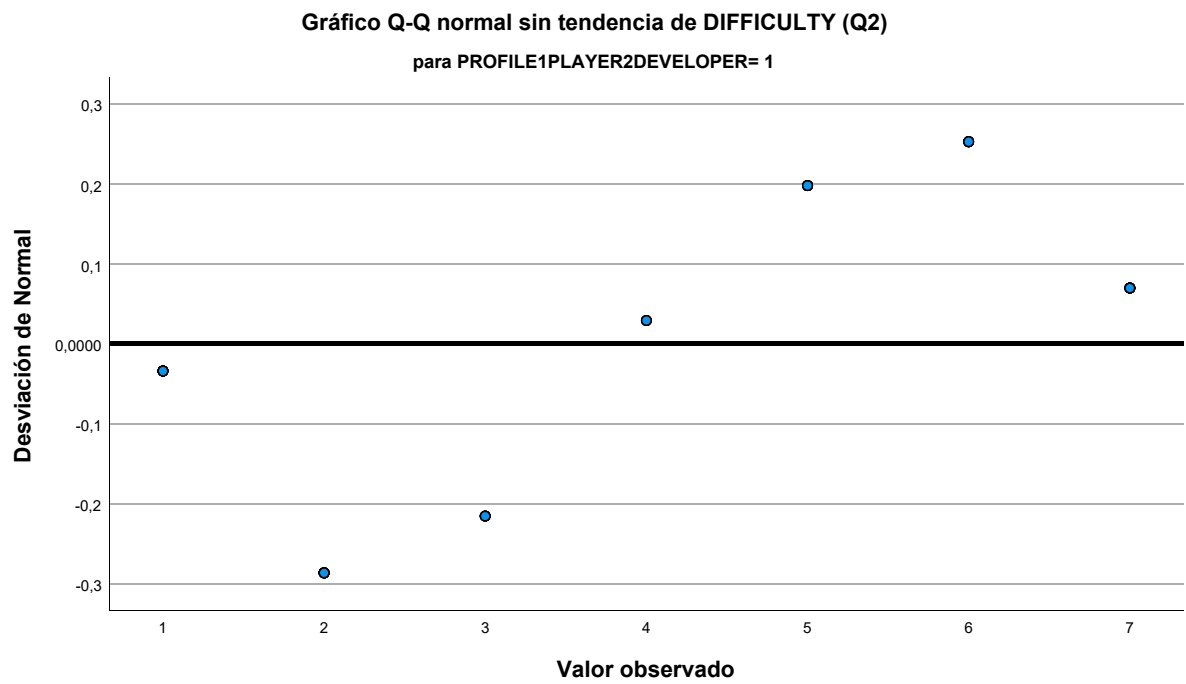
Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

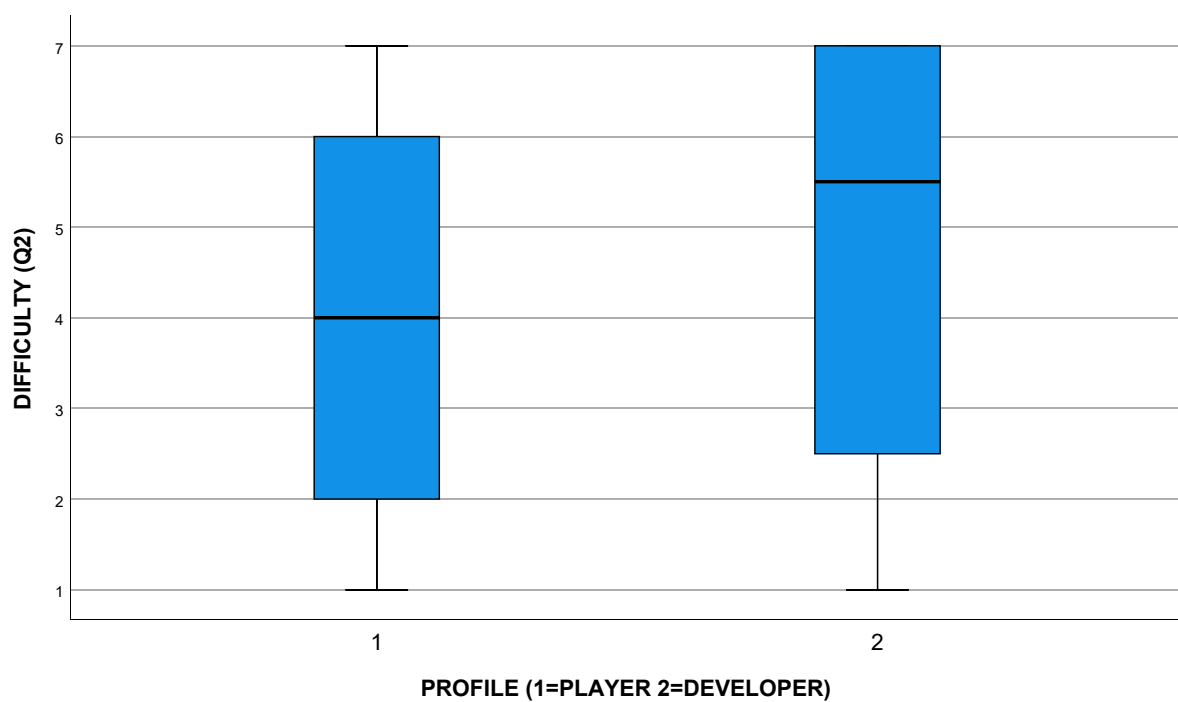
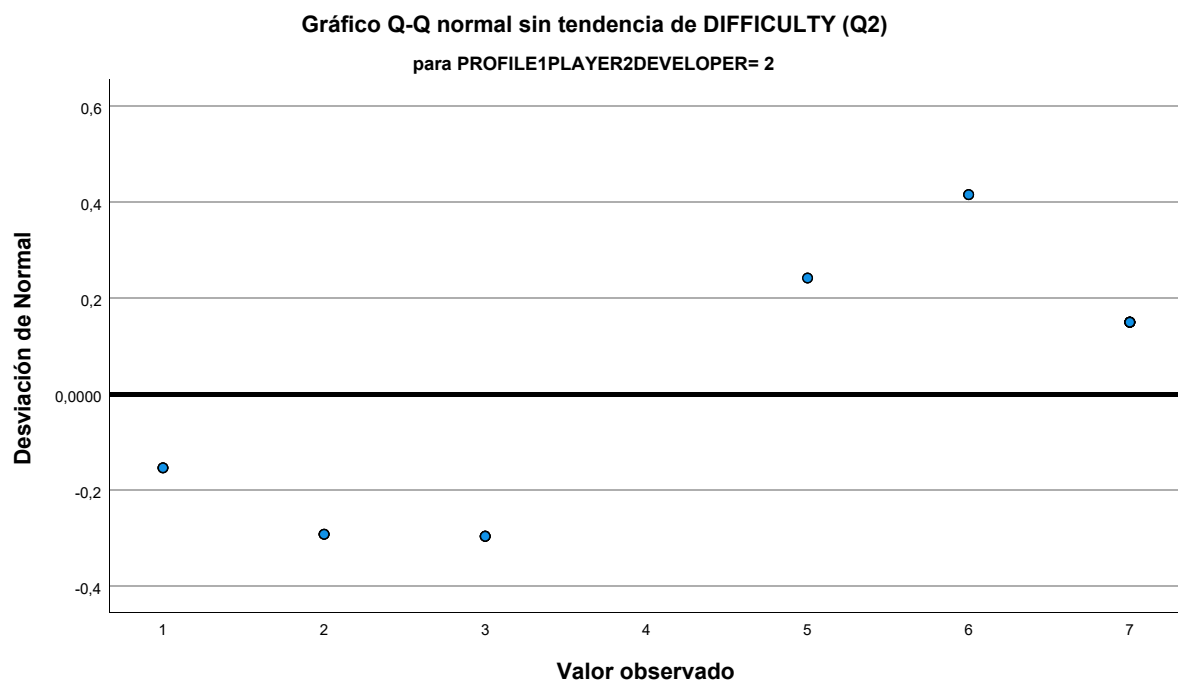
### Gráficos Q-Q normales





### Gráficos Q-Q normales sin tendencia





## FUN (Q5-Q6)

### Gráficos de tallo y hojas

FUN (Q5-Q6) Diagrama de tallo y hojas de  
PROFILE1PLAYER2DEVELOPER= 1

Frecuencia	Stem &	Hoja
14,00	1 .	00000555555555

9,00	2 .	000000055
11,00	3 .	00000055555
11,00	4 .	00000055555
3,00	5 .	055
9,00	6 .	000000555
7,00	7 .	0000000

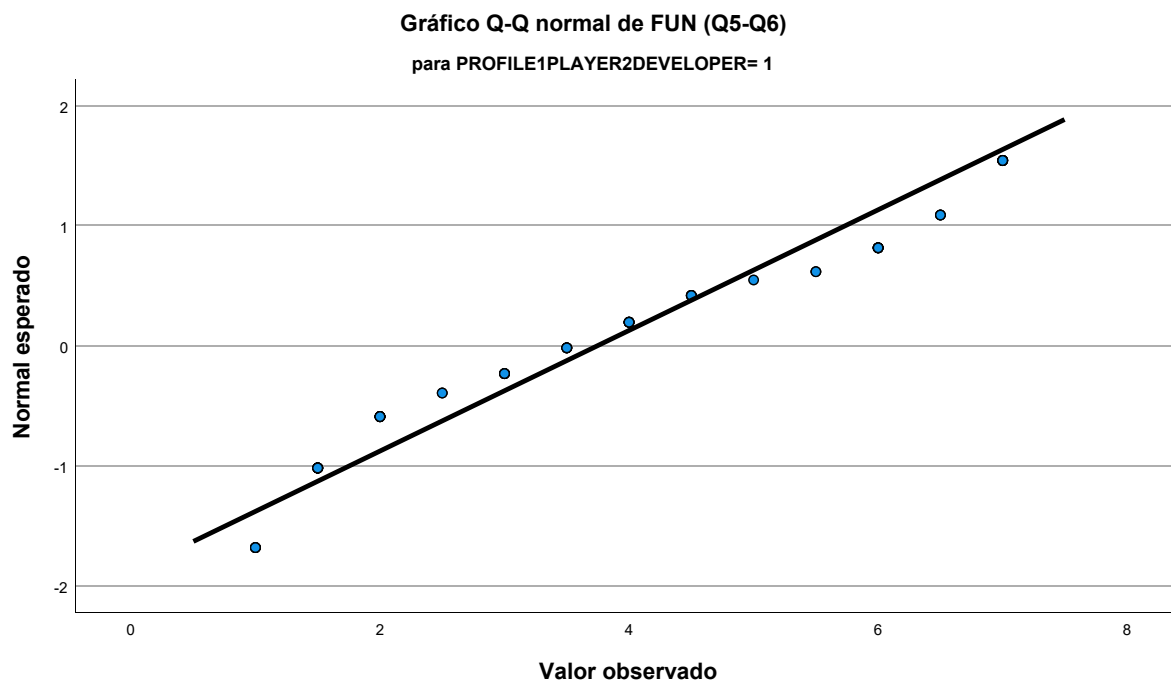
Ancho del tallo: 1,0  
Cada hoja: 1 caso(s)

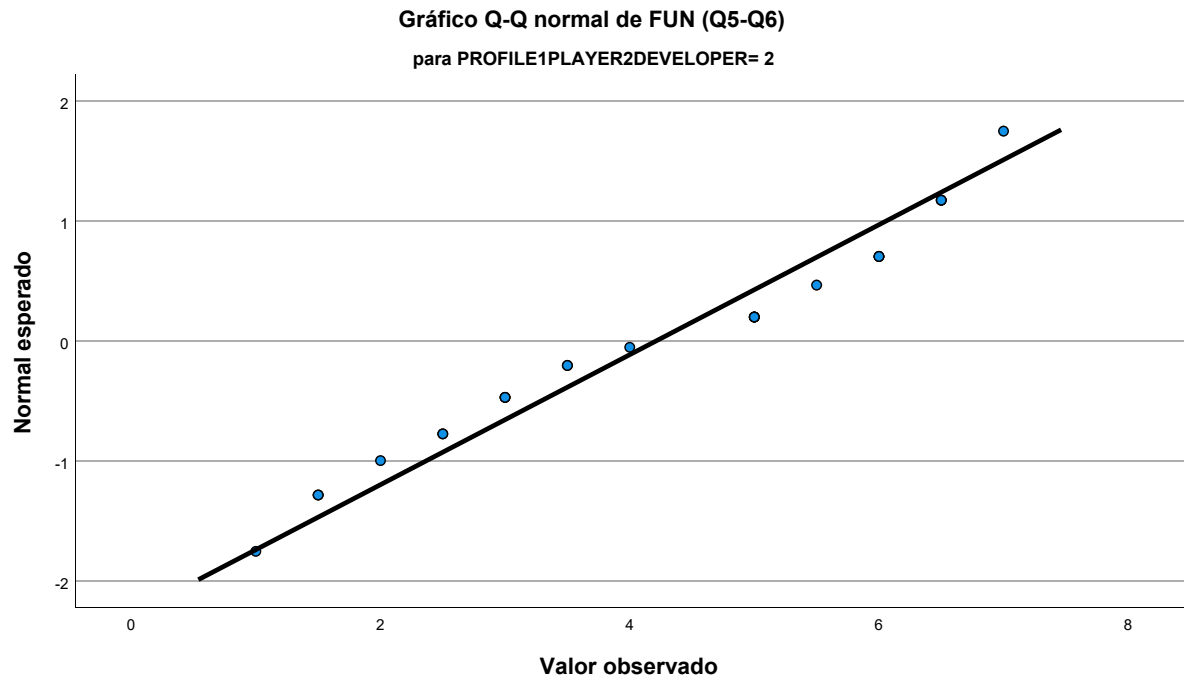
FUN (Q5-Q6) Diagrama de tallo y hojas de  
PROFILE1PLAYER2DEVELOPER= 2

Frecuencia	Stem &	Hoja
3,00	1 .	055
3,00	2 .	055
5,00	3 .	00055
1,00	4 .	0
5,00	5 .	00005
6,00	6 .	000555
1,00	7 .	0

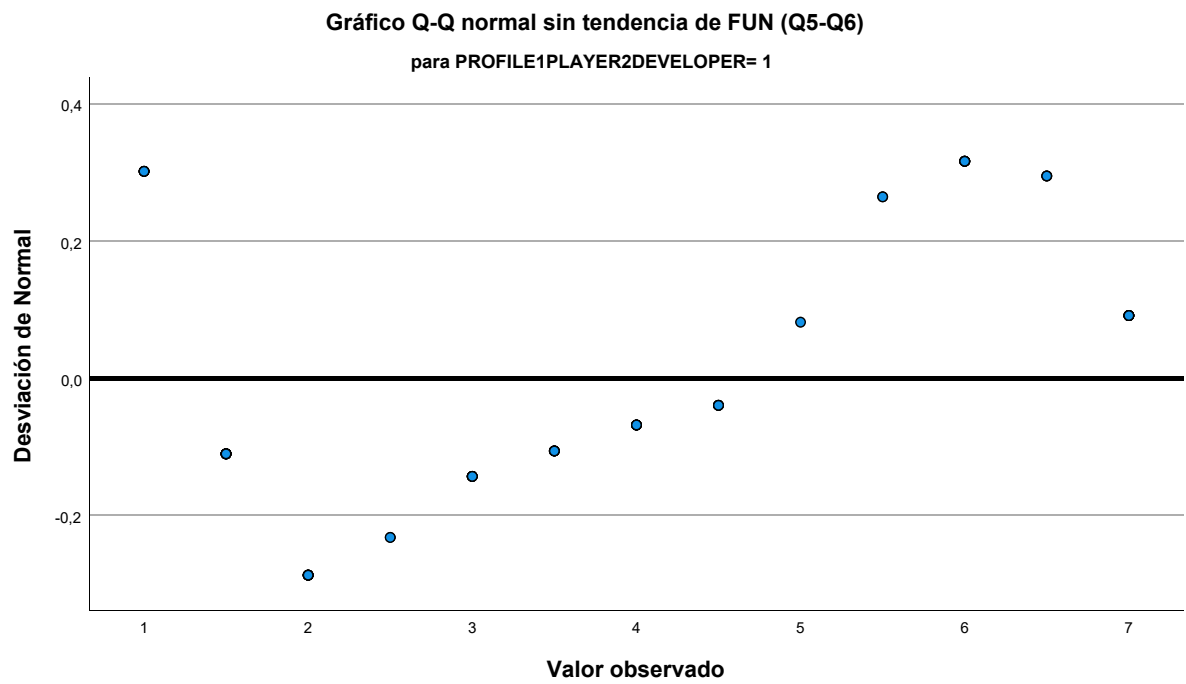
Ancho del tallo: 1,0  
Cada hoja: 1 caso(s)

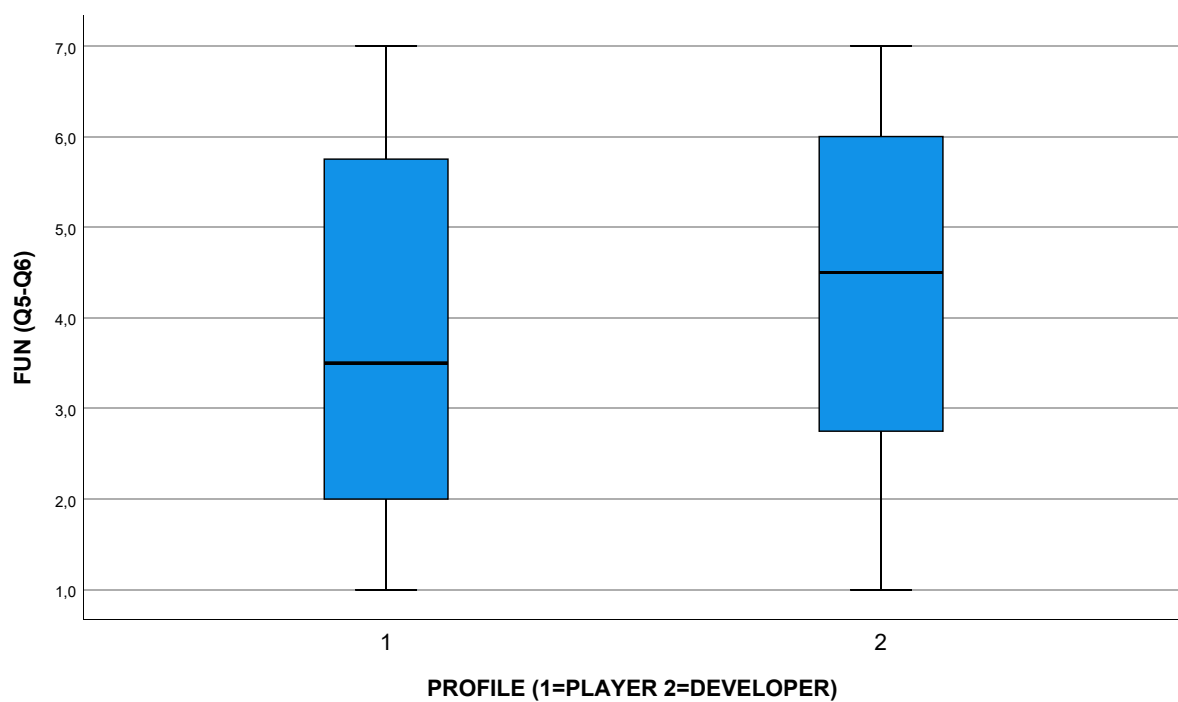
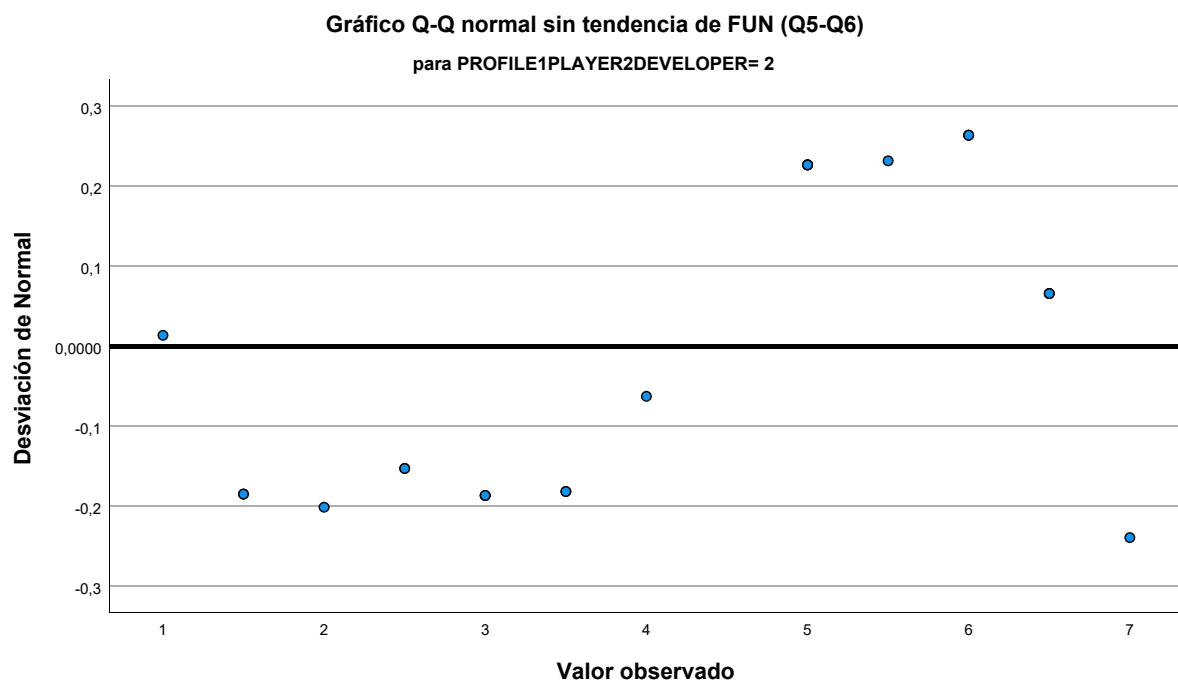
## Gráficos Q-Q normales





### Gráficos Q-Q normales sin tendencia





## INMERSIBILITY (Q3-Q4)

### Gráficos de tallo y hojas

INMERSIBILITY (Q3-Q4) Diagrama de tallo y hojas de  
PROFILE1PLAYER2DEVELOPER= 1

Frecuencia	Stem &	Hoja
12,00	1 .	000000000555



6,00	2 .	000055
7,00	3 .	0055555
12,00	4 .	000000005555
13,00	5 .	0000055555555
8,00	6 .	00005555
6,00	7 .	000000

Ancho del tallo: 1,0  
Cada hoja: 1 caso(s)

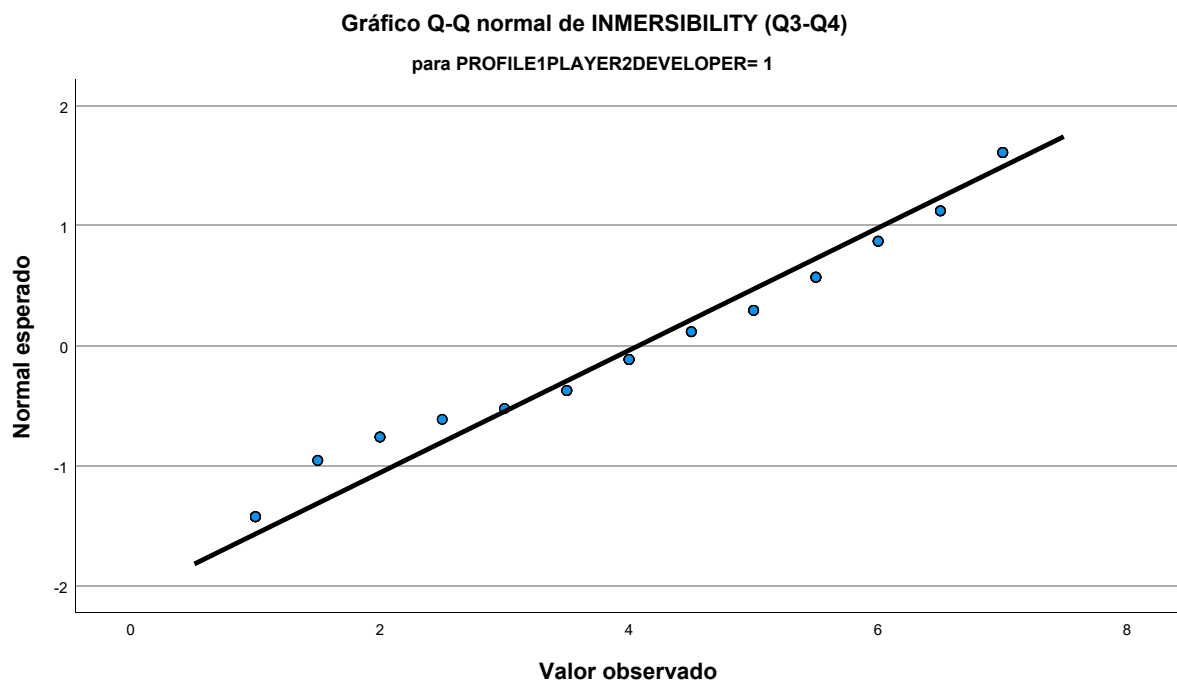
INMERSIBILITY (Q3-Q4) Diagrama de tallo y hojas de  
PROFILE1PLAYER2DEVELOPER= 2

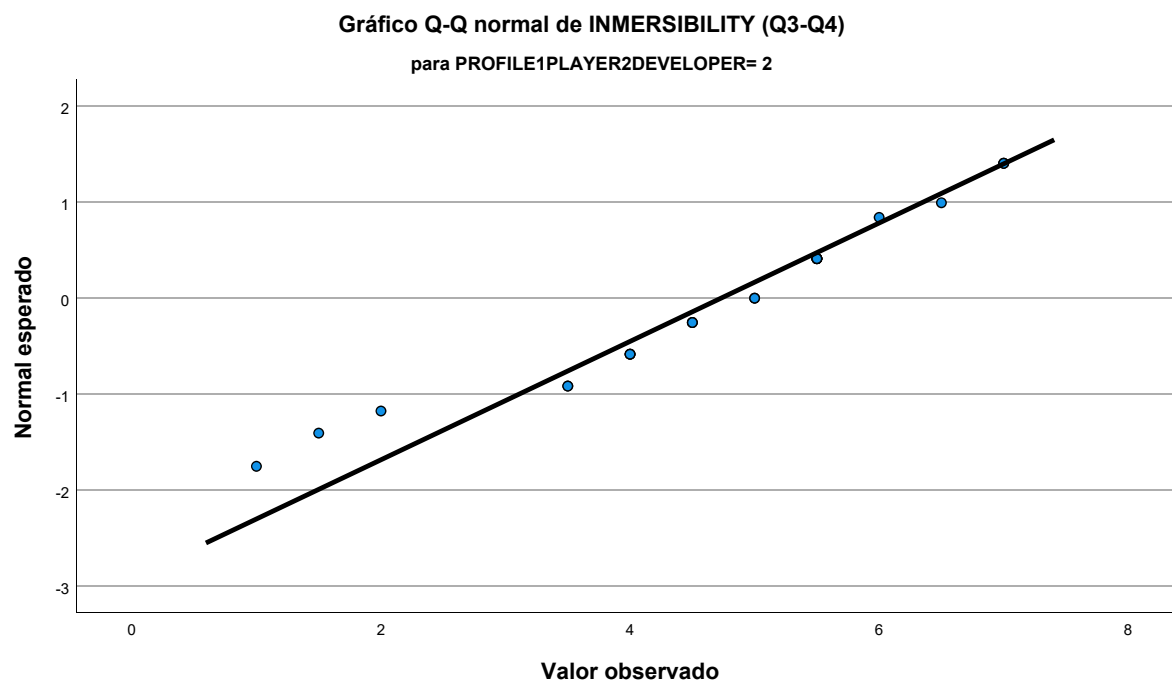
Frecuencia Stem & Hoja

2,00	Extremes	(=<1,5)
1,00	2 .	0
2,00	3 .	55
6,00	4 .	000555
8,00	5 .	00555555
2,00	6 .	05
3,00	7 .	000

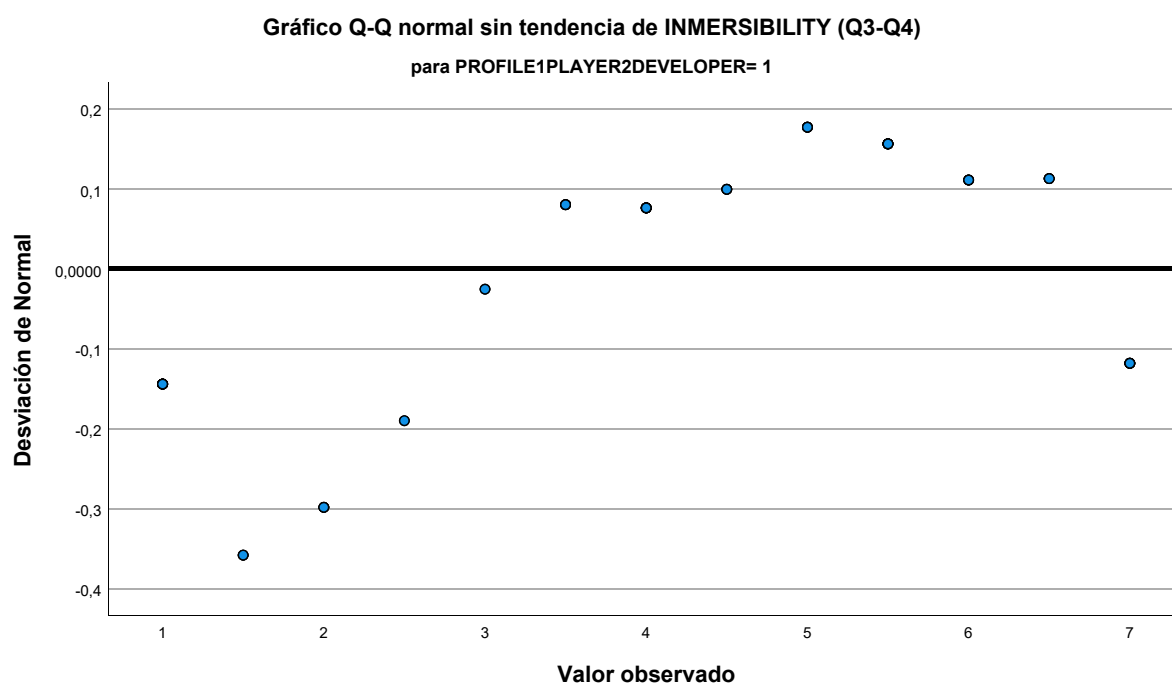
Ancho del tallo: 1,0  
Cada hoja: 1 caso(s)

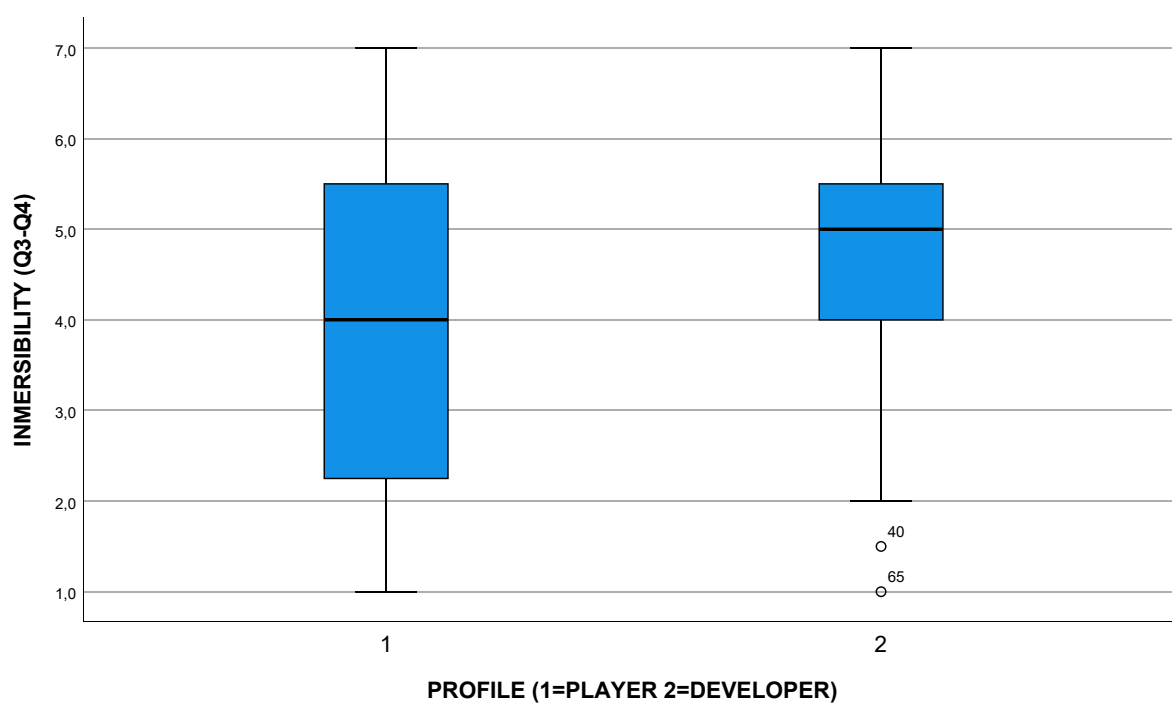
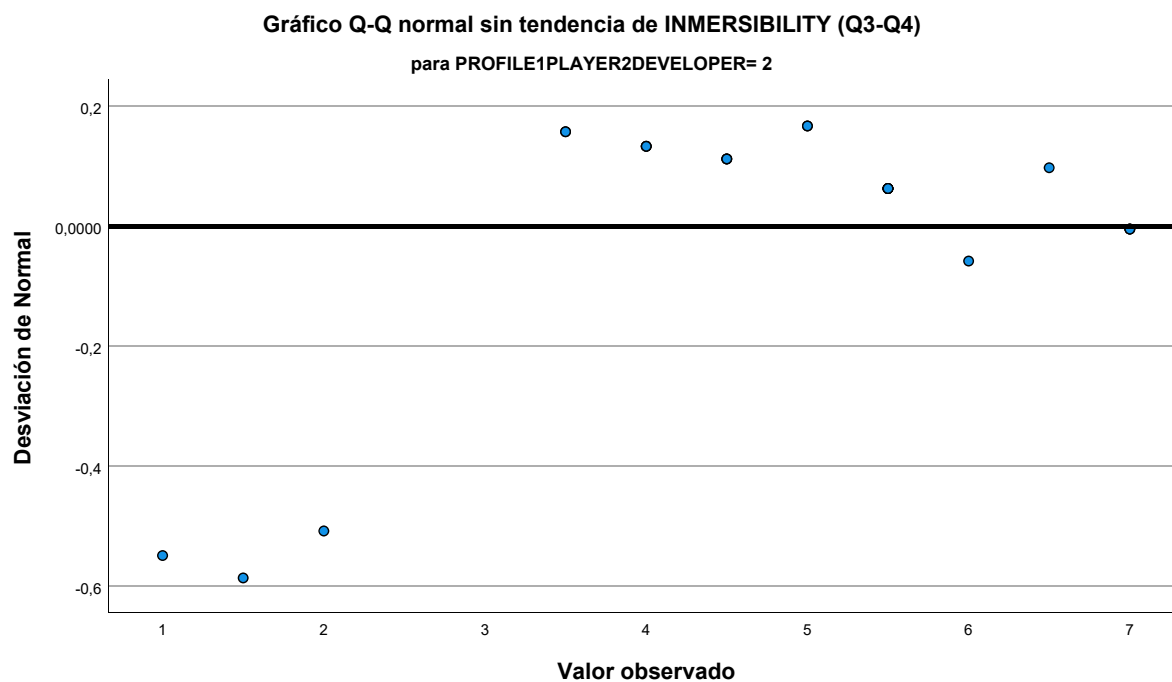
## Gráficos Q-Q normales





### Gráficos Q-Q normales sin tendencia





## GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8-Q9)

### Gráficos de tallo y hojas

GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8-Q9) Diagrama de tallo y hojas de  
PROFILE1PLAYER2DEVELOPER= 1

Frecuencia	Stem &	Hoja
5,00	1 .	02227

10,00	2 .	0000005777
14,00	3 .	00000222255557
13,00	4 .	0000002222577
10,00	5 .	0022225557
10,00	6 .	2222225555
2,00	7 .	00

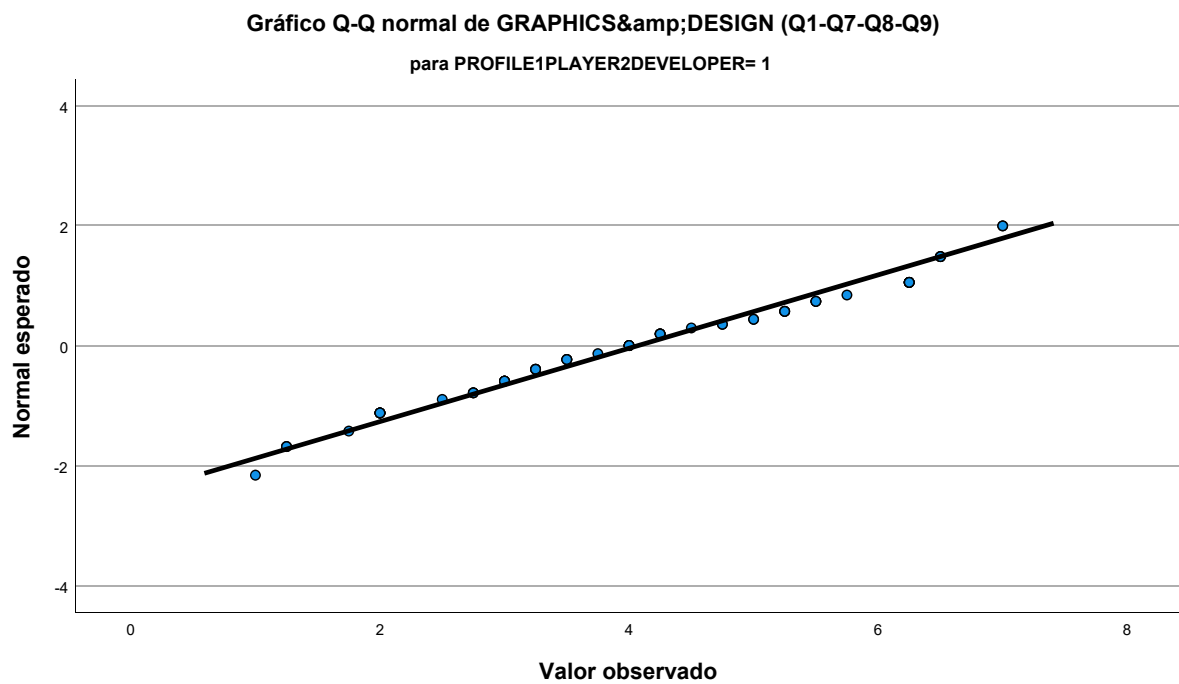
Ancho del tallo: 1,00  
Cada hoja: 1 caso(s)

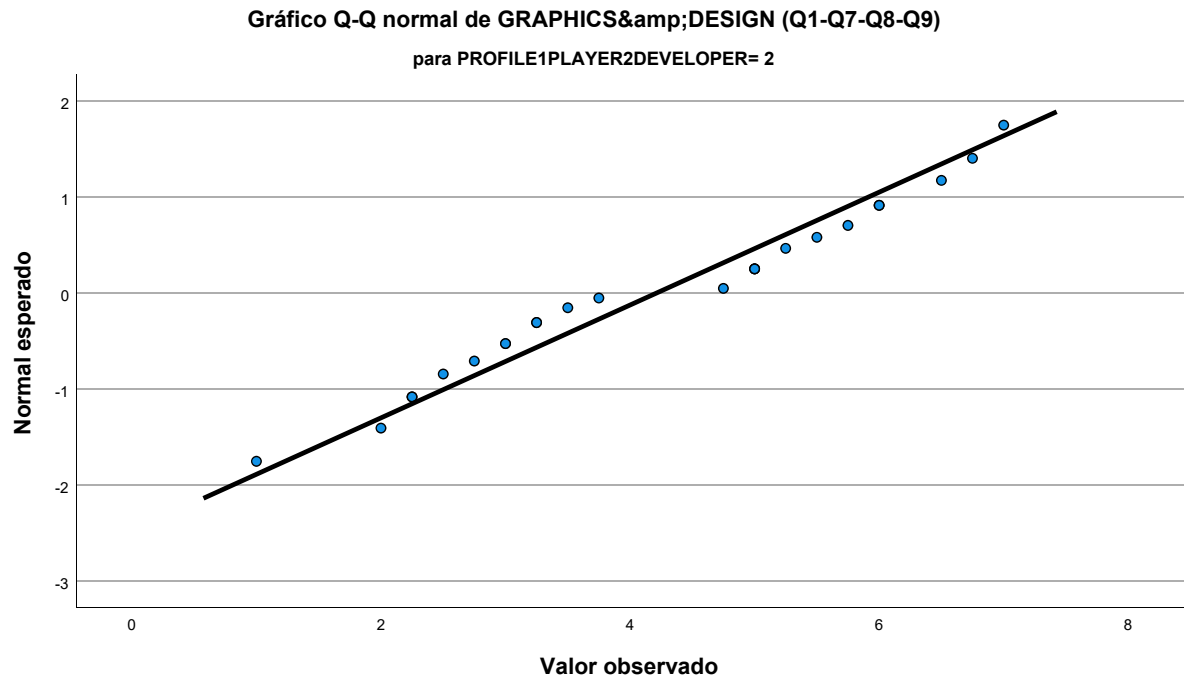
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8-Q9) Diagrama de tallo y hojas de  
PROFILE1PLAYER2DEVELOPER= 2

Frecuencia	Stem &	Hoja
1,00	1 .	0
5,00	2 .	02257
6,00	3 .	002257
1,00	4 .	7
6,00	5 .	000257
4,00	6 .	0057
1,00	7 .	0

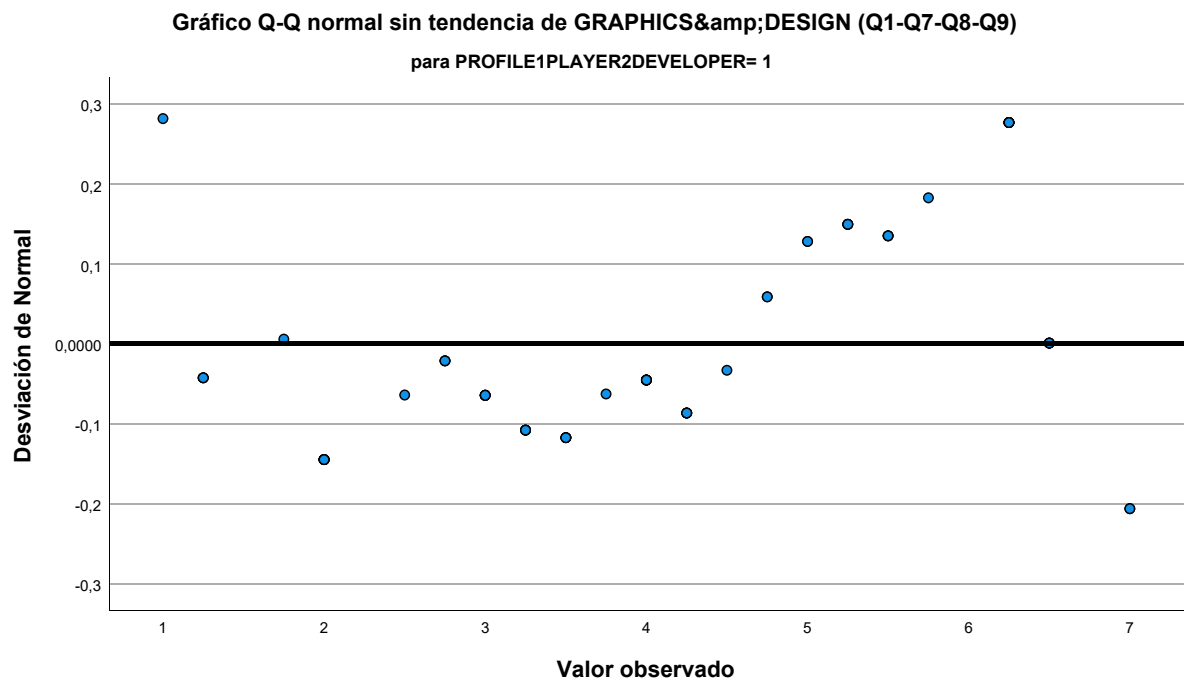
Ancho del tallo: 1,00  
Cada hoja: 1 caso(s)

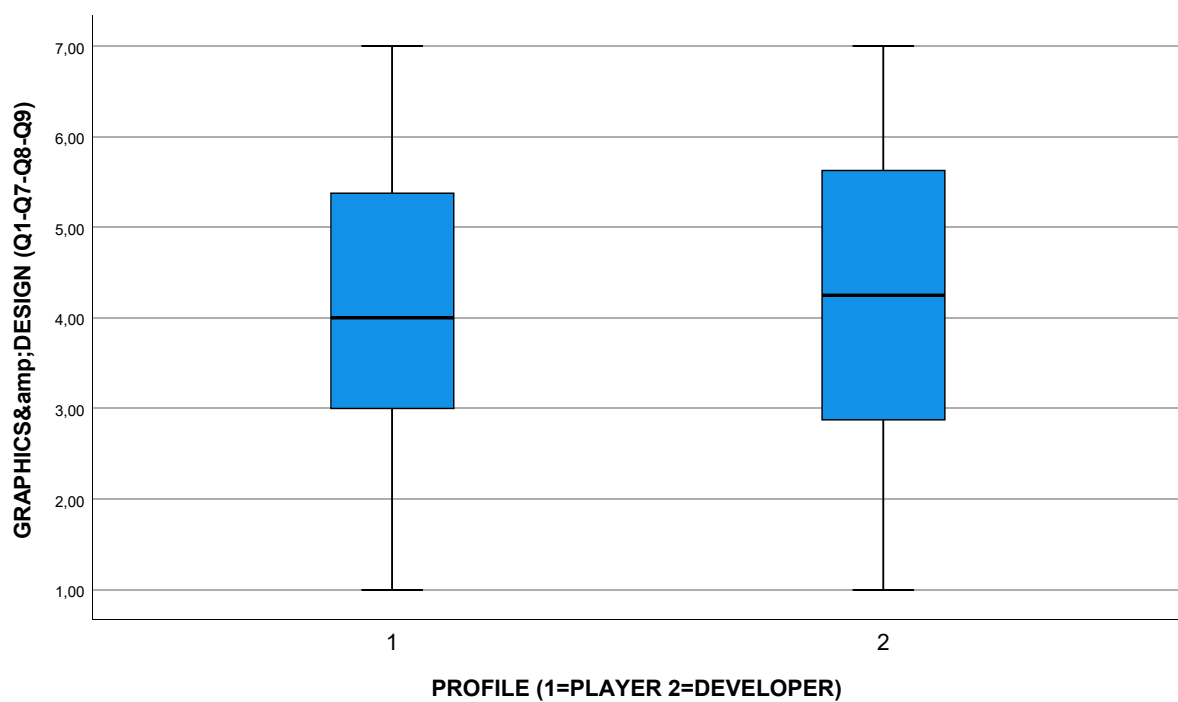
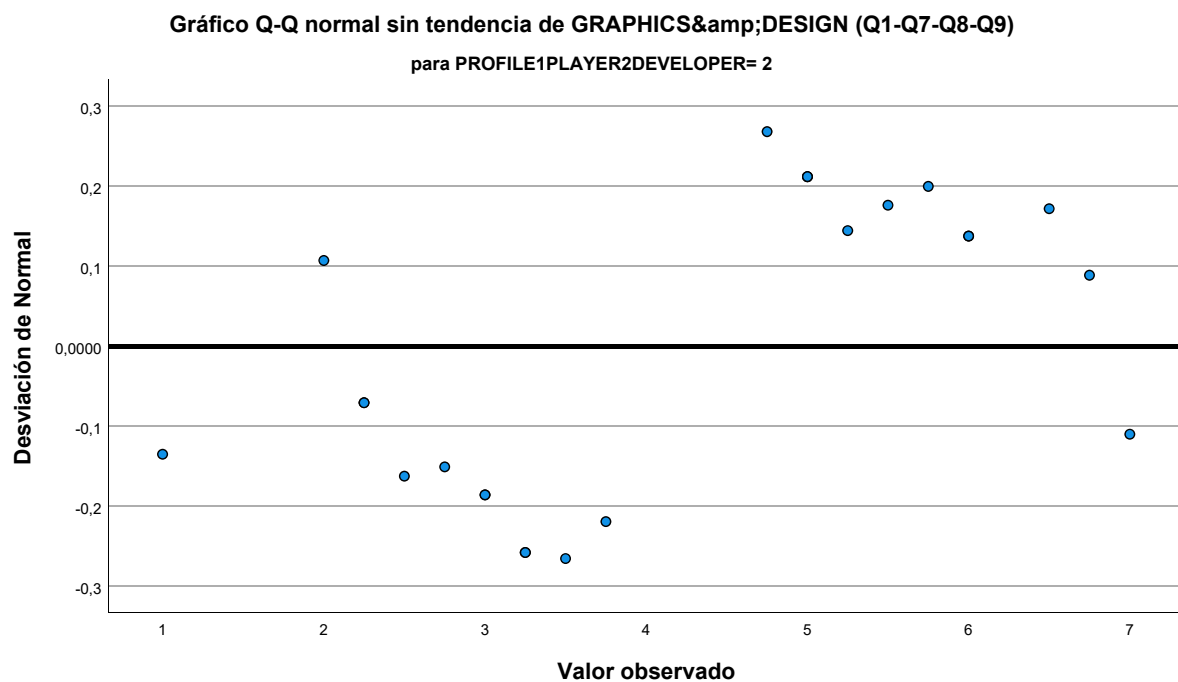
## Gráficos Q-Q normales





### Gráficos Q-Q normales sin tendencia





## GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8)

### Gráficos de tallo y hojas

GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8) Diagrama de tallo y hojas de  
PROFILE1PLAYER2DEVELOPER= 1

Frecuencia	Stem &	Hoja
7,00	1 .	0333666

10,00	2 .	0033666666
13,00	3 .	0000003336666
11,00	4 .	00000333666
12,00	5 .	000033333366
8,00	6 .	00003336
3,00	7 .	000

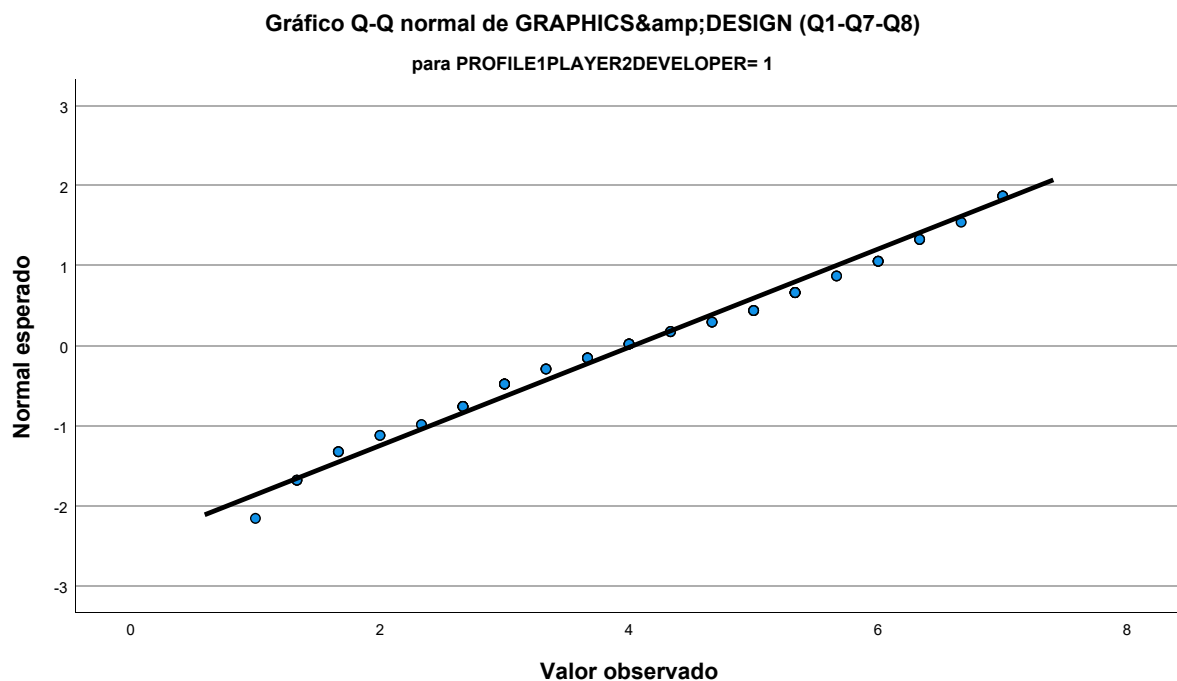
Ancho del tallo: 1,000000  
Cada hoja: 1 caso(s)

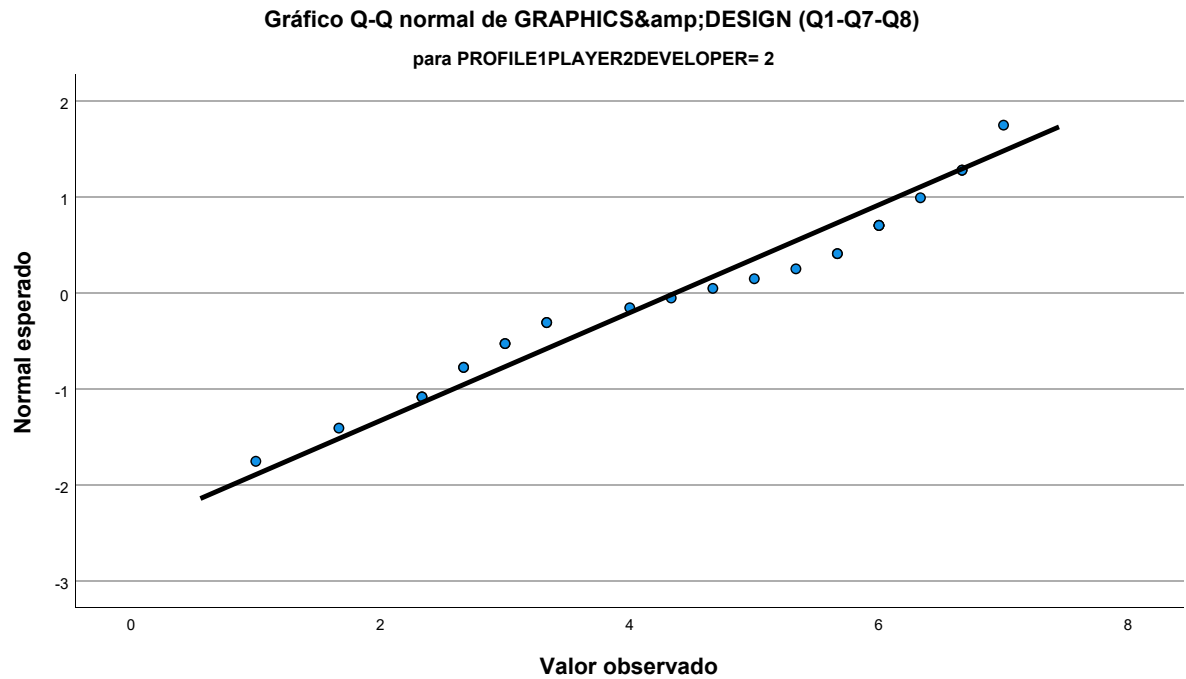
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8) Diagrama de tallo y hojas de  
PROFILE1PLAYER2DEVELOPER= 2

Frecuencia	Stem &	Hoja
2,00	1 .	06
4,00	2 .	3366
4,00	3 .	0033
3,00	4 .	036
4,00	5 .	0366
6,00	6 .	000366
1,00	7 .	0

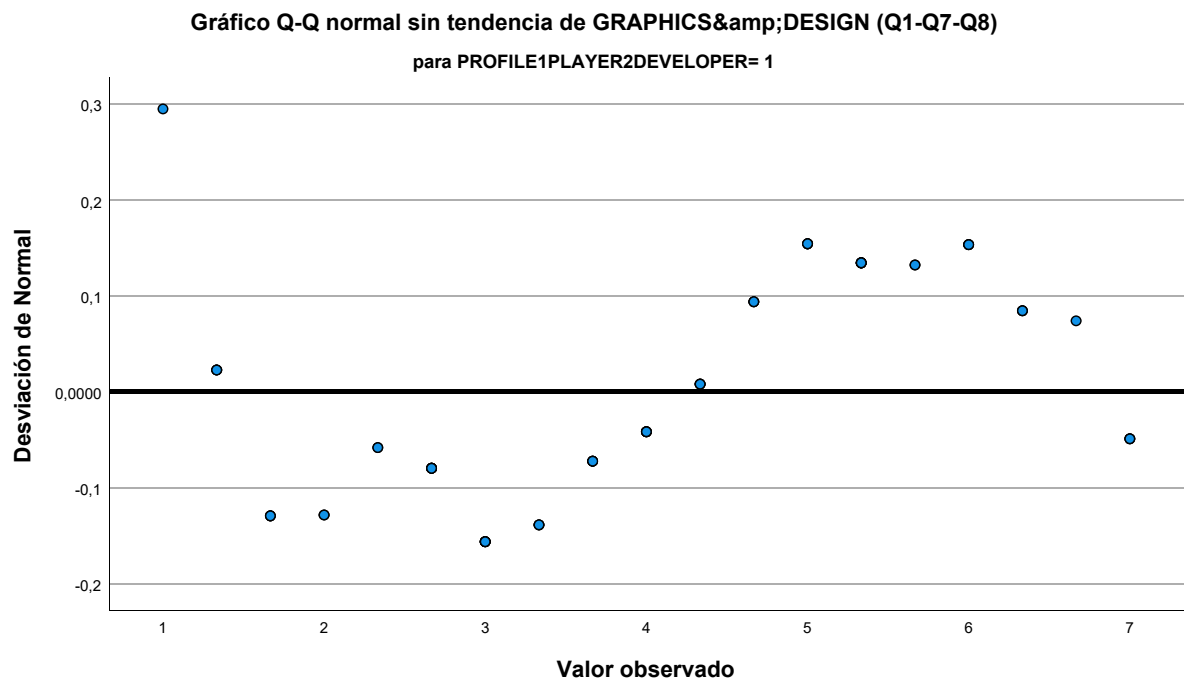
Ancho del tallo: 1,000000  
Cada hoja: 1 caso(s)

## Gráficos Q-Q normales

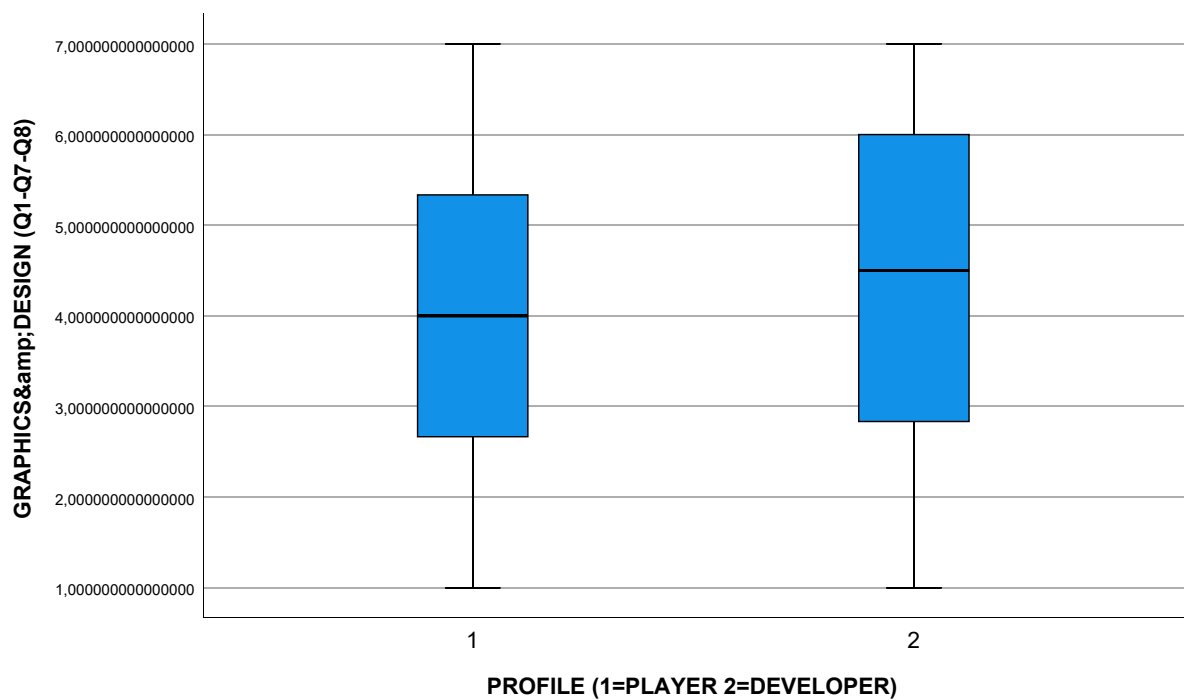
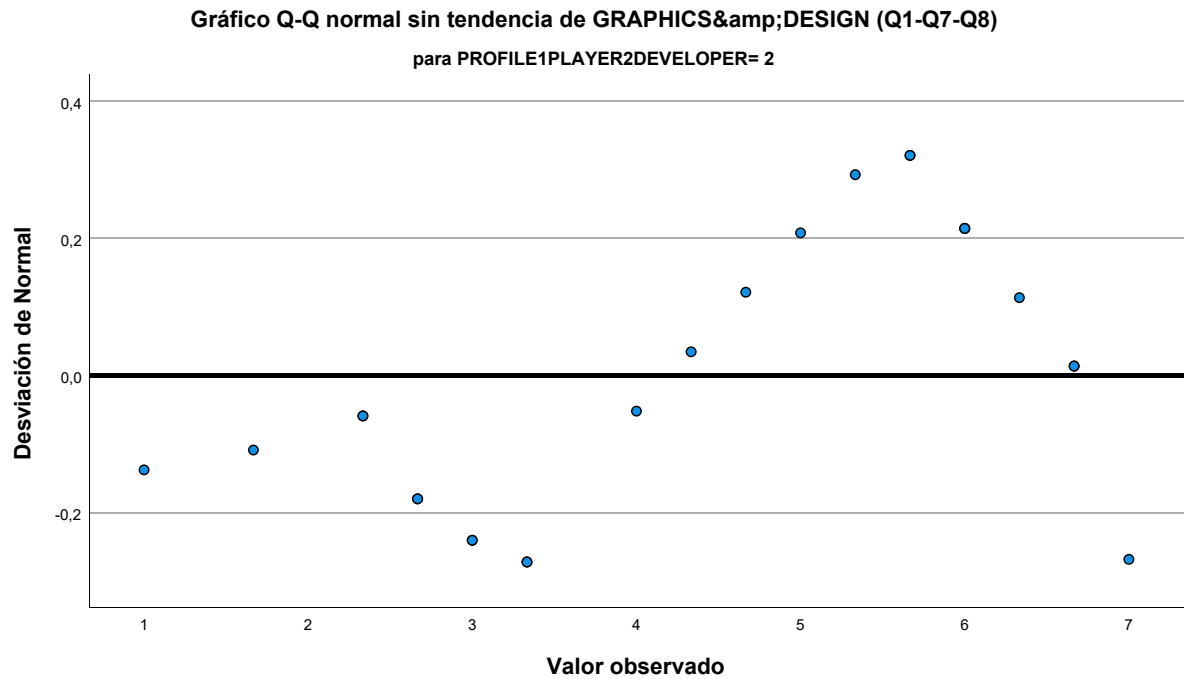




### Gráficos Q-Q normales sin tendencia







**1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia**

### Gráficos de tallo y hojas

1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfect Diagrama de tallo y hojas de  
PROFILE1PLAYER2DEVELOPER= 1

Frecuencia    Stem & Hoja

1,00	1 . 0
8,00	2 . 00000000
8,00	3 . 00000000
6,00	4 . 000000
19,00	5 . 00000000000000000000
10,00	6 . 0000000000
12,00	7 . 000000000000

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfect Diagrama de tallo y hojas de  
PROFILE1PLAYER2DEVELOPER= 2

Frecuencia	Stem & Hoja
1,00	1 . 0
1,00	2 . 0
3,00	3 . 000
6,00	4 . 000000
2,00	5 . 00
6,00	6 . 000000
5,00	7 . 00000

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

## Gráficos Q-Q normales

Gráfico Q-Q normal de 1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia

para PROFILE1PLAYER2DEVELOPER= 1

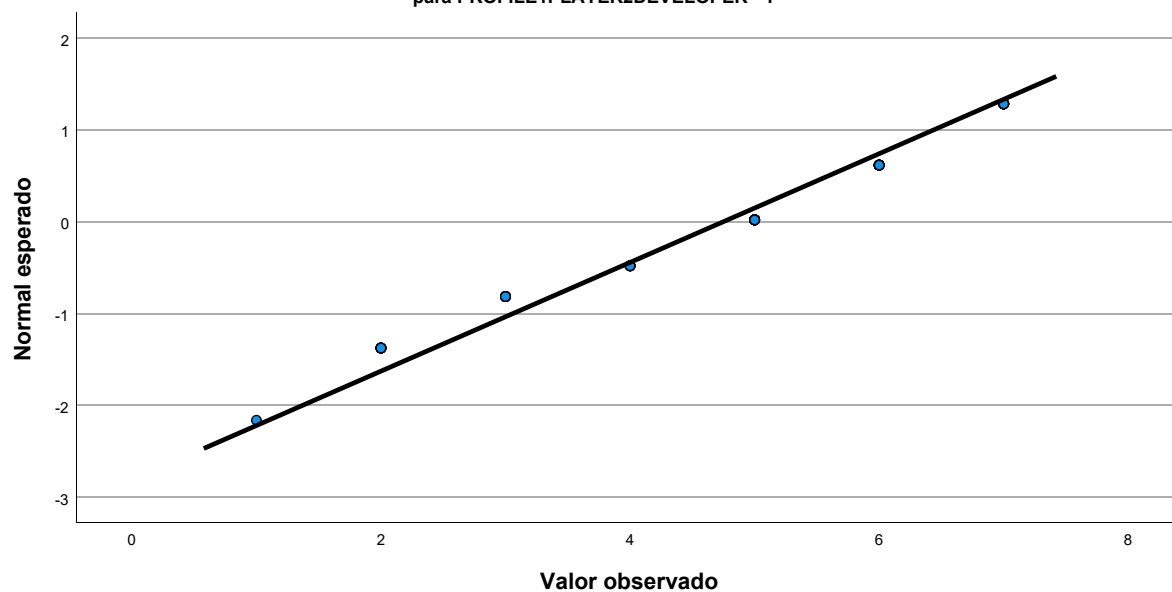
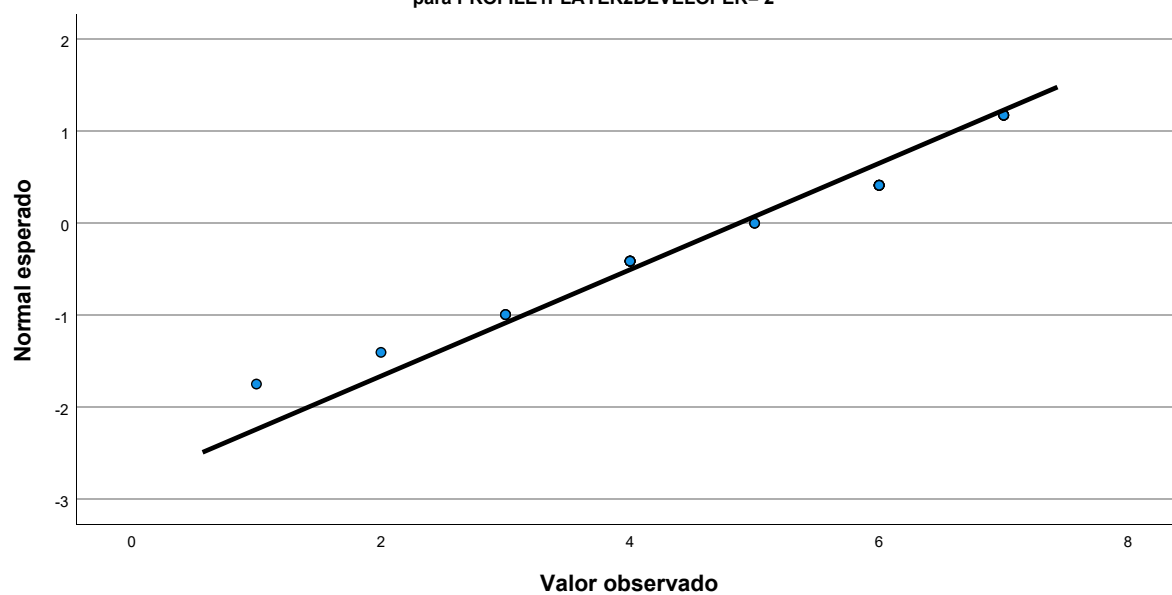


Gráfico Q-Q normal de 1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia

para PROFILE1PLAYER2DEVELOPER= 2



Gráficos Q-Q normales sin tendencia

Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia

para PROFILE1PLAYER2DEVELOPER= 1

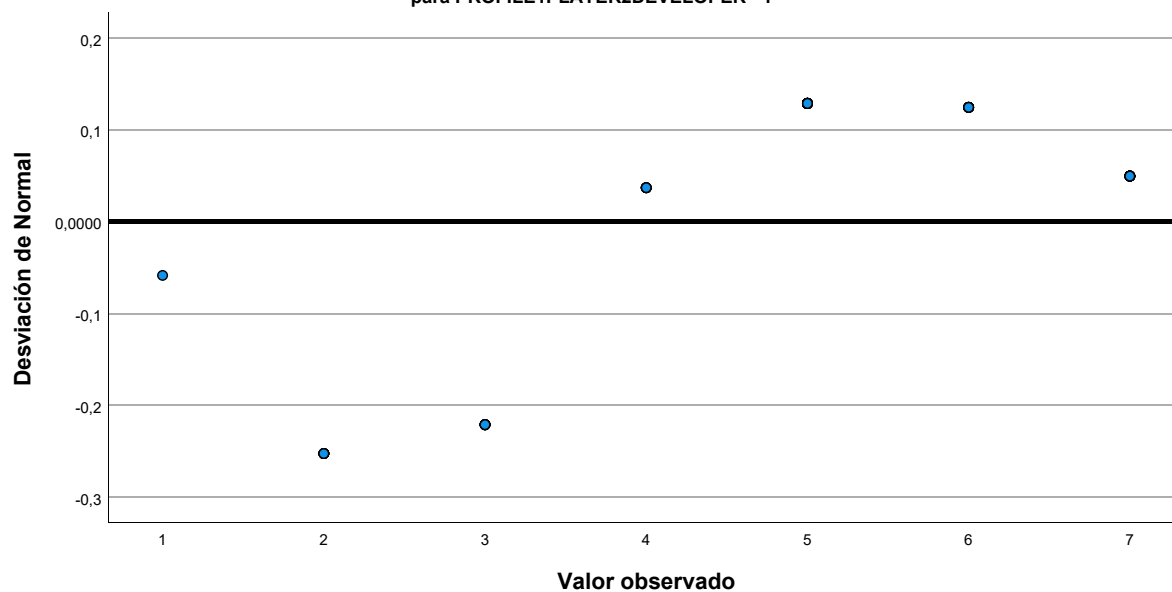
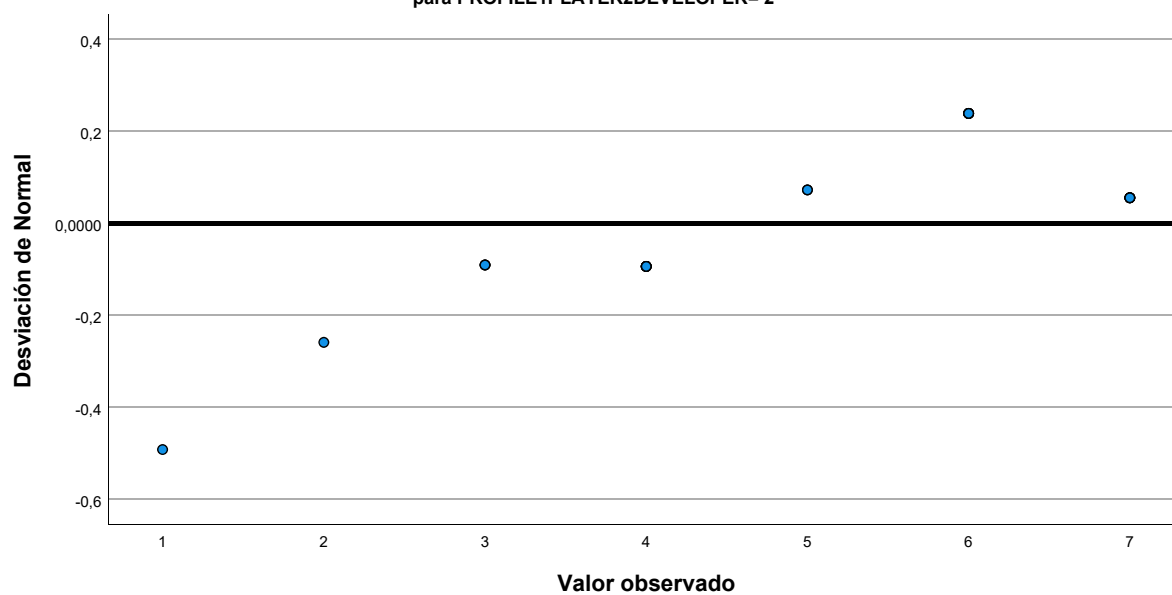
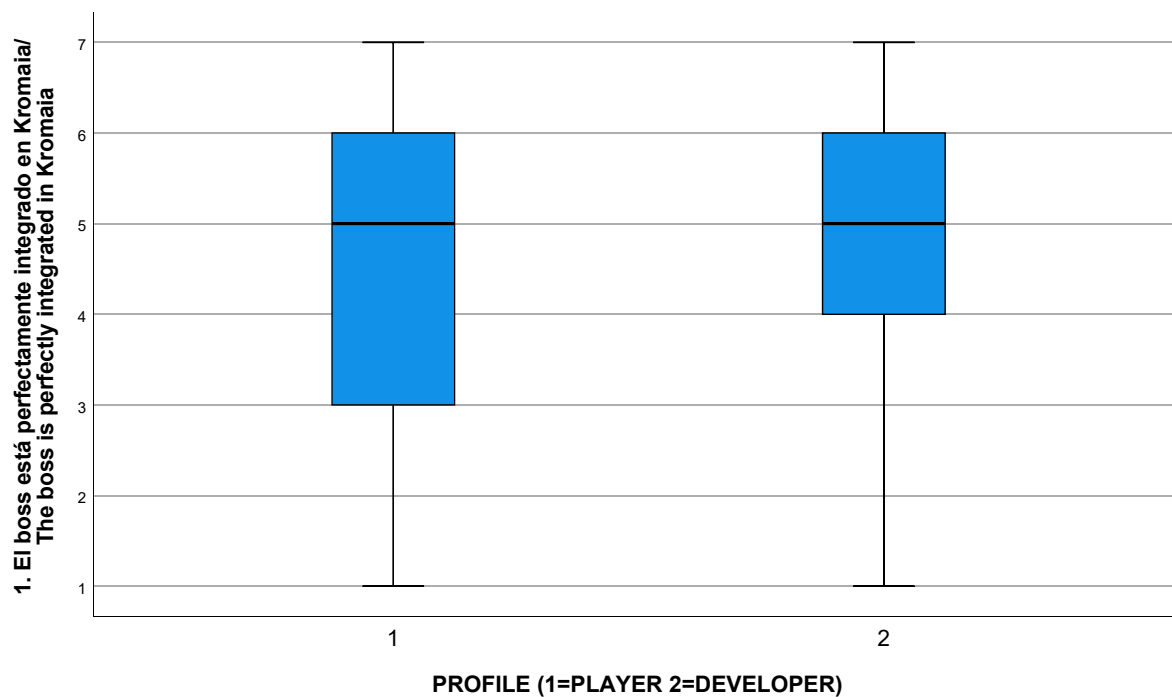


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia

para PROFILE1PLAYER2DEVELOPER= 2





## 2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficulty is high.

### Gráficos de tallo y hojas

2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficult Diagrama de tallo y hojas de  
PROFILE1PLAYER2DEVELOPER= 1

Frecuencia	Stem &	Hoja
10,00	1 .	0000000000
12,00	2 .	000000000000
6,00	3 .	000000
5,00	4 .	00000
10,00	5 .	0000000000
9,00	6 .	000000000
12,00	7 .	000000000000

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficult Diagrama de tallo y hojas de  
PROFILE1PLAYER2DEVELOPER= 2

Frecuencia	Stem &	Hoja
3,00	1 .	000
3,00	2 .	000
4,00	3 .	0000

,00	4 .
2,00	5 . 00
3,00	6 . 000
9,00	7 . 000000000

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

## Gráficos Q-Q normales

Gráfico Q-Q normal de 2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficulty is high.

para PROFILE1PLAYER2DEVELOPER= 1

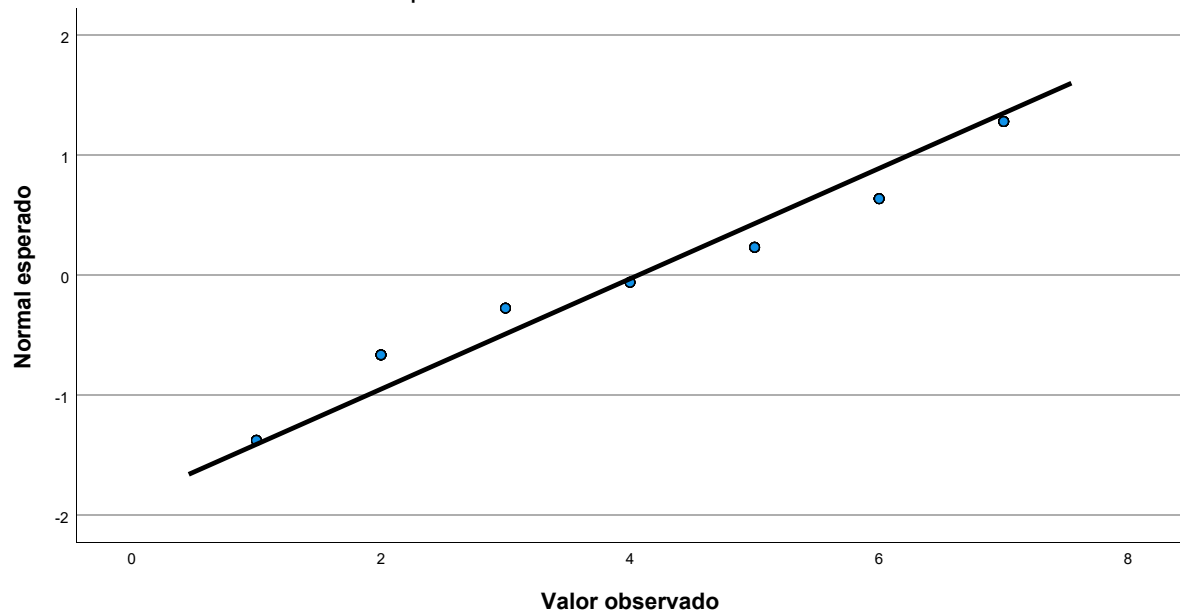
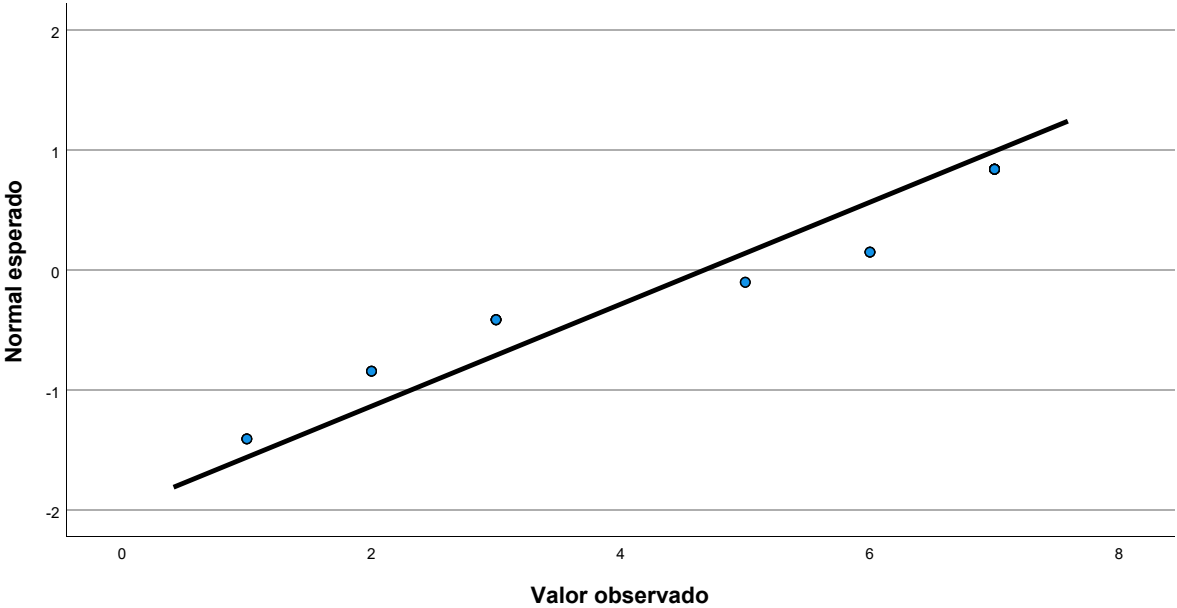
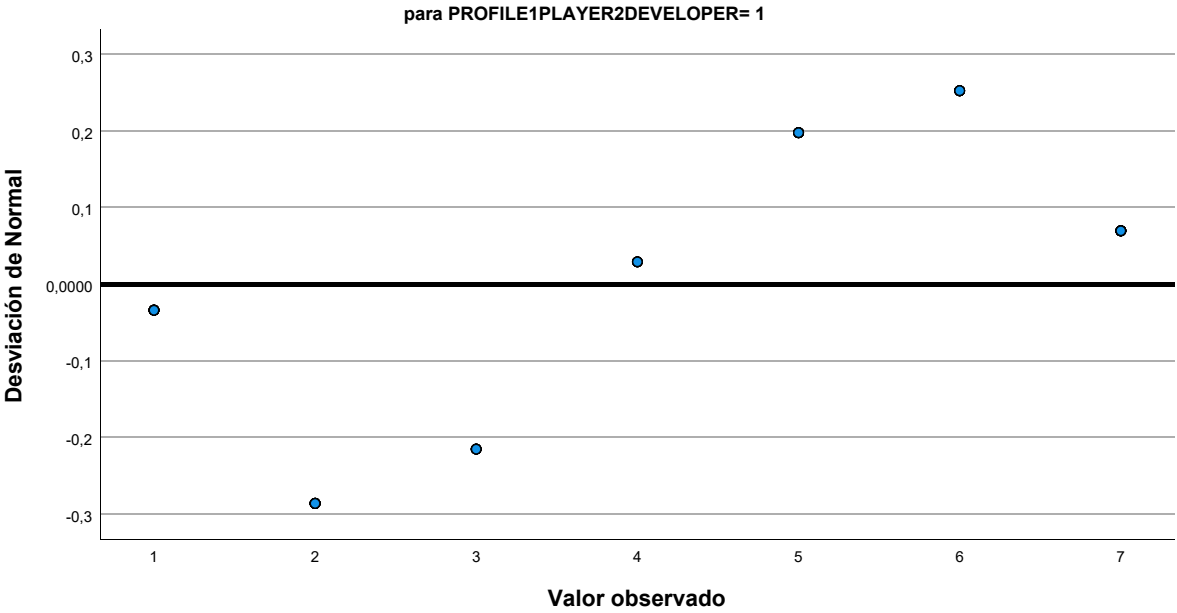


Gráfico Q-Q normal de 2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficulty is high.  
para PROFILE1PLAYER2DEVELOPER= 2

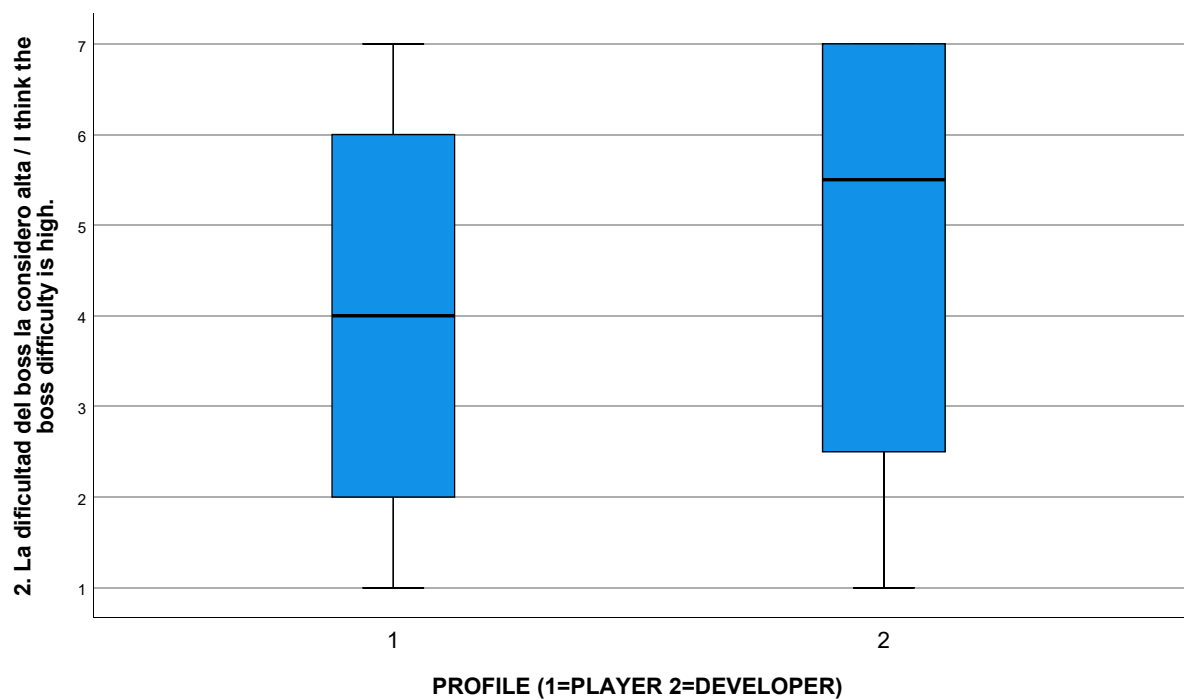
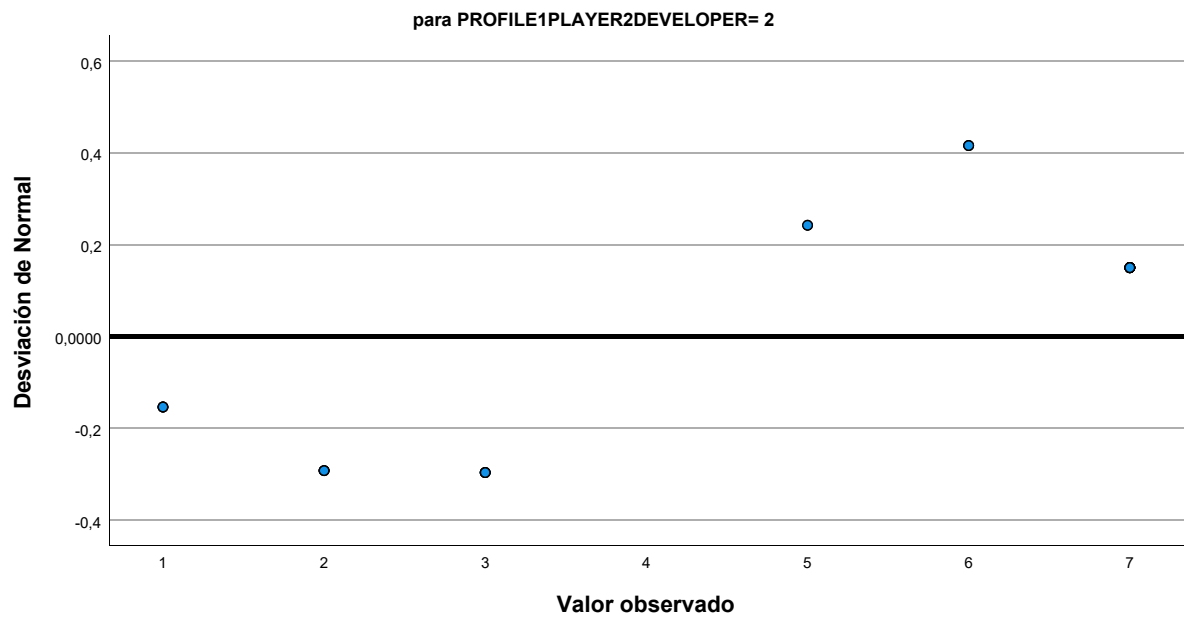


Gráficos Q-Q normales sin tendencia

Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficulty is high.



**Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficulty is high.**



**3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At no time did I want to give up while facing the boss.**

**Gráficos de tallo y hojas**

3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At Diagrama de tallo y hojas de  
PROFILE1PLAYER2DEVELOPER= 1

Frecuencia    Stem & Hoja



Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

Frecuencia	Stem & Hoja
2,00	1 . 00
3,00	2 . 000
1,00	3 . 0
2,00	4 . 00
2,00	5 . 00
3,00	6 . 000
11,00	7 . 0000000000

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

## Página 297

Gráfico Q-Q normal de 3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At no time did I want to give up while facing the boss.

para PROFILE1PLAYER2DEVELOPER= 1

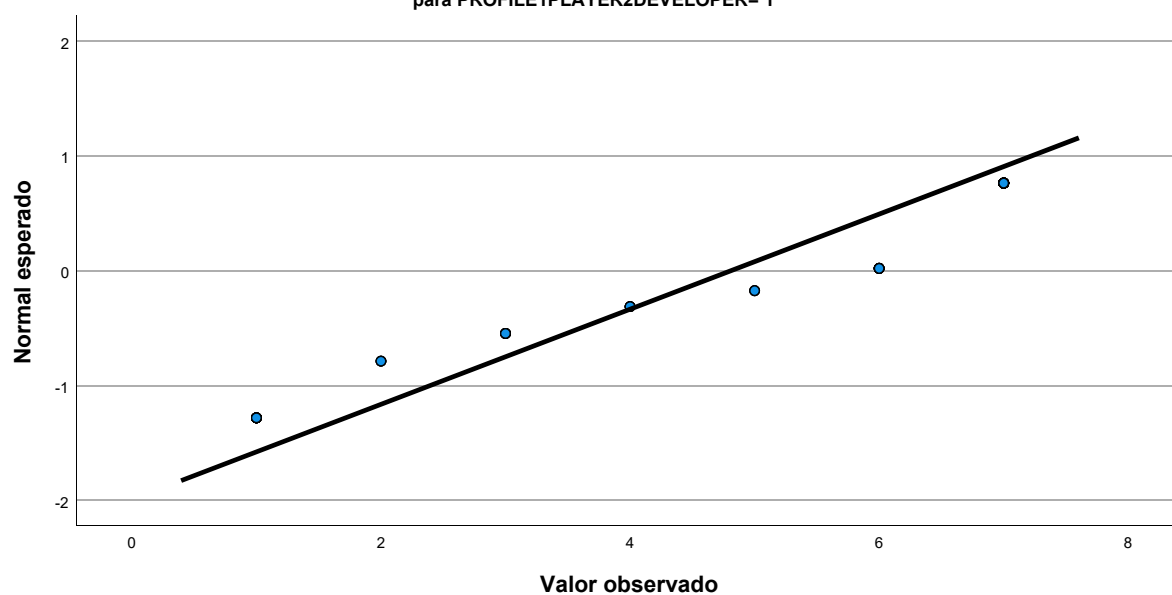
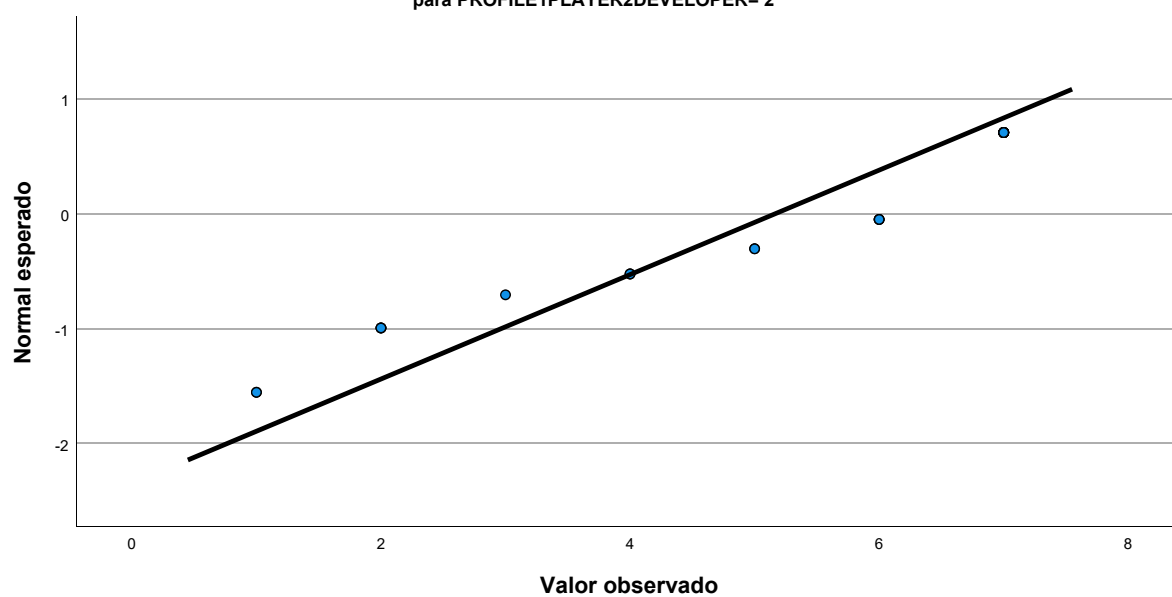


Gráfico Q-Q normal de 3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At no time did I want to give up while facing the boss.

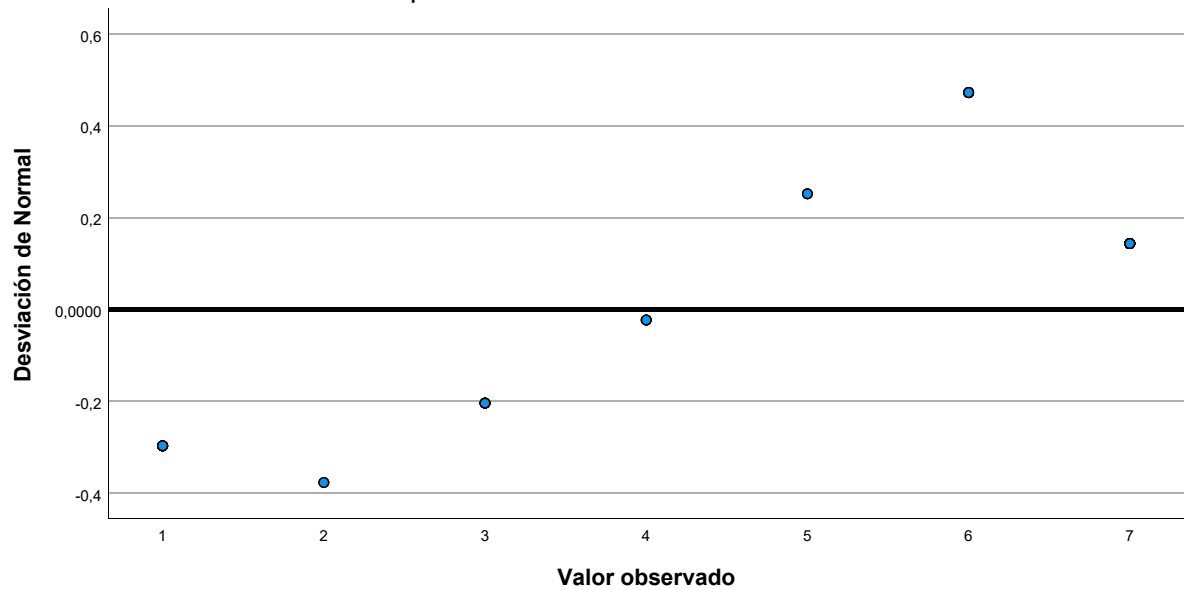
para PROFILE1PLAYER2DEVELOPER= 2



Gráficos Q-Q normales sin tendencia

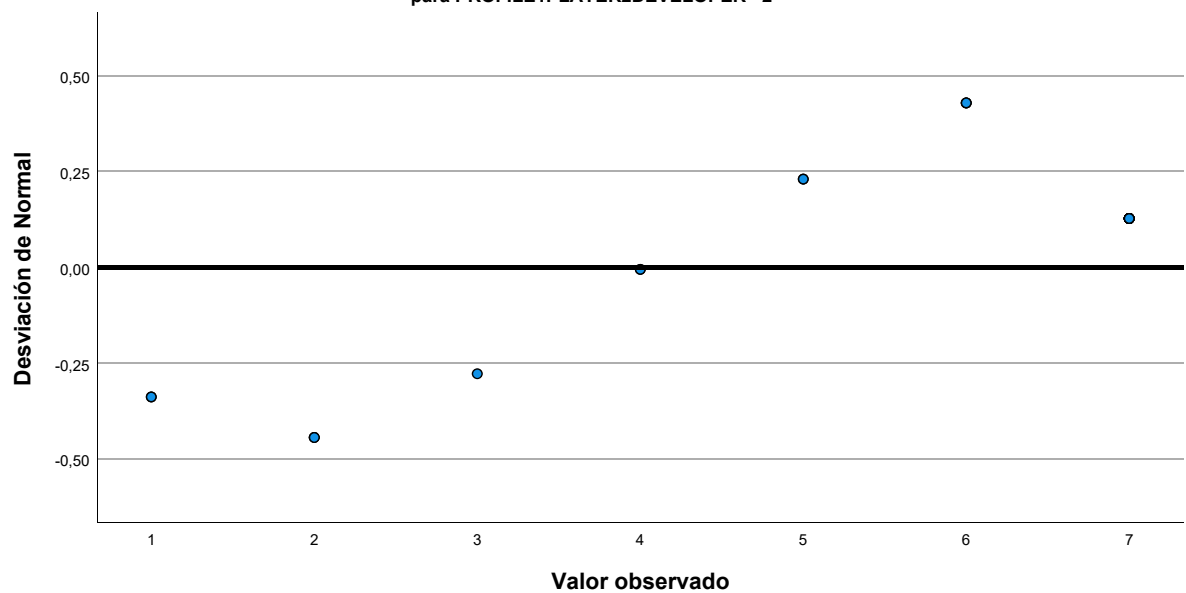
**Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss /  
At no time did I want to give up while facing the boss.**

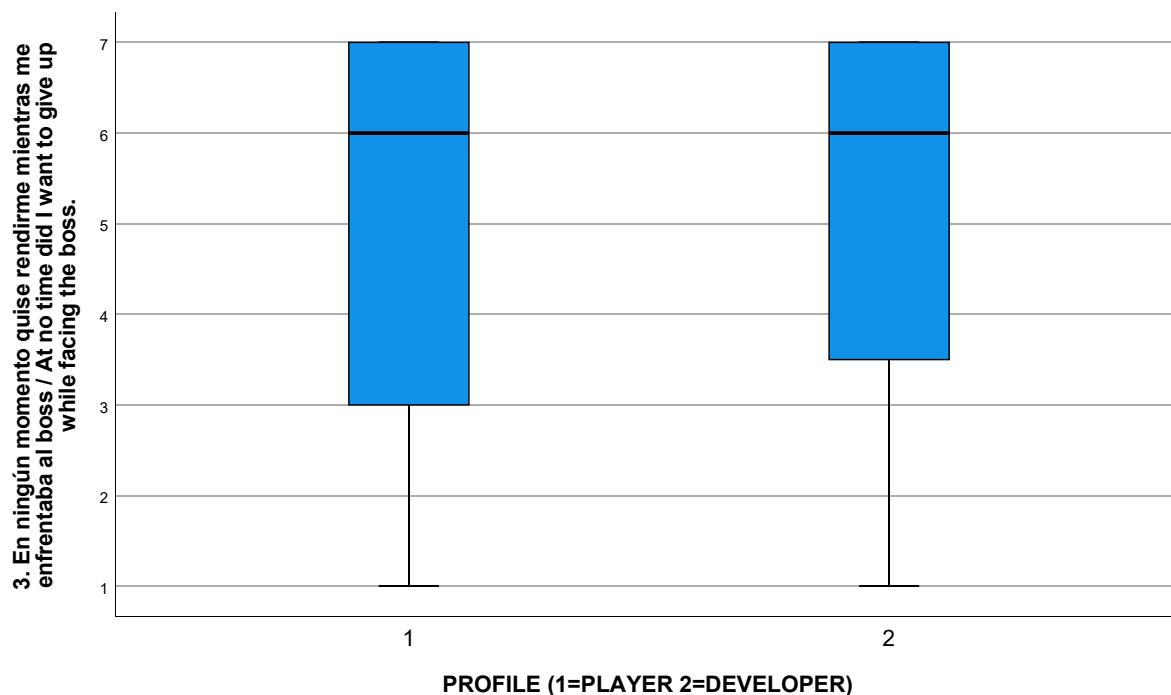
para PROFILE1PLAYER2DEVELOPER= 1



**Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss /  
At no time did I want to give up while facing the boss.**

para PROFILE1PLAYER2DEVELOPER= 2





**4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video game**

### Gráficos de tallo y hojas

4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente Diagrama de tallo y hojas de  
 PROFILE1PLAYER2DEVELOPER= 1

Frecuencia	Stem &	Hoja
20,00	1 .	00000000000000000000
8,00	2 .	00000000
7,00	3 .	0000000
9,00	4 .	000000000
6,00	5 .	000000
7,00	6 .	0000000
7,00	7 .	0000000

Ancho del tallo: 1  
 Cada hoja: 1 caso(s)

4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente Diagrama de tallo y hojas de  
 PROFILE1PLAYER2DEVELOPER= 2

Frecuencia	Stem &	Hoja
5,00	1 .	00000

1,00	2 . 0
2,00	3 . 00
4,00	4 . 0000
3,00	5 . 000
4,00	6 . 0000
5,00	7 . 00000

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

## Gráficos Q-Q normales

Gráfico Q-Q normal de 4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video game

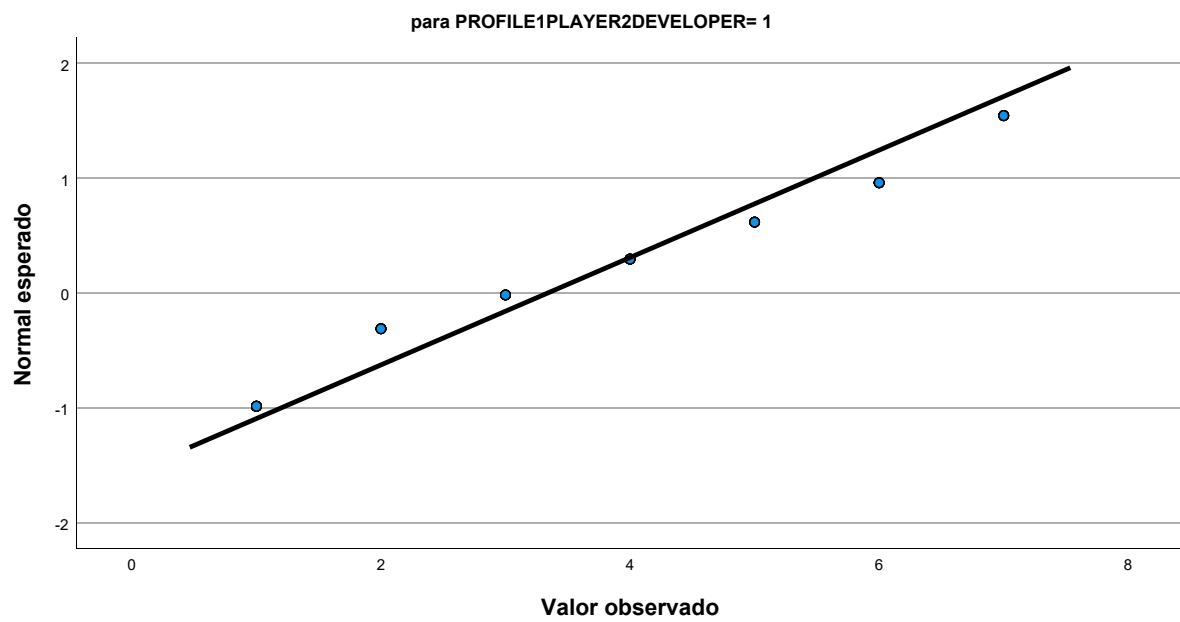
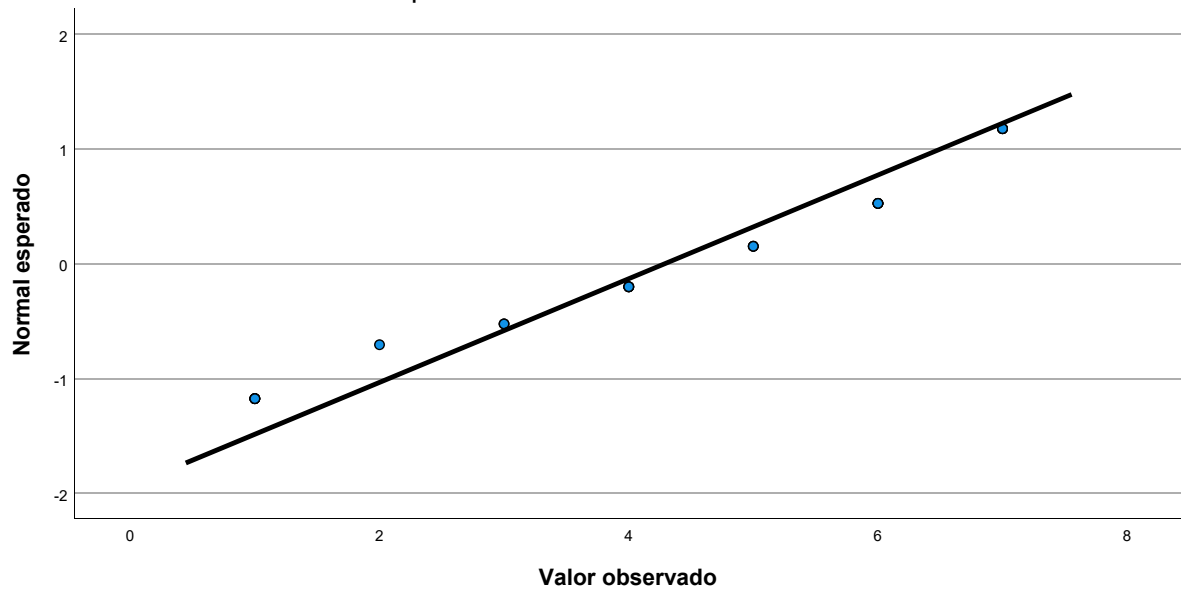


Gráfico Q-Q normal de 4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video game

para PROFILE1PLAYER2DEVELOPER= 2



## Gráficos Q-Q normales sin tendencia

Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video game

para PROFILE1PLAYER2DEVELOPER= 1

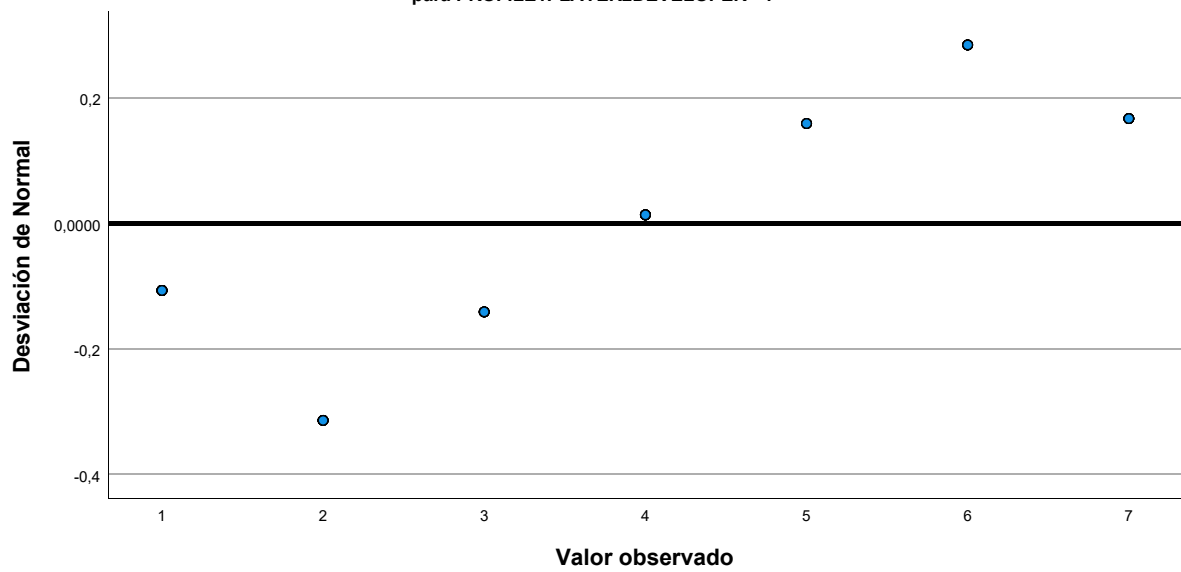
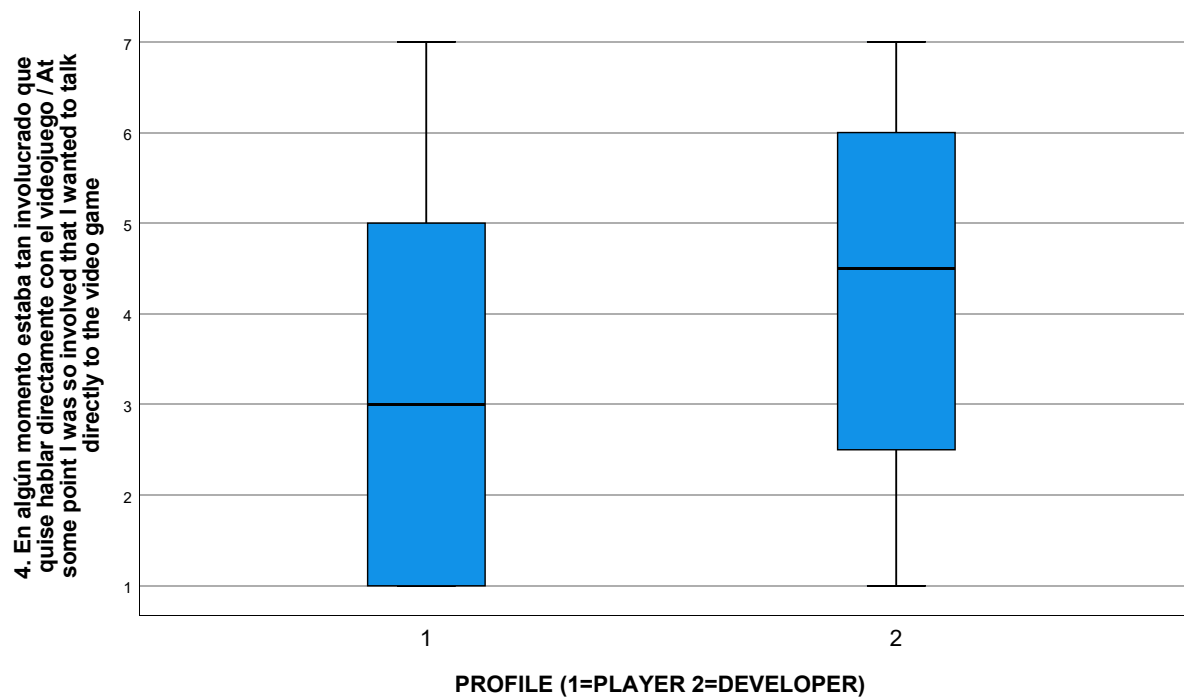
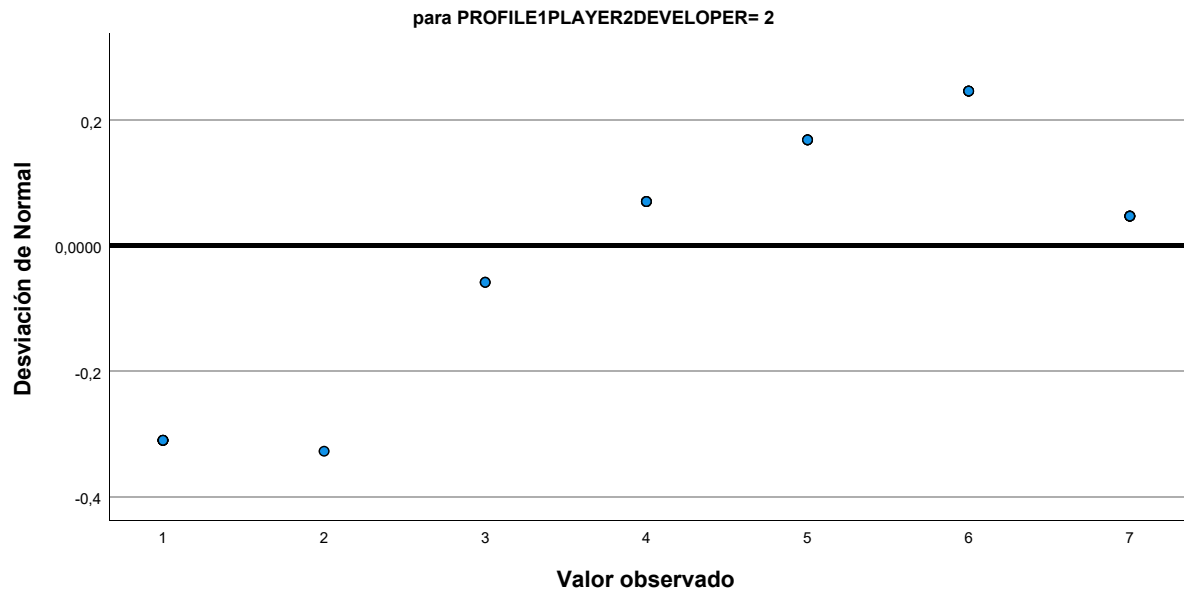


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video game



## 5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the boss

### Gráficos de tallo y hojas

5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the Diagrama de tallo y hojas de

PROFILE1PLAYER2DEVELOPER= 1

Frecuencia Stem & Hoja

8,00	1 .	00000000
12,00	2 .	000000000000
9,00	3 .	000000000
7,00	4 .	0000000
5,00	5 .	00000
11,00	6 .	00000000000
12,00	7 .	000000000000

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the Diagrama de tallo y hojas de  
PROFILE1PLAYER2DEVELOPER= 2

Frecuencia	Stem &	Hoja
1,00	1 .	0
4,00	2 .	0000
4,00	3 .	0000
2,00	4 .	00
3,00	5 .	000
8,00	6 .	00000000
2,00	7 .	00

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

## Gráficos Q-Q normales



Gráfico Q-Q normal de 5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the boss  
para PROFILE1PLAYER2DEVELOPER= 1

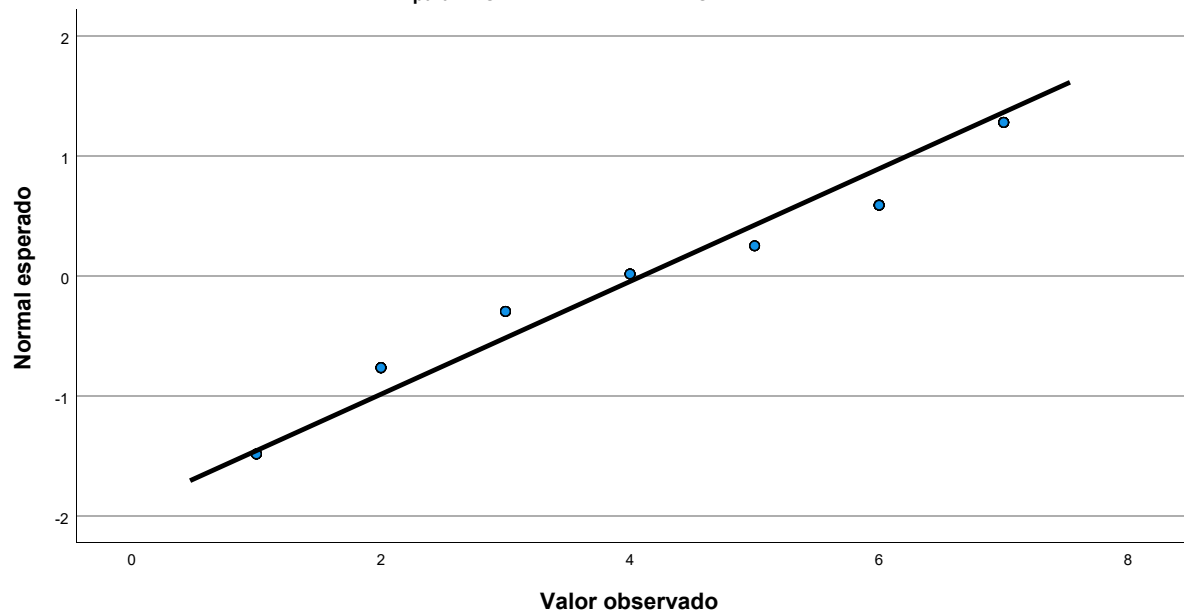
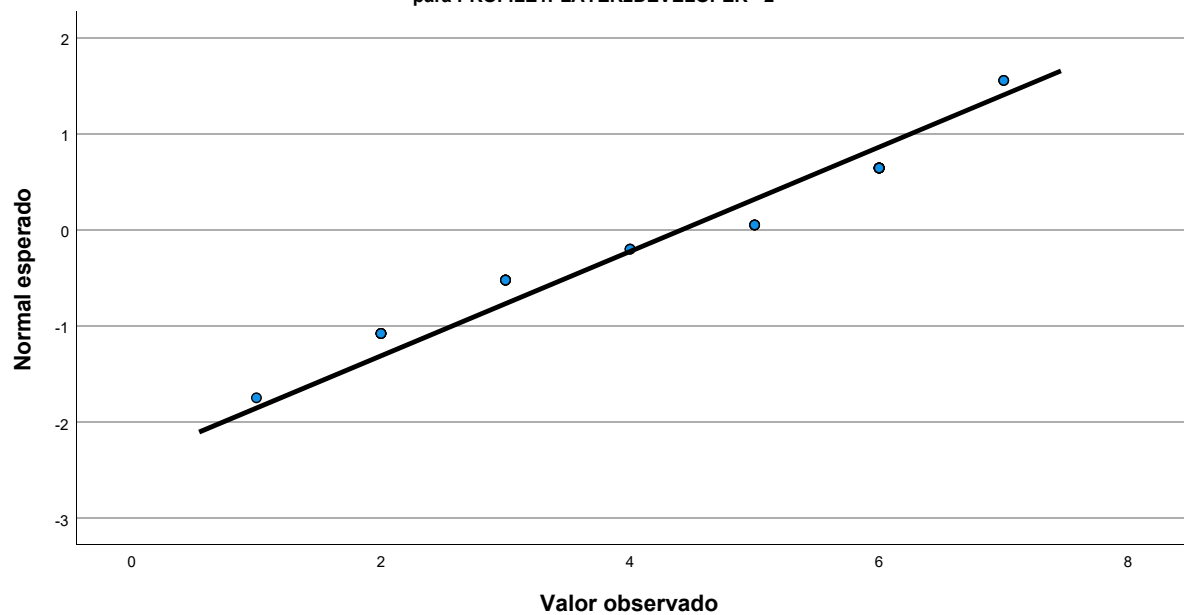


Gráfico Q-Q normal de 5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the boss  
para PROFILE1PLAYER2DEVELOPER= 2



Gráficos Q-Q normales sin tendencia

Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the boss

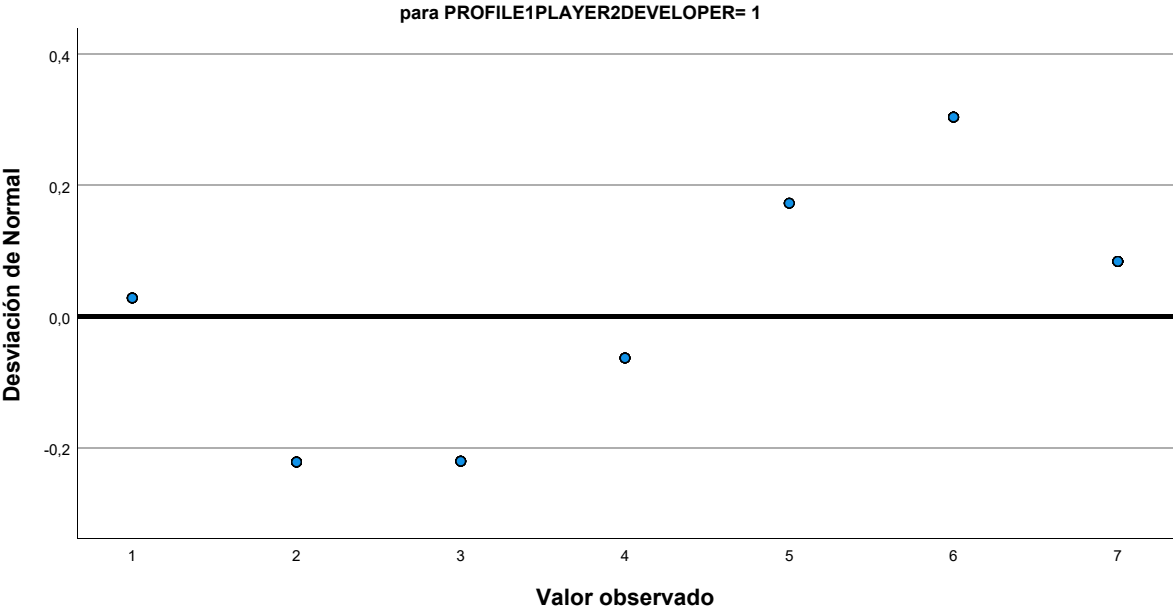
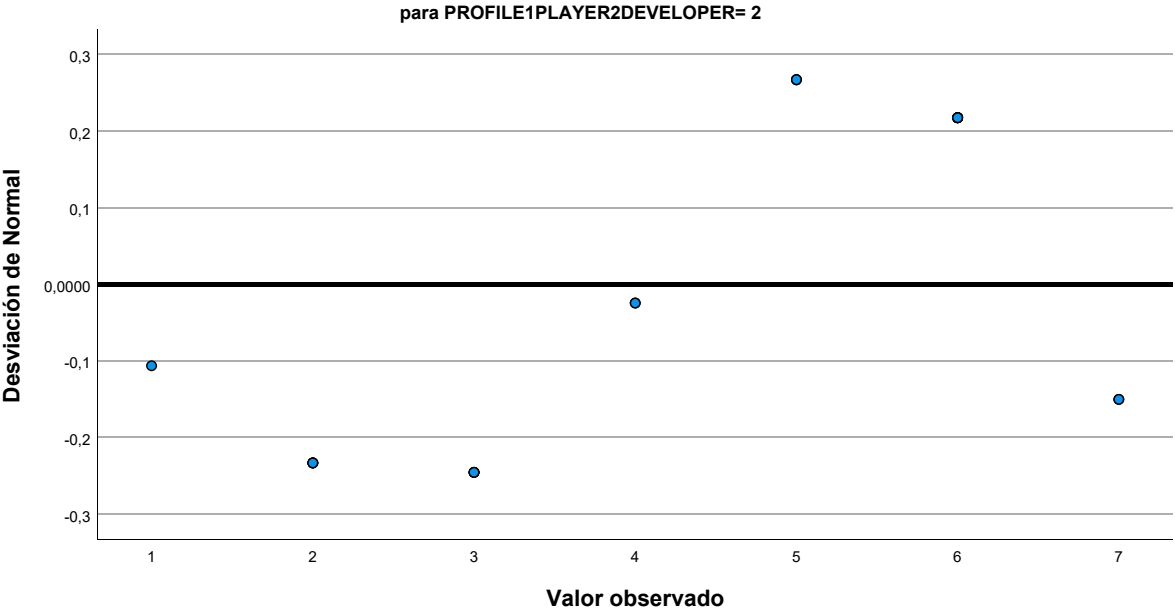
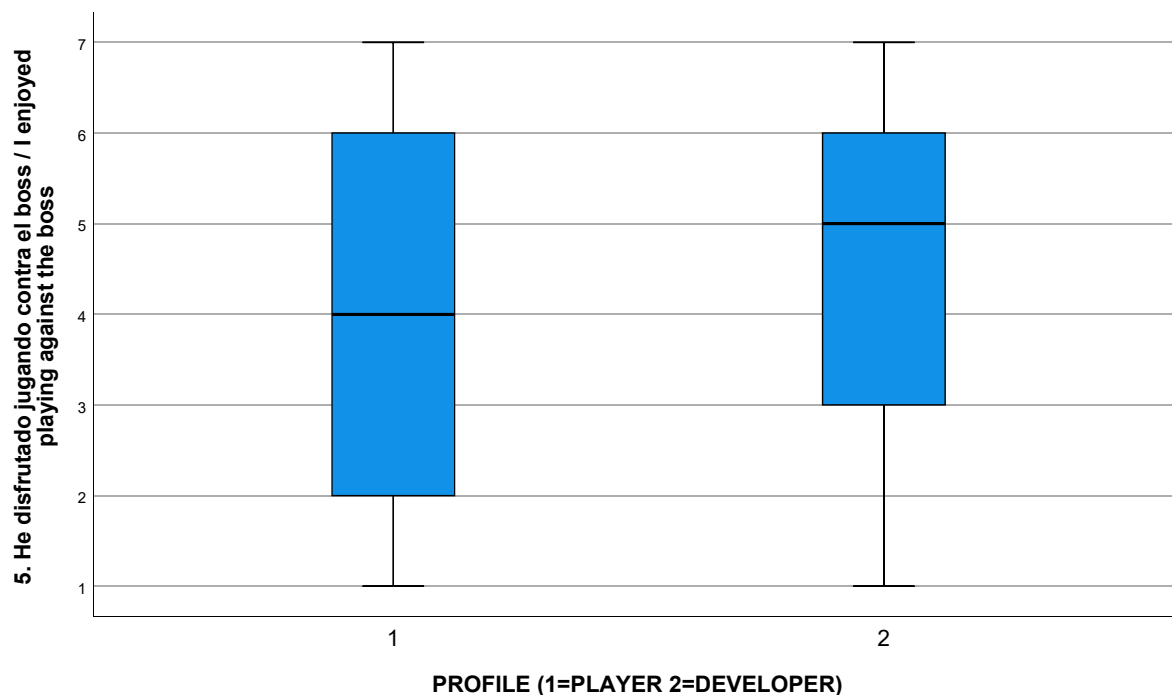


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the boss





**6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / When the time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss.**

### Gráficos de tallo y hojas

6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir Diagrama de tallo y hojas de  
 PROFILE1PLAYER2DEVELOPER= 1

Frecuencia	Stem &	Hoja
22,00	1 .	0000000000000000000000
10,00	2 .	0000000000
5,00	3 .	00000
3,00	4 .	000
6,00	5 .	000000
7,00	6 .	0000000
11,00	7 .	00000000000

Ancho del tallo: 1  
 Cada hoja: 1 caso(s)

6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir Diagrama de tallo y hojas de  
 PROFILE1PLAYER2DEVELOPER= 2

Frecuencia	Stem &	Hoja
5,00	1 .	00000

2,00	2 . 00
4,00	3 . 0000
3,00	4 . 000
3,00	5 . 000
1,00	6 . 0
6,00	7 . 000000

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

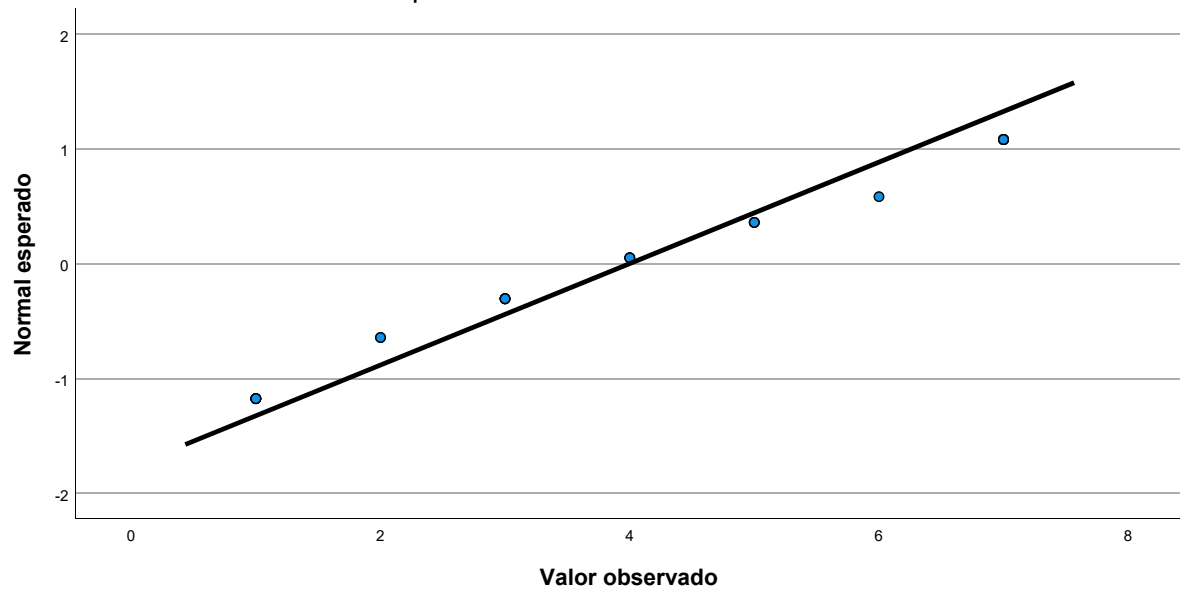
## Gráficos Q-Q normales

**Gráfico Q-Q normal de 6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / When the time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss.**



Gráfico Q-Q normal de 6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / When the time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss.

para PROFILE1PLAYER2DEVELOPER= 2



### Gráficos Q-Q normales sin tendencia

Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / When the time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss.

para PROFILE1PLAYER2DEVELOPER= 1

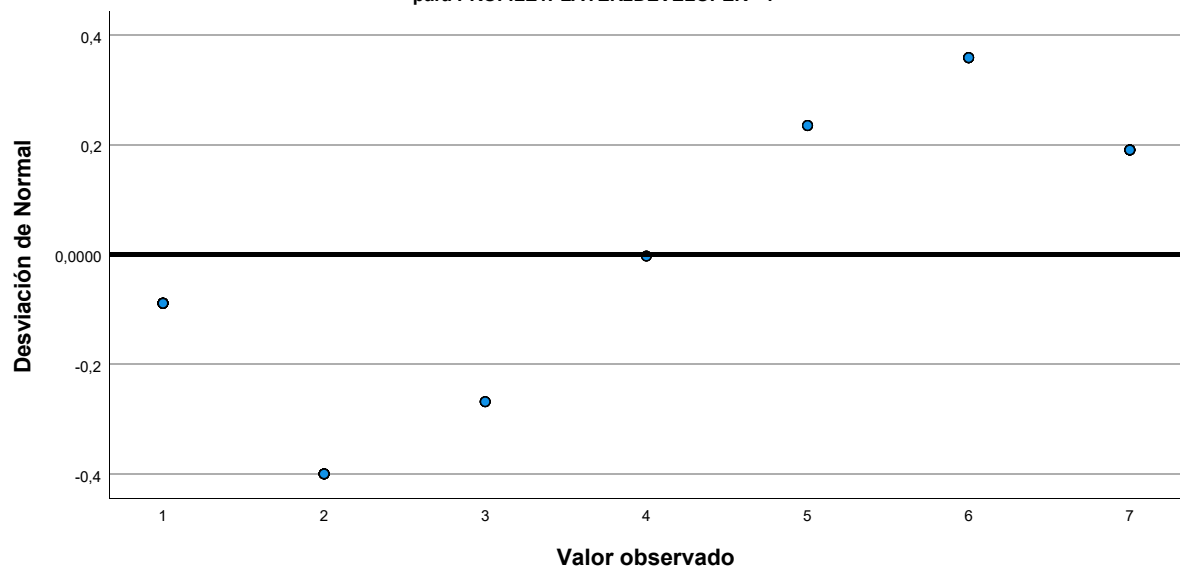
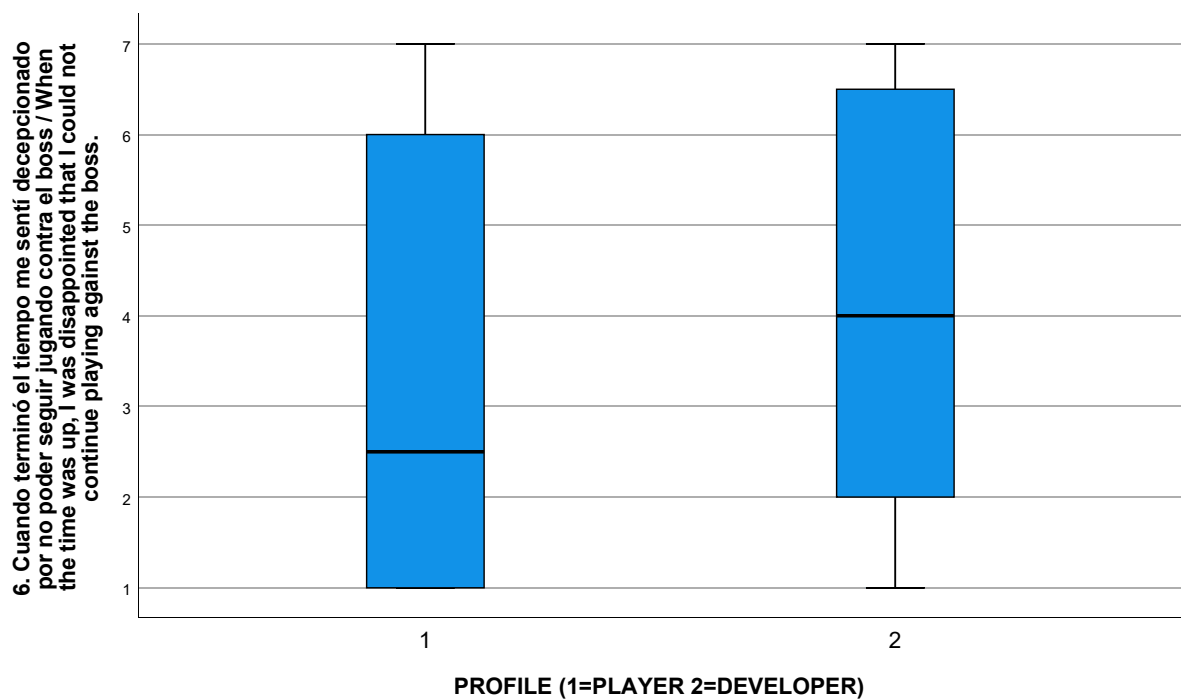
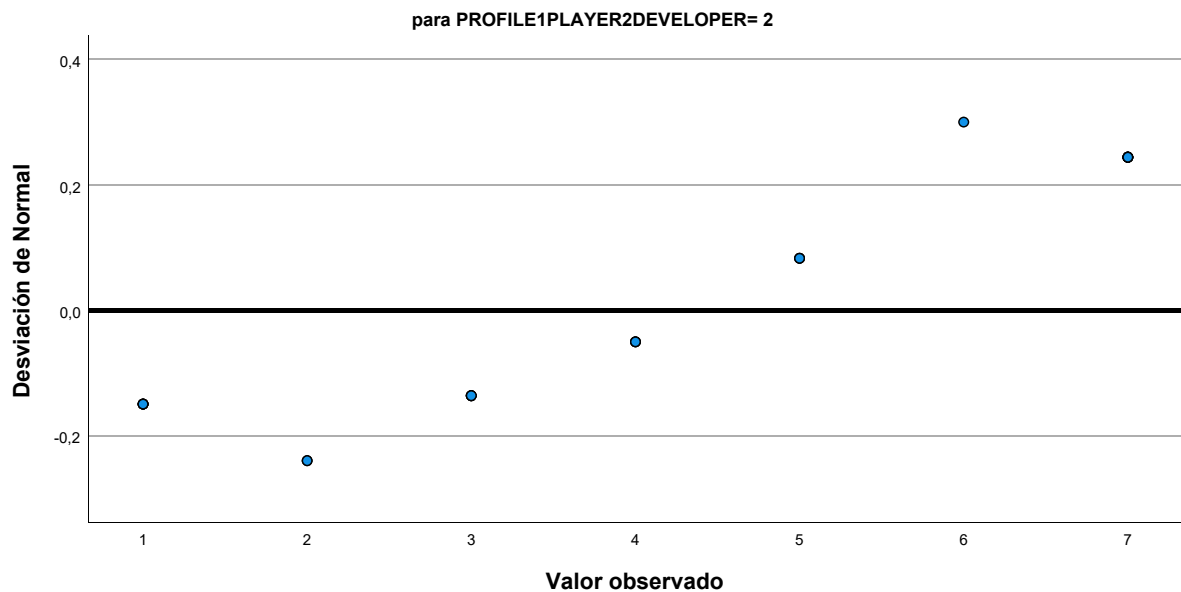


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / When the time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss.



7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss

Gráficos de tallo y hojas

7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss / I liked the design and behavior of the boss

PROFILE1PLAYER2DEVELOPER= 1

Frecuencia Stem & Hoja

11,00	1 .	000000000000
7,00	2 .	00000000
11,00	3 .	000000000000
7,00	4 .	00000000
9,00	5 .	0000000000
12,00	6 .	000000000000
7,00	7 .	00000000

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the desi Diagrama de tallo y hojas de  
PROFILE1PLAYER2DEVELOPER= 2

Frecuencia	Stem &	Hoja
4,00	1 .	0000
6,00	2 .	000000
3,00	3 .	000
2,00	4 .	00
3,00	5 .	000
2,00	6 .	00
4,00	7 .	0000

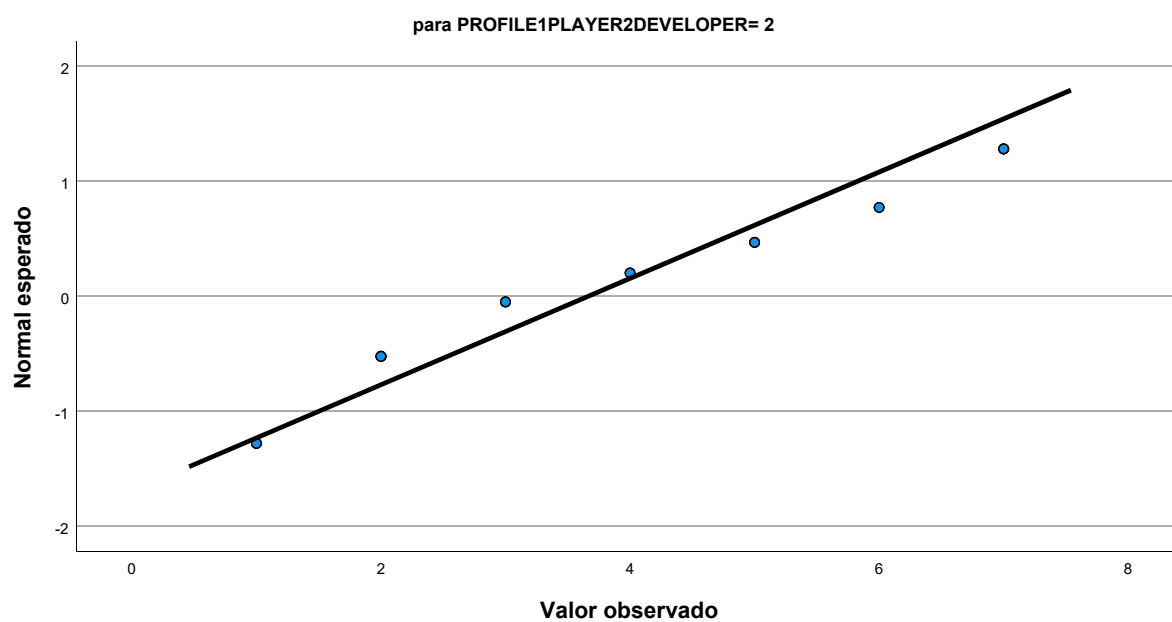
Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

## Gráficos Q-Q normales

Gráfico Q-Q normal de 7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss



Gráfico Q-Q normal de 7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss



Gráficos Q-Q normales sin tendencia



Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss

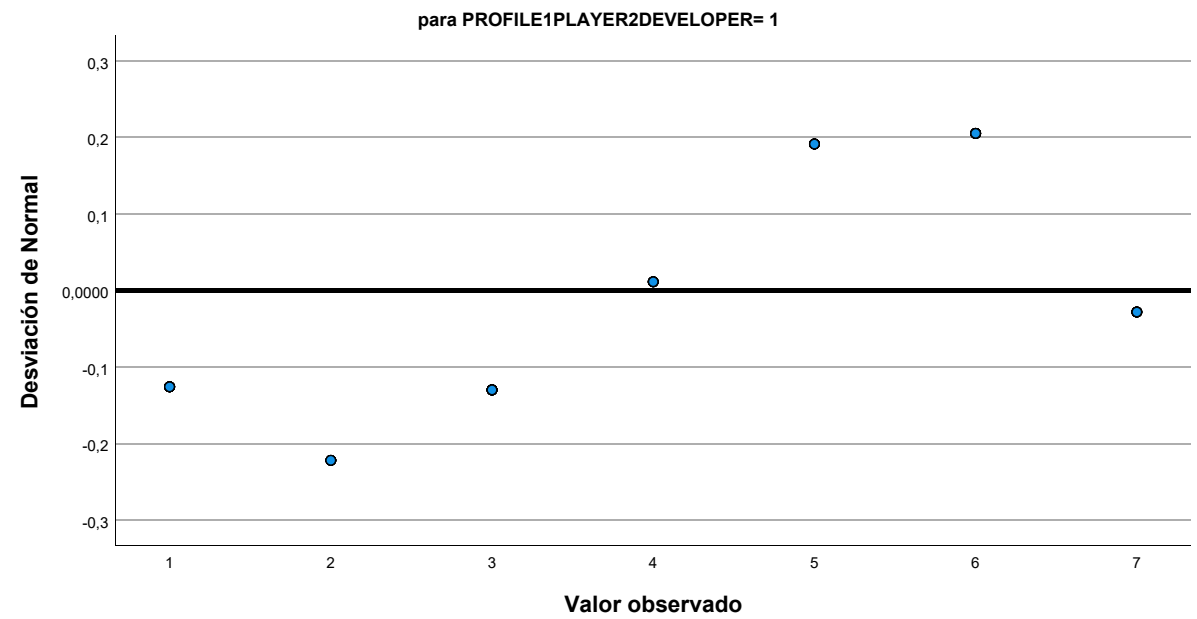
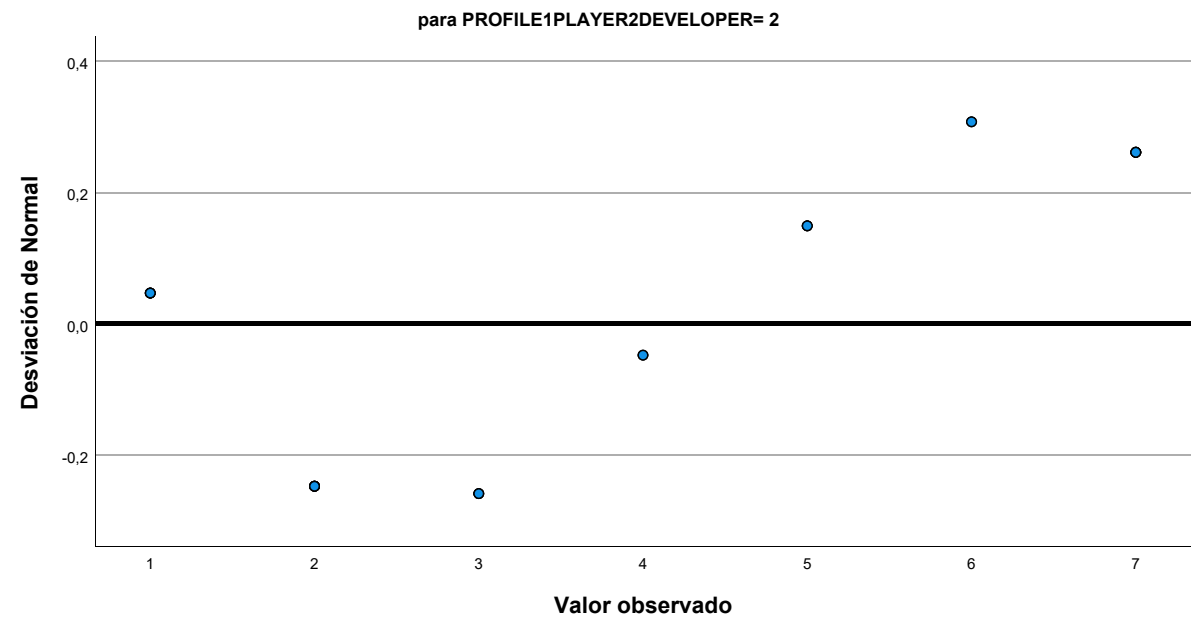
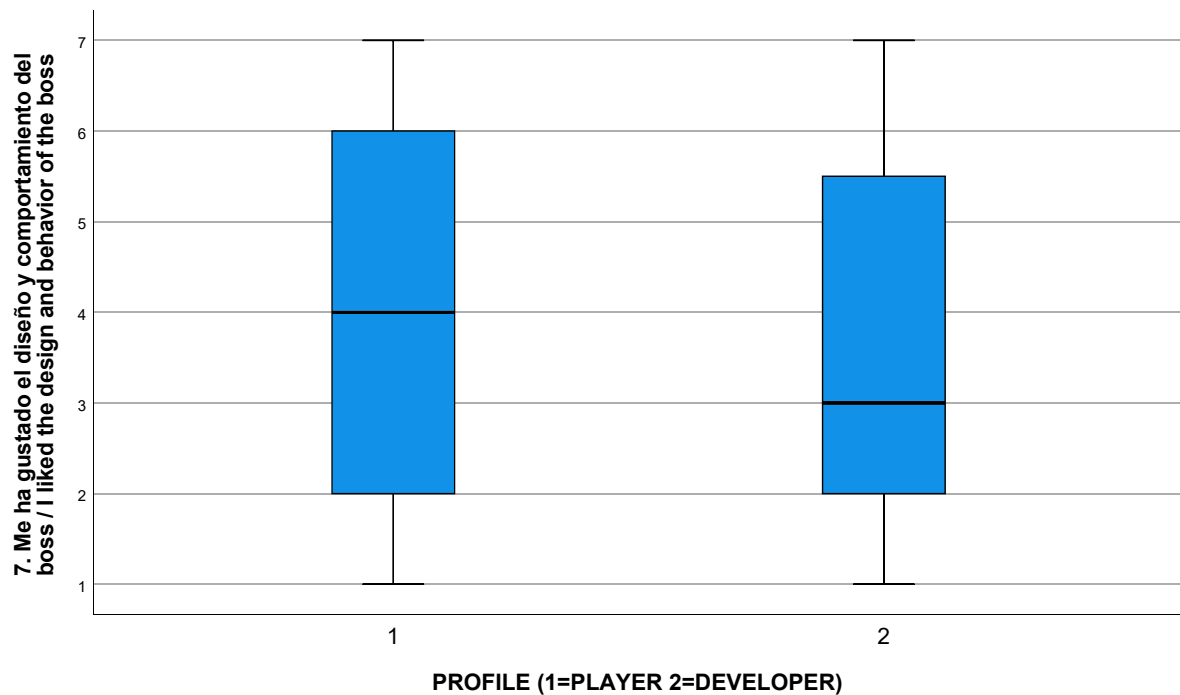


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss





8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability.

### Gráficos de tallo y hojas

8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability. Diagrama de tallo y hojas de

PROFILE1PLAYER2DEVELOPER= 1

Frecuencia	Stem &	Hoja
14,00	1 .	00000000000000
8,00	2 .	00000000
12,00	3 .	000000000000
10,00	4 .	0000000000
6,00	5 .	000000
10,00	6 .	0000000000
4,00	7 .	0000

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability. Diagrama de tallo y hojas de

PROFILE1PLAYER2DEVELOPER= 2

Frecuencia	Stem &	Hoja
3,00	1 .	000

4,00	2 . 0000
3,00	3 . 000
6,00	4 . 000000
2,00	5 . 00
3,00	6 . 000
3,00	7 . 000

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

## Gráficos Q-Q normales

**Gráfico Q-Q normal de 8.** El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability.

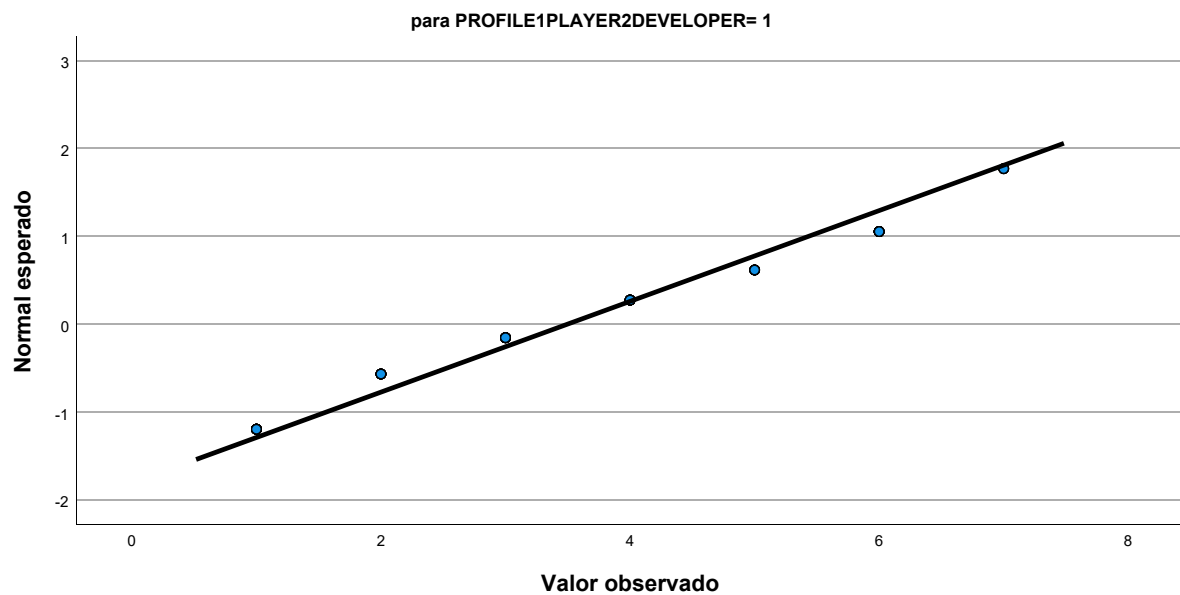
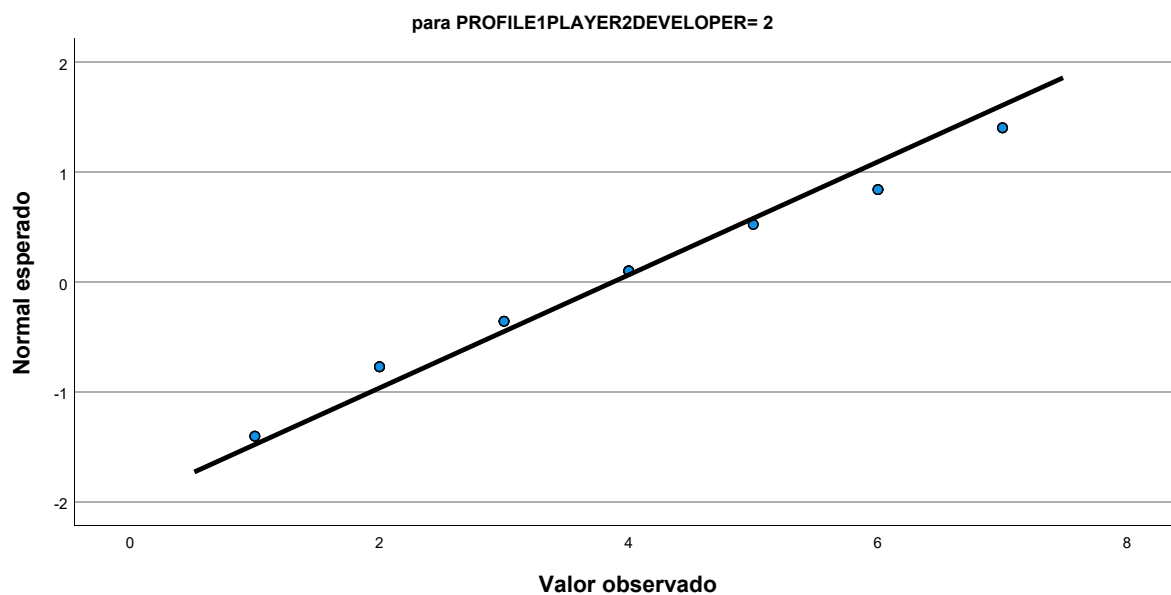


Gráfico Q-Q normal de 8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability.



## Gráficos Q-Q normales sin tendencia

Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability.

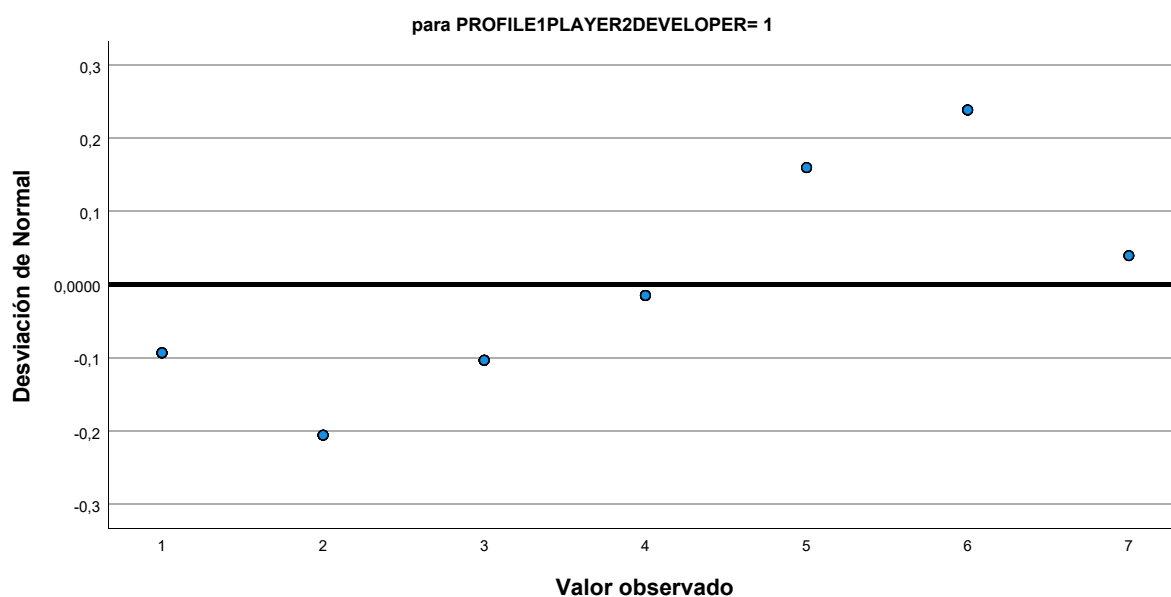
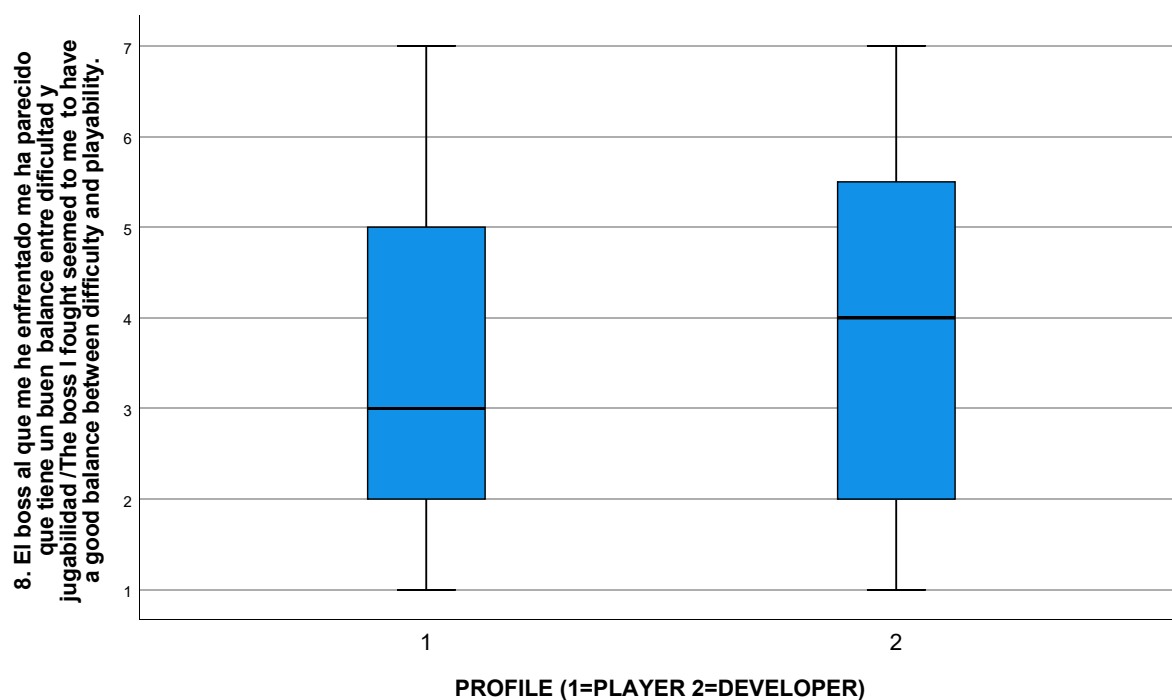
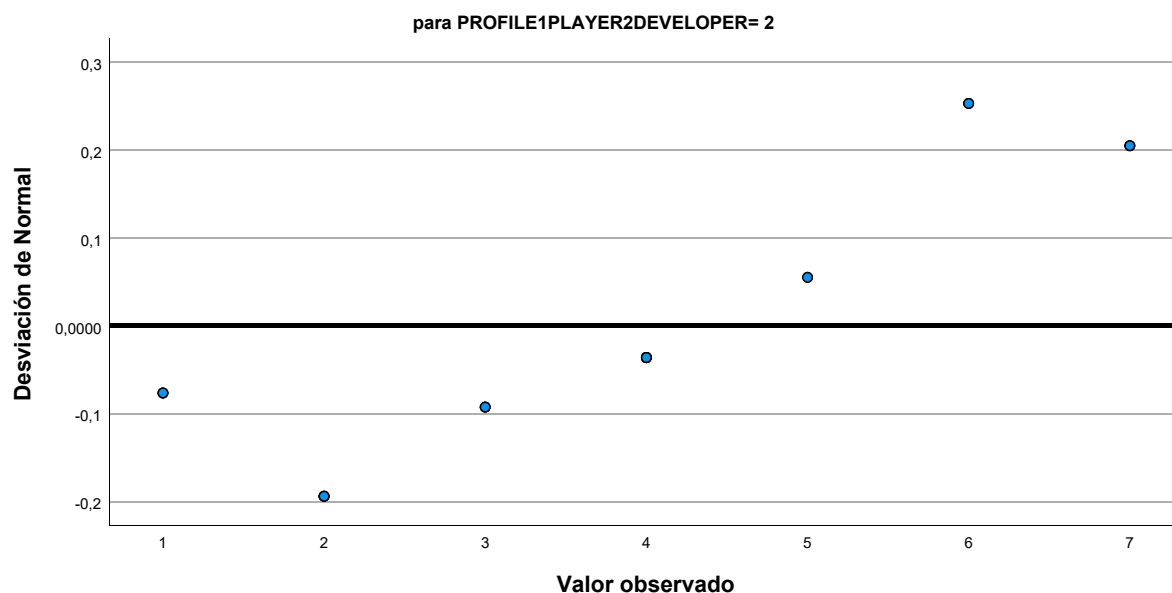


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability.



9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good.

### Gráficos de tallo y hojas

9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good. Diagrama de tallo y hojas de  
PROFILE1PLAYER2DEVELOPER= 1

Frecuencia    Stem & Hoja

7,00	1 .	0000000
8,00	2 .	00000000
10,00	3 .	0000000000
11,00	4 .	00000000000
9,00	5 .	000000000
12,00	6 .	000000000000
7,00	7 .	0000000

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall expe Diagrama de t  
allo y hojas de  
PROFILE1PLAYER2DEVELOPER= 2

Frecuencia	Stem &	Hoja
2,00	1 .	00
2,00	2 .	00
3,00	3 .	000
5,00	4 .	00000
4,00	5 .	0000
5,00	6 .	00000
3,00	7 .	000

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

## Gráficos Q-Q normales

Gráfico Q-Q normal de 9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good.

para PROFILE1PLAYER2DEVELOPER= 1

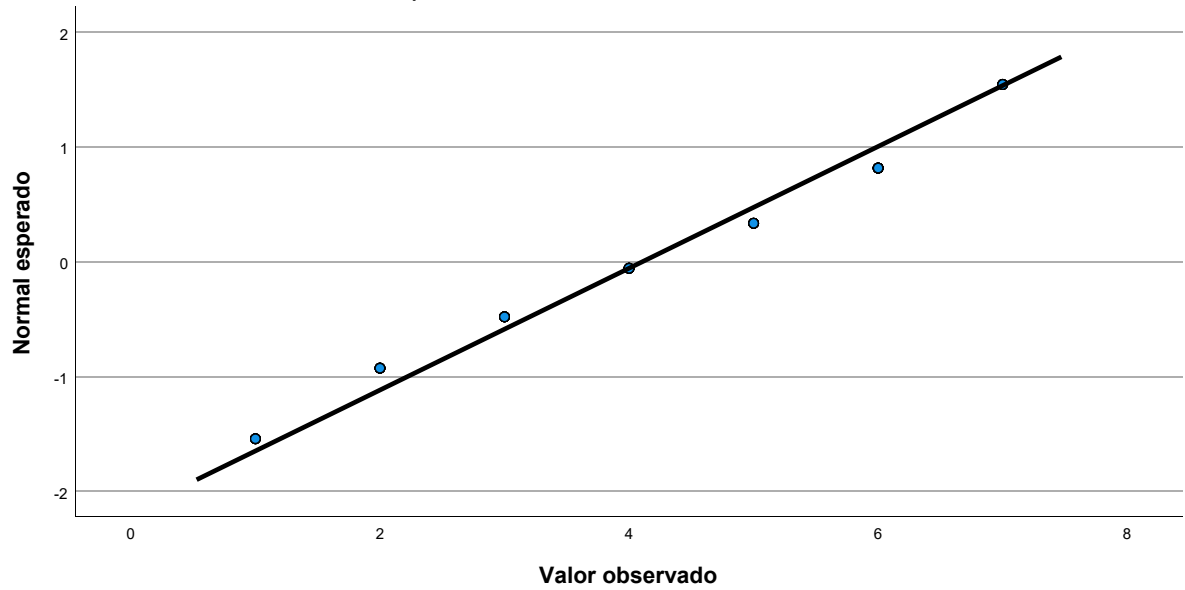
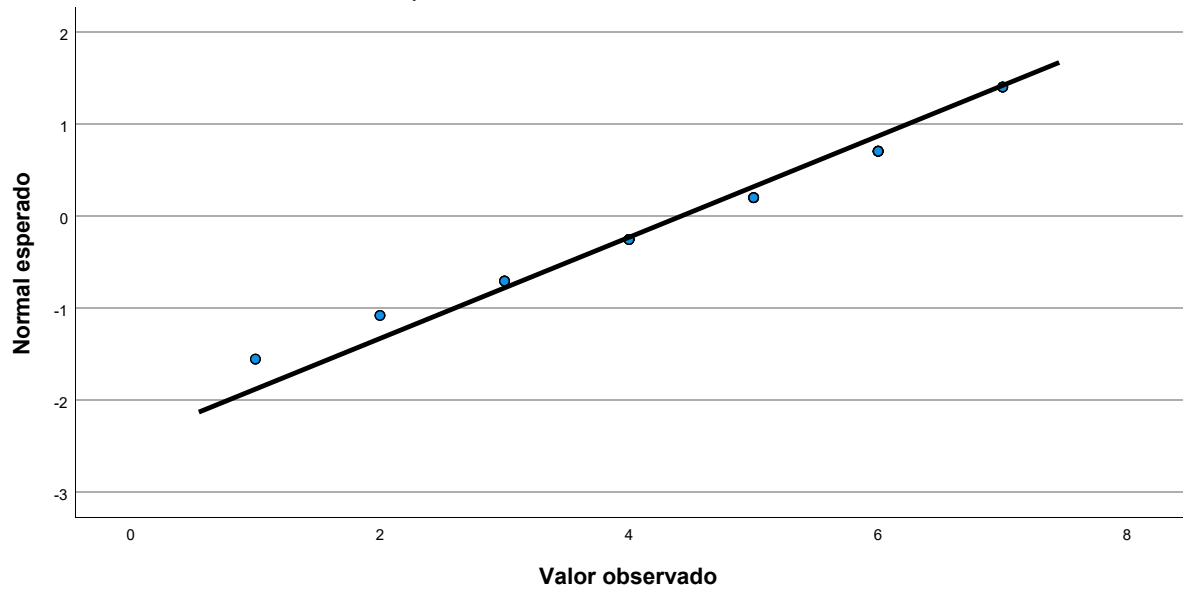


Gráfico Q-Q normal de 9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good.

para PROFILE1PLAYER2DEVELOPER= 2



Gráficos Q-Q normales sin tendencia

Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good.

para PROFILE1PLAYER2DEVELOPER= 1

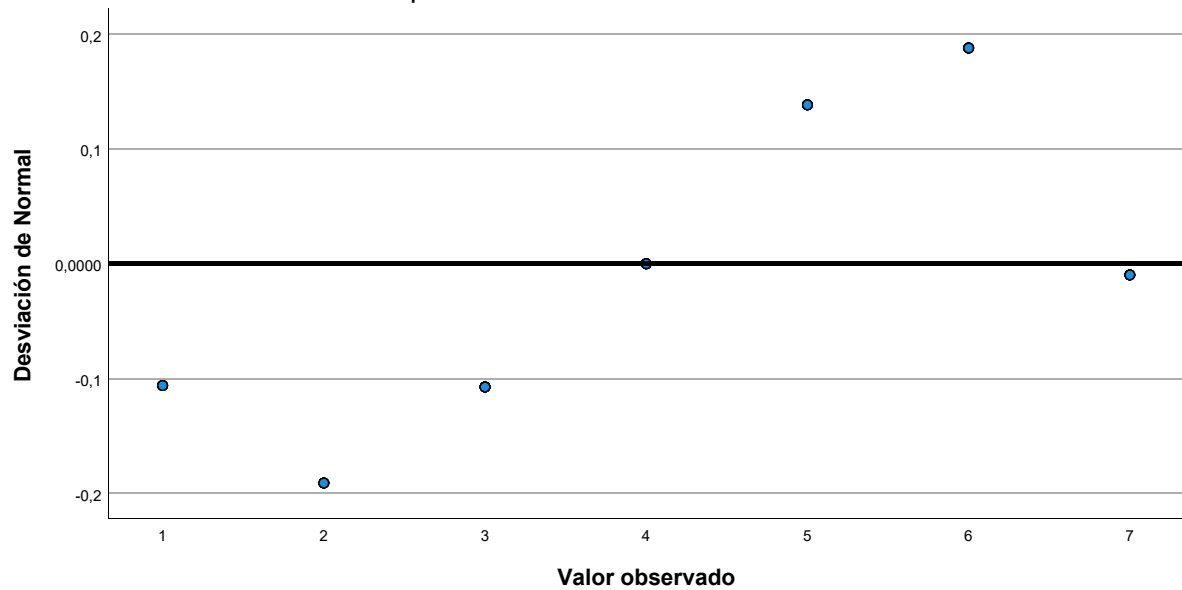
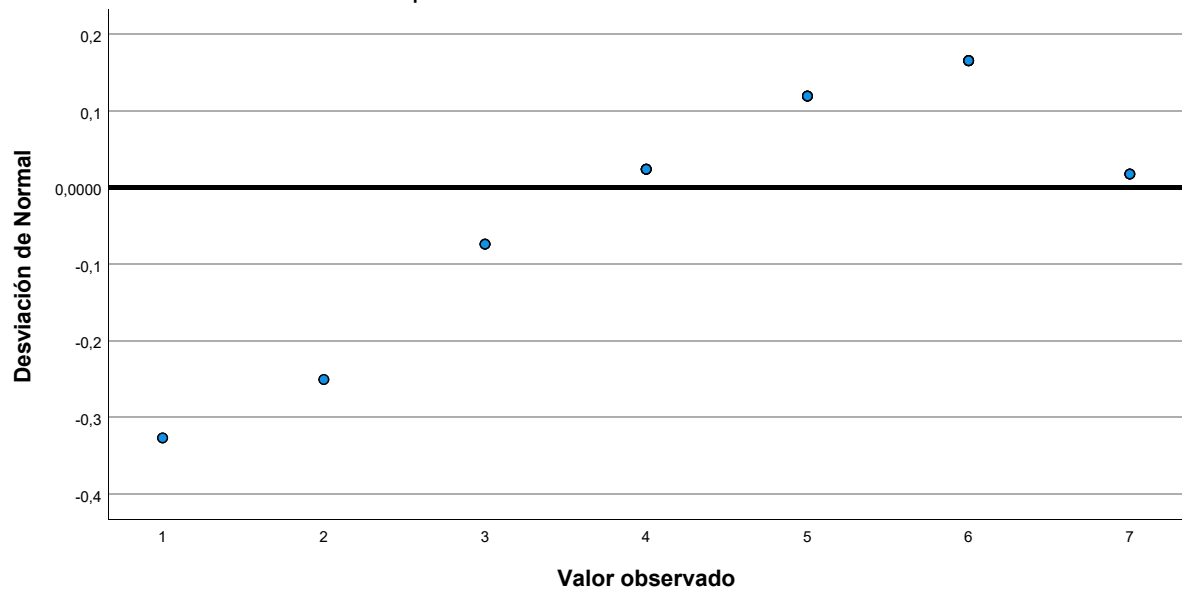
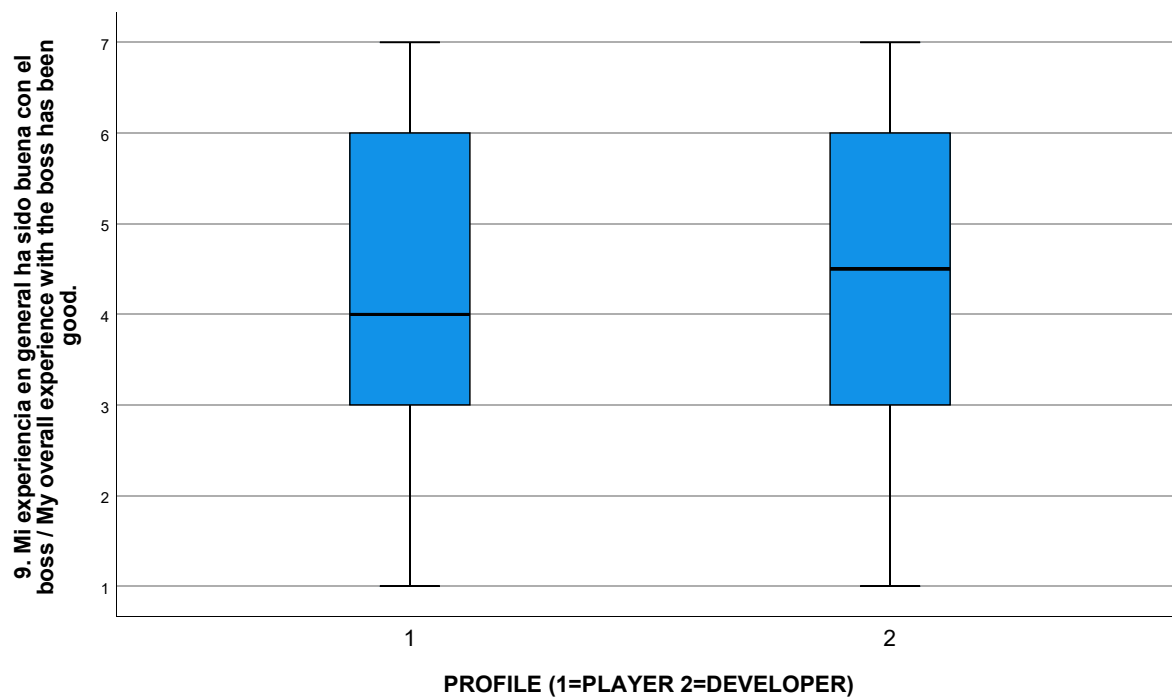


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good.

para PROFILE1PLAYER2DEVELOPER= 2







## length comment

### Gráficos de tallo y hojas

length comment Diagrama de tallo y hojas de  
PROFILE1PLAYER2DEVELOPER= 1

Frecuencia	Stem &	Hoja
24,00	0 .	0000000000000000001234444
13,00	0 .	5566678899999
12,00	1 .	000111133344
6,00	1 .	556669
5,00	2 .	02444
2,00	2 .	67
2,00	Extremos	(>=540)

Ancho del tallo: 100  
Cada hoja: 1 caso(s)

length comment Diagrama de tallo y hojas de  
PROFILE1PLAYER2DEVELOPER= 2

Frecuencia	Stem &	Hoja
4,00	0 .	0045
1,00	1 .	9
3,00	2 .	358
8,00	3 .	00135679
3,00	4 .	257

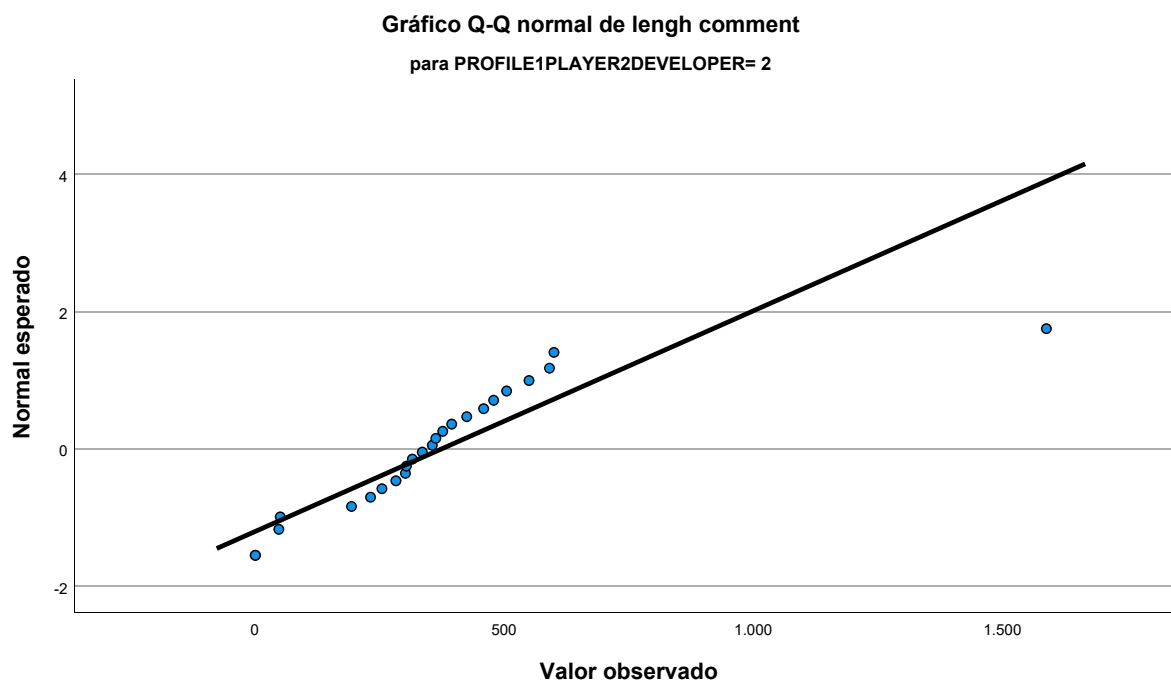
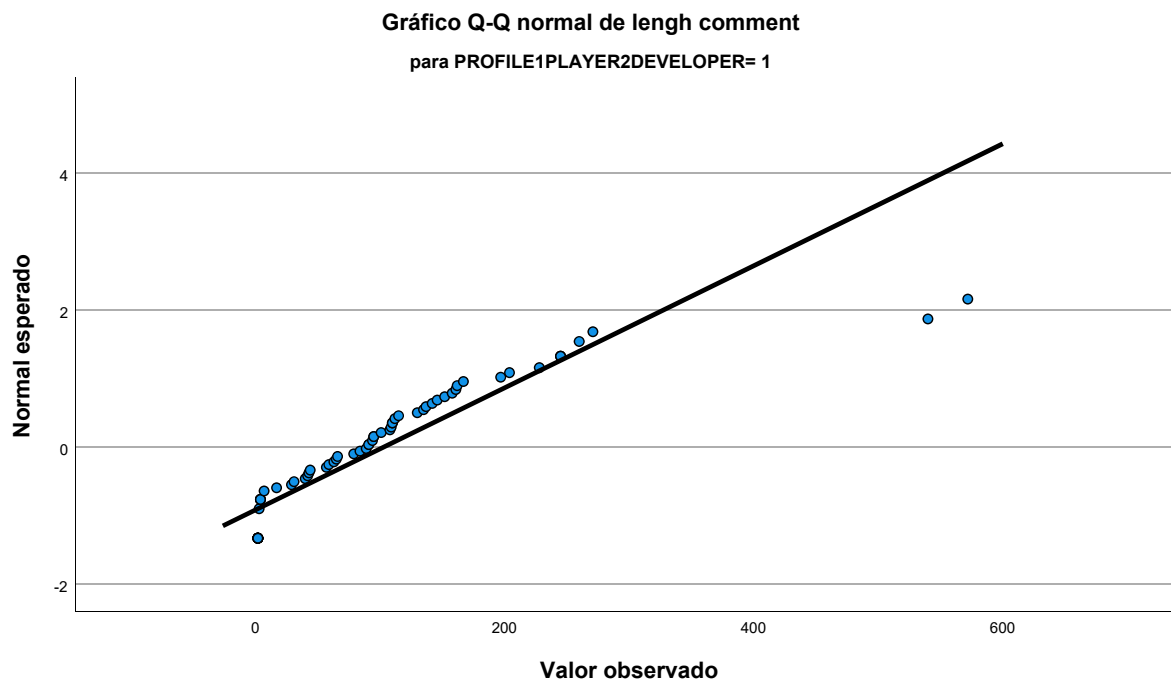
```

3,00      5 . 059
1,00      6 . 0
1,00 Extremos    (>=1588)

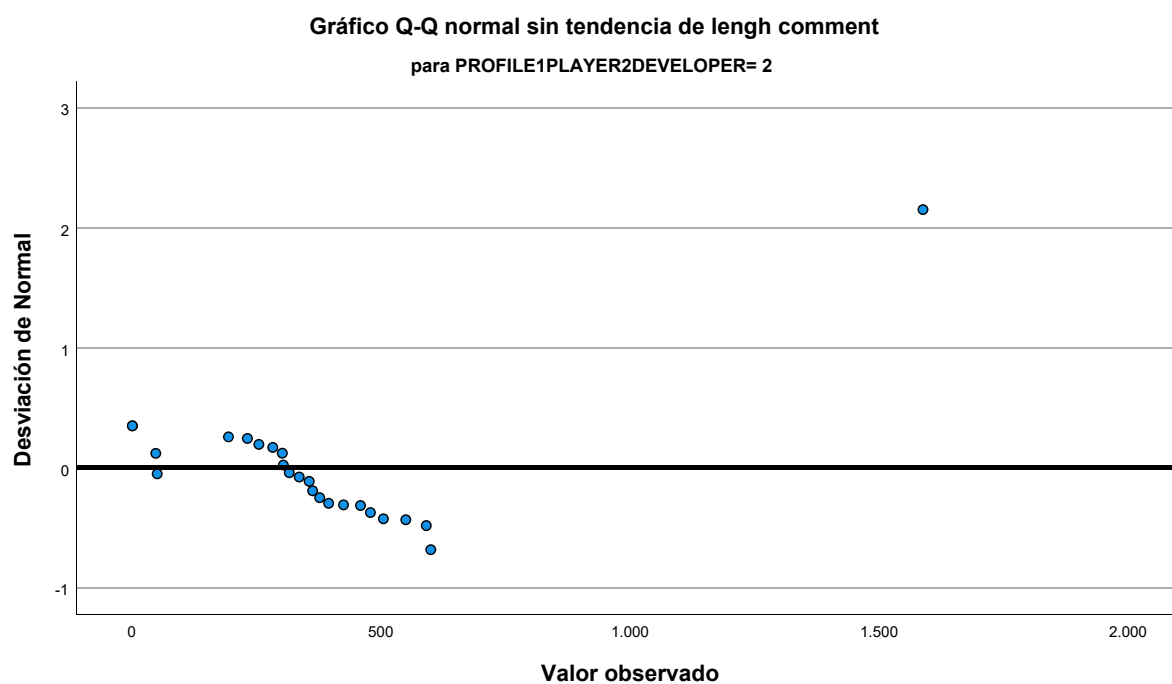
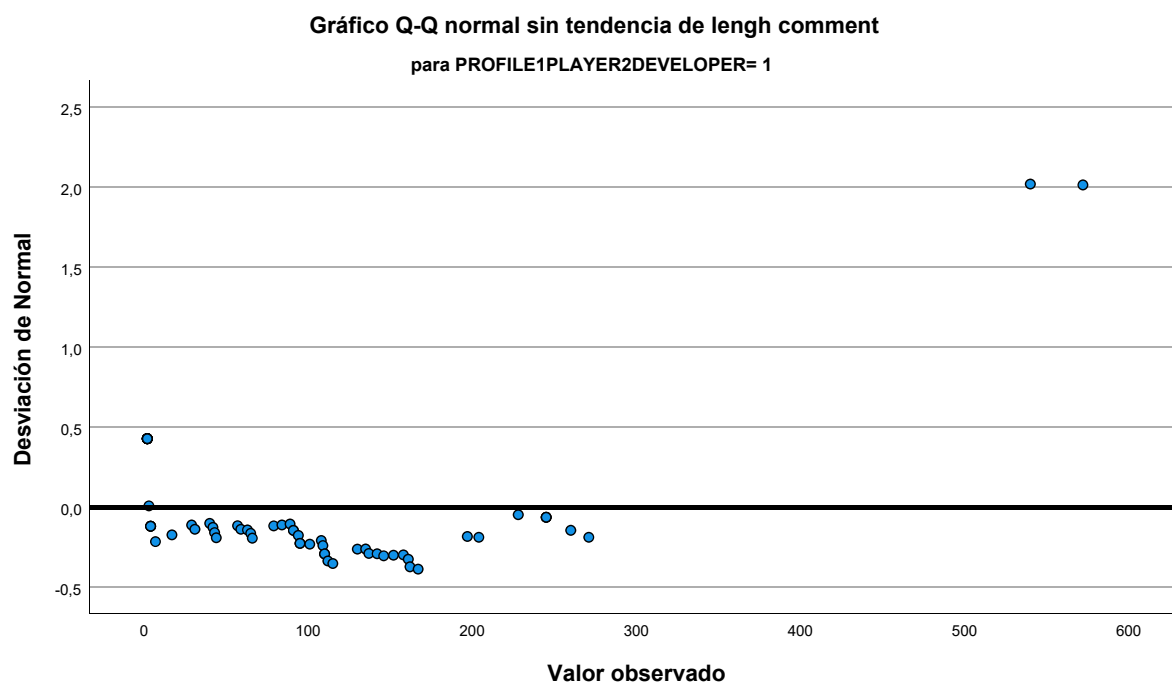
```

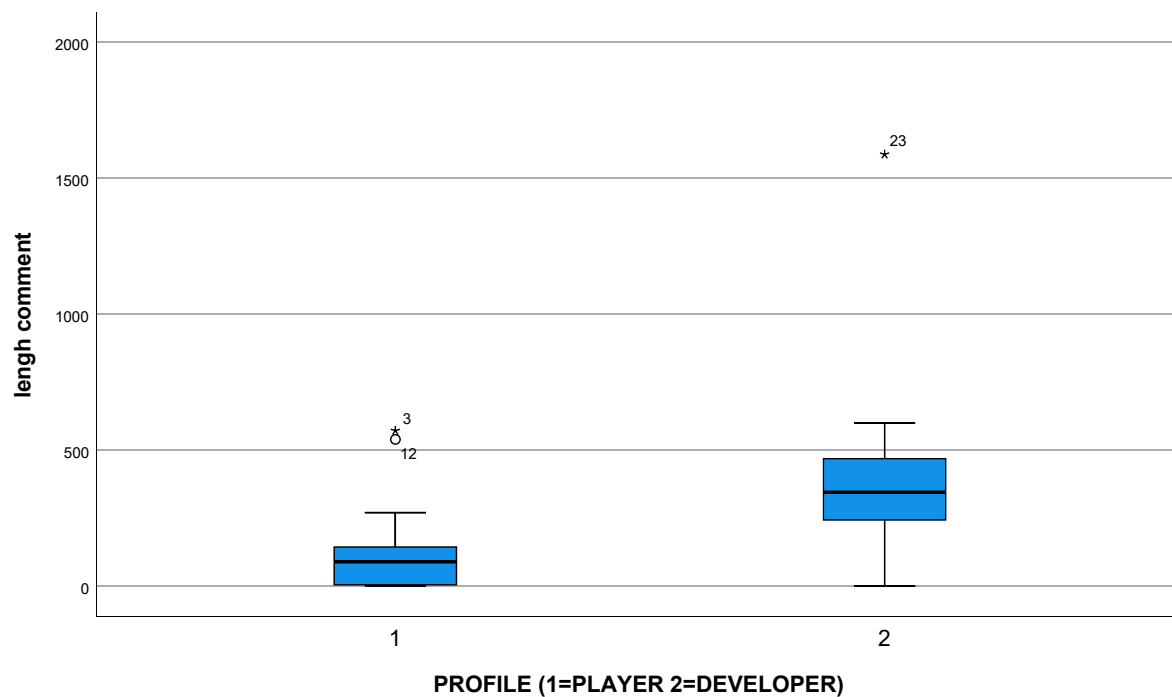
Ancho del tallo: 100  
Cada hoja: 1 caso(s)

## Gráficos Q-Q normales



## Gráficos Q-Q normales sin tendencia





## KIND OF COMMENT

### Gráficos de tallo y hojas

KIND OF COMMENT Diagrama de tallo y hojas de  
PROFILE1PLAYER2DEVELOPER= 1

Frecuencia	Stem &	Hoja
18,00	0 .	000000000000000000
2,00	1 .	00
16,00	2 .	0000000000000000
8,00	3 .	00000000
19,00	4 .	000000000000000000
1,00	5 .	0

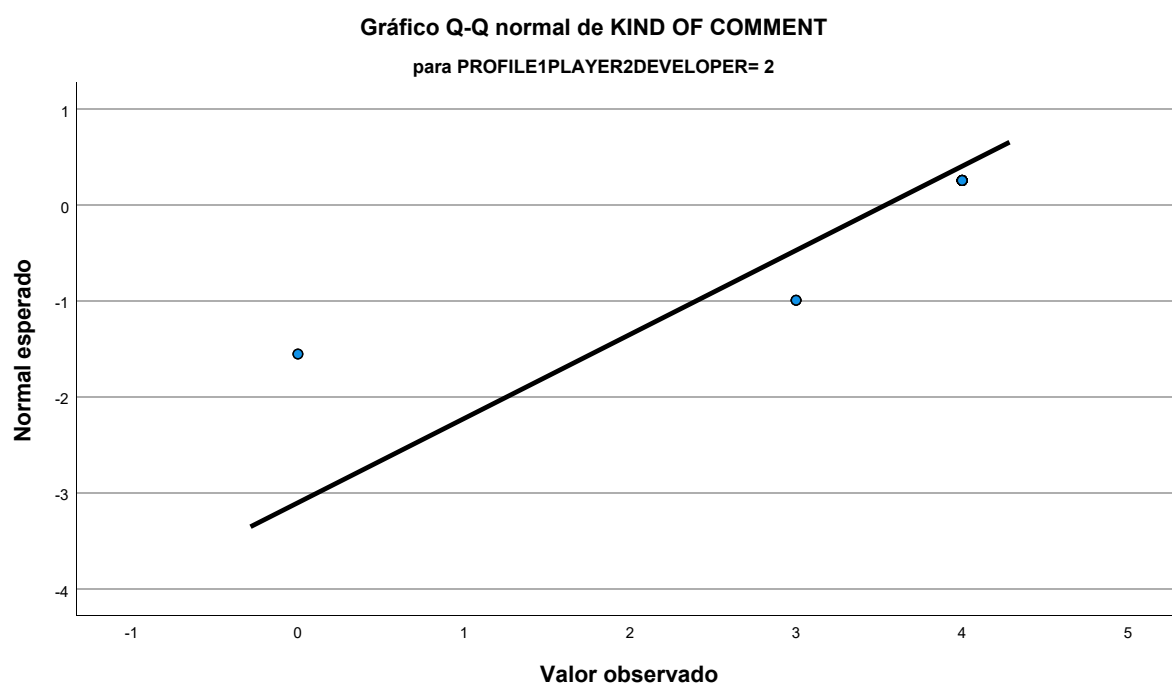
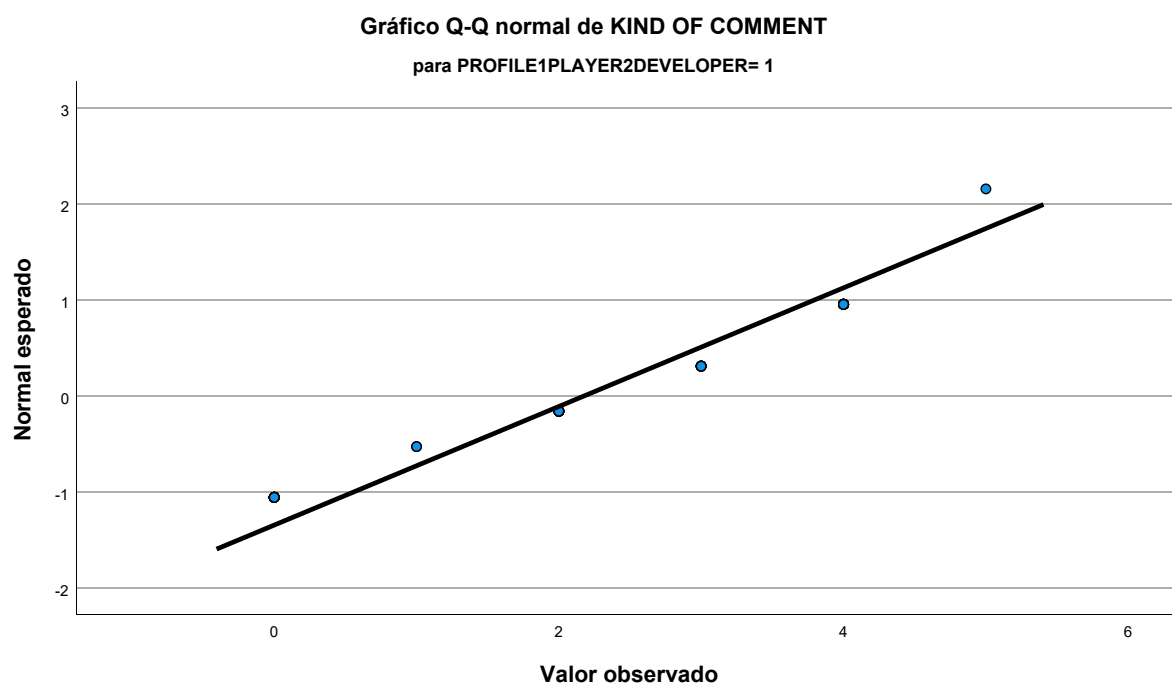
Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

KIND OF COMMENT Diagrama de tallo y hojas de  
PROFILE1PLAYER2DEVELOPER= 2

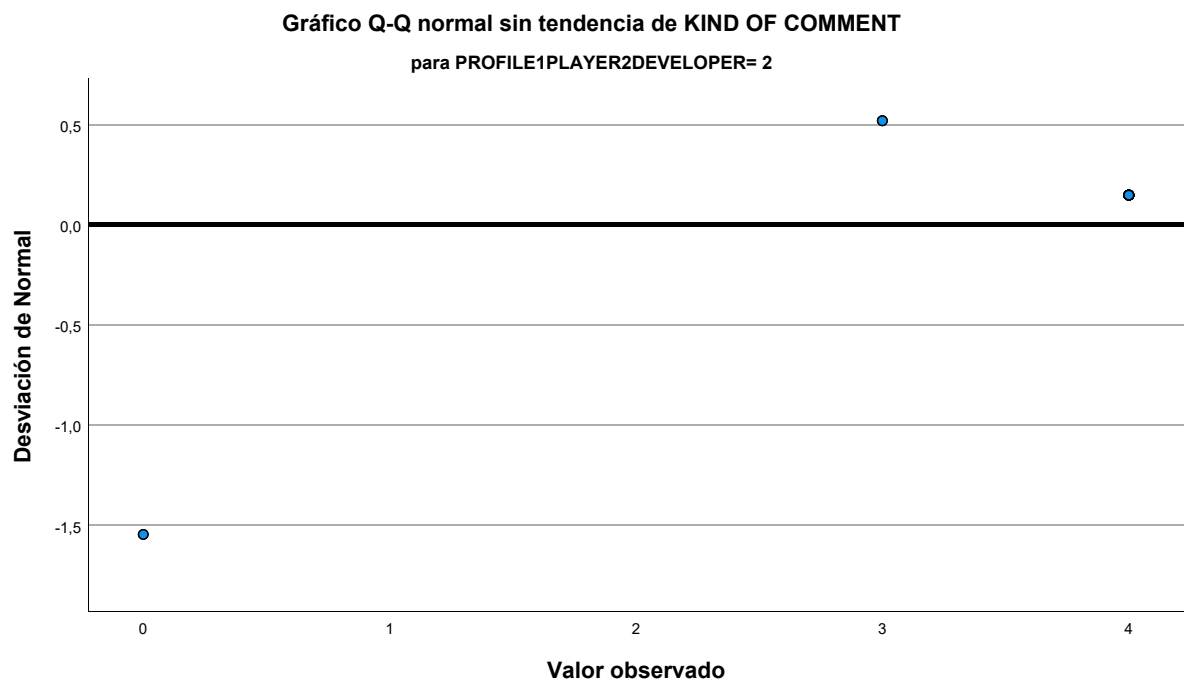
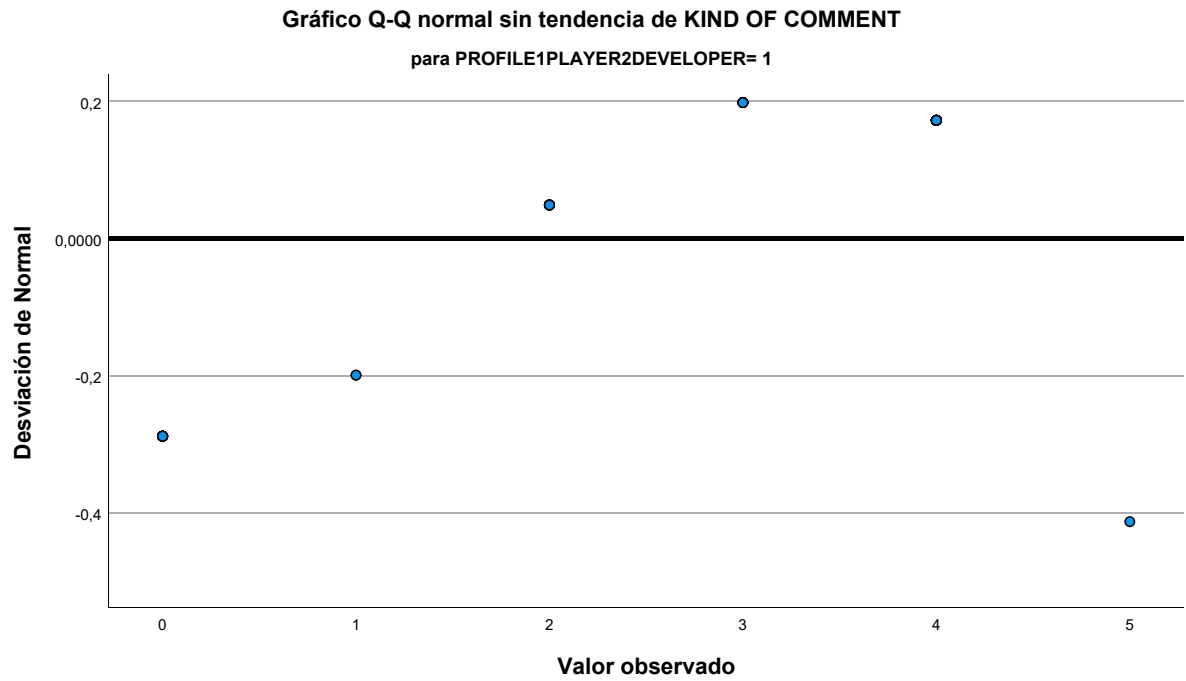
Frecuencia	Stem &	Hoja
5,00	Extremes	(=<3)
,00	0 .	
19,00	0 .	444444444444444444

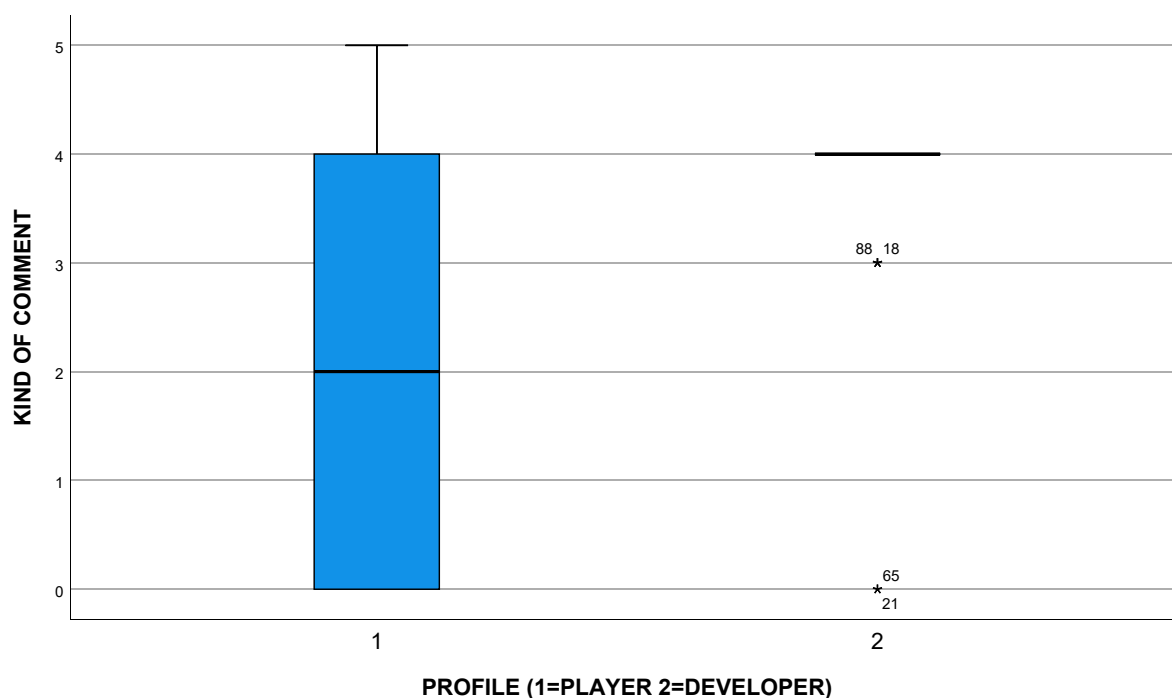
Ancho del tallo: \*  
Cada hoja: 1 caso(s)

## Gráficos Q-Q normales



## Gráficos Q-Q normales sin tendencia





## Explorar

by PLAY PROFILE (1=%SUM<65%,2=%SUM>65%)

### Resumen de procesamiento de casos

		Casos		
		Válido		Perdidos
		N	Porcentaje	N
PLAYTESTING DURATION	1	42	100,0%	0
	2	46	100,0%	0
AVERAGE GAME TIME	1	42	100,0%	0
	2	46	100,0%	0
WON RATE	1	42	100,0%	0
	2	46	100,0%	0
¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you played against the boss?	1	42	100,0%	0
	2	46	100,0%	0
¿Cuántas has ganado? / How many times have you won?	1	42	100,0%	0
	2	46	100,0%	0
DIFFICULTY (Q2)	1	42	100,0%	0
	2	46	100,0%	0
FUN (Q5-Q6)	1	42	100,0%	0
	2	46	100,0%	0
INMERSIBILITY (Q3-Q4)	1	42	100,0%	0
	2	46	100,0%	0

### Resumen de procesamiento de casos

	by PLAY PROFILE (1=% SUM&lt;65%,2=%SUM&gt; 65%)	Perdidos Porcentaje	Casos	
			N	Total Porcentaje
PLAYTESTING DURATION	1	0,0%	42	100,0%
	2	0,0%	46	100,0%
AVERAGE GAME TIME	1	0,0%	42	100,0%
	2	0,0%	46	100,0%
WON RATE	1	0,0%	42	100,0%
	2	0,0%	46	100,0%
¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you played against the boss?	1	0,0%	42	100,0%
	2	0,0%	46	100,0%
¿Cuántas has ganado? / How many times have you won?	1	0,0%	42	100,0%
	2	0,0%	46	100,0%
DIFFICULTY (Q2)	1	0,0%	42	100,0%
	2	0,0%	46	100,0%
FUN (Q5-Q6)	1	0,0%	42	100,0%
	2	0,0%	46	100,0%
INMERSIBILITY (Q3-Q4)	1	0,0%	42	100,0%
	2	0,0%	46	100,0%



### Resumen de procesamiento de casos

		Casos		
		Válido		Perdidos
		N	Porcentaje	N
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8-Q9)	1	42	100,0%	0
	2	46	100,0%	0
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8)	1	42	100,0%	0
	2	46	100,0%	0
1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia	1	42	100,0%	0
	2	46	100,0%	0
2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficulty is high.	1	42	100,0%	0
	2	46	100,0%	0
3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At no time did I want to give up while facing the boss.	1	42	100,0%	0
	2	46	100,0%	0
4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video game	1	42	100,0%	0
	2	46	100,0%	0
5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the boss	1	42	100,0%	0
	2	46	100,0%	0
6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / When the time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss.	1	42	100,0%	0
	2	46	100,0%	0
7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss	1	42	100,0%	0
	2	46	100,0%	0
8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability.	1	42	100,0%	0
	2	46	100,0%	0

### Resumen de procesamiento de casos

		by PLAY PROFILE (1=% SUM&lt;65%,2=%SUM&gt; 65%)	Perdidos Porcentaje	Casos	
				Total N	Porcentaje
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8-Q9)	1		0,0%	42	100,0%
	2		0,0%	46	100,0%
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8)	1		0,0%	42	100,0%
	2		0,0%	46	100,0%
1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia	1		0,0%	42	100,0%
	2		0,0%	46	100,0%
2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficulty is high.	1		0,0%	42	100,0%
	2		0,0%	46	100,0%
3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At no time did I want to give up while facing the boss.	1		0,0%	42	100,0%
	2		0,0%	46	100,0%
4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video game	1		0,0%	42	100,0%
	2		0,0%	46	100,0%
5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the boss	1		0,0%	42	100,0%
	2		0,0%	46	100,0%
6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / When the time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss.	1		0,0%	42	100,0%
	2		0,0%	46	100,0%
7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss	1		0,0%	42	100,0%
	2		0,0%	46	100,0%
8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability.	1		0,0%	42	100,0%
	2		0,0%	46	100,0%

### Resumen de procesamiento de casos

		Casos		
		Válido		Perdidos
		N	Porcentaje	N
9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good.	1	42	100,0%	0
	2	46	100,0%	0
length comment	1	42	100,0%	0
	2	46	100,0%	0
KIND OF COMMENT	1	42	100,0%	0
	2	46	100,0%	0

### Resumen de procesamiento de casos

		Casos		
		Perdidos	Total	
		Porcentaje	N	Porcentaje
9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good.	1	0,0%	42	100,0%
	2	0,0%	46	100,0%
length comment	1	0,0%	42	100,0%
	2	0,0%	46	100,0%
KIND OF COMMENT	1	0,0%	42	100,0%
	2	0,0%	46	100,0%

## Descriptivos

by PLAY PROFILE (1=%SUM<65%,2=%SUM>65%)

PLAYTESTING DURATION	1	Media	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	
		Curtosis	
	2	Media	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
AVERAGE GAME TIME	1	Media	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	
		Curtosis	
	2	Media	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	

## Descriptivos

by PLAY PROFILE (1=%SUM<65%,2=%SUM>65%)			Estadístico	
PLAYTESTING DURATION	1	Media	7,79	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	6,19
			Límite superior	9,38
		Media recortada al 5%	7,52	
		Mediana	7,00	
		Varianza	26,221	
		Desv. estándar	5,121	
		Mínimo	0	
		Máximo	23	
		Rango	23	
		Rango intercuartil	7	
		Asimetría	,828	
		Curtosis	,510	
	2	Media	7,37	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	5,80
			Límite superior	8,94
		Media recortada al 5%	7,04	
		Mediana	7,00	
		Varianza	27,927	
		Desv. estándar	5,285	
		Mínimo	0	
		Máximo	26	
		Rango	26	
Rango intercuartil	8			
Asimetría	,995			
Curtosis	1,940			
AVERAGE GAME TIME	1	Media	2,8841269841	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	2,1696545877
			Límite superior	3,5985993806
		Media recortada al 5%	2,6737213404	
		Mediana	2,3333333333	
		Varianza	5,257	
		Desv. estándar	2,2927538512	
		Mínimo	,0000000000	
		Máximo	12,000000000	
		Rango	12,000000000	
		Rango intercuartil	2,6666666667	
		Asimetría	1,816	
		Curtosis	4,905	
	2	Media	3,3408385093	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	2,4884582002
			Límite superior	4,1932188185
		Media recortada al 5%	3,0743616287	

## Descriptivos

		by PLAY PROFILE (1=%SUM<65%,2=%SUM>65%)		Error estándar
PLAYTESTING DURATION	1	Media		,790
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	
			Límite superior	
		Media recortada al 5%		
		Mediana		
		Varianza		
		Desv. estándar		
		Mínimo		
		Máximo		
		Rango		
		Rango intercuartil		
		Asimetría		,365
		Curtosis		,717
	2	Media		,779
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	
			Límite superior	
		Media recortada al 5%		
		Mediana		
		Varianza		
		Desv. estándar		
		Mínimo		
		Máximo		
		Rango		
		Rango intercuartil		
		Asimetría		,350
		Curtosis		,688
AVERAGE GAME TIME	1	Media		,35377959987
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	
			Límite superior	
		Media recortada al 5%		
		Mediana		
		Varianza		
		Desv. estándar		
		Mínimo		
		Máximo		
		Rango		
		Rango intercuartil		
		Asimetría		,365
		Curtosis		,717
	2	Media		,42320583633
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	
			Límite superior	
		Media recortada al 5%		

## Descriptivos

by PLAY PROFILE (1=%SUM<65%,2=%SUM>65%)

		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	
		Curtosis	
WON RATE	1	Media	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
	2	Rango intercuartil	
		Asimetría	
		Curtosis	
		Media	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	
		Curtosis	
¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you played against the boss?	1	Media	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	

## Descriptivos

by PLAY PROFILE (1=%SUM<65%,2=%SUM>65%)			Estadístico	
WON RATE	1	Mediana	2,4166666667	
		Varianza	8,239	
		Desv. estándar	2,8703216328	
		Mínimo	,0000000000	
		Máximo	13,000000000	
		Rango	13,000000000	
		Rango intercuartil	4,5000000000	
		Asimetría	1,338	
		Curtosis	2,061	
	2	Media	34,6825%	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	22,5530%
			Límite superior	46,8121%
		Media recortada al 5%	32,9806%	
		Mediana	29,1667%	
		Varianza	1515,073	
		Desv. estándar	38,92394%	
		Mínimo	0,00%	
		Máximo	100,00%	
		Rango	100,00%	
Rango intercuartil	66,67%			
Asimetría	,608			
Curtosis	-1,179			
¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you played against the boss?	1	Media	66,9928%	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	54,9868%
			Límite superior	78,9987%
		Media recortada al 5%	68,8808%	
		Mediana	100,0000%	
		Varianza	1634,521	
		Desv. estándar	40,42921%	
		Mínimo	0,00%	
		Máximo	100,00%	
	Rango	100,00%		
	Rango intercuartil	66,67%		
	Asimetría	-,693		
	Curtosis	-1,159		
	1	Media	3,10	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	2,54
			Límite superior	3,65
		Media recortada al 5%	2,92	
		Mediana	3,00	
		Varianza	3,161	
Desv. estándar		1,778		
Mínimo	1			



## Descriptivos

by PLAY PROFILE (1=%SUM<65%,2=%SUM>65%)		Error estándar	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	,350
		Curtosis	,688
WON RATE	1	Media	6,00609%
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	,365
		Curtosis	,717
	2	Media	5,96096%
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	,350
		Curtosis	,688
¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you played against the boss?	1	Media	,274
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	

## Descriptivos

by PLAY PROFILE (1=%SUM<65%,2=%SUM>65%)

	2	Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	
		Curtosis	
		Media	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	
		Curtosis	
¿Cuántas has ganado? / How many times have you won?	1	Media	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
	2	Rango intercuartil	
		Asimetría	
		Curtosis	
		Media	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	

## Descriptivos

by PLAY PROFILE (1=%SUM<65%,2=%SUM>65%)		Estadístico	
	2	Máximo	12
		Rango	11
		Rango intercuartil	1
		Asimetría	3,157
		Curtosis	14,981
		Media	2,72
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior 2,25
			Límite superior 3,18
		Media recortada al 5%	2,58
		Mediana	2,00
		Varianza	2,429
		Desv. estándar	1,559
		Mínimo	1
		Máximo	7
		Rango	6
		Rango intercuartil	1
		Asimetría	1,379
		Curtosis	1,342
¿Cuántas has ganado? / How many times have you won?	1	Media	1,10
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior ,58
			Límite superior 1,61
		Media recortada al 5%	,87
		Mediana	1,00
		Varianza	2,771
		Desv. estándar	1,665
		Mínimo	0
		Máximo	9
		Rango	9
	2	Rango intercuartil	2
		Asimetría	2,906
		Curtosis	11,697
		Media	1,87
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior 1,31
			Límite superior 2,42
		Media recortada al 5%	1,70
		Mediana	1,00
		Varianza	3,494
		Desv. estándar	1,869
		Mínimo	0
		Máximo	7
		Rango	7
		Rango intercuartil	1
		Asimetría	1,479

## Descriptivos

by PLAY PROFILE (1=%SUM<65%,2=%SUM>65%)		Error estándar
	2	Máximo
		Rango
		Rango intercuartil
		Asimetría
		Curtosis
		Media
		95% de intervalo de confianza para la media
		Límite inferior
		Límite superior
		Media recortada al 5%
		Mediana
		Varianza
		Desv. estándar
		Mínimo
		Máximo
		Rango
		Rango intercuartil
		Asimetría
		Curtosis
¿Cuántas has ganado? / How many times have you won?	1	Media
		95% de intervalo de confianza para la media
		Límite inferior
		Límite superior
		Media recortada al 5%
		Mediana
		Varianza
		Desv. estándar
		Mínimo
		Máximo
		Rango
		Rango intercuartil
		Asimetría
		Curtosis
		Media
		95% de intervalo de confianza para la media
		Límite inferior
		Límite superior
		Media recortada al 5%
		Mediana
		Varianza
		Desv. estándar
		Mínimo
		Máximo
		Rango
		Rango intercuartil
		Asimetría
		Curtosis
	2	Media
		95% de intervalo de confianza para la media
		Límite inferior
		Límite superior
		Media recortada al 5%
		Mediana
		Varianza
		Desv. estándar
		Mínimo
		Máximo
		Rango
		Rango intercuartil
		Asimetría
		Curtosis
		Media
		95% de intervalo de confianza para la media
		Límite inferior
		Límite superior
		Media recortada al 5%
		Mediana
		Varianza
		Desv. estándar
		Mínimo
		Máximo
		Rango
		Rango intercuartil
		Asimetría
		Curtosis

## Descriptivos

by PLAY PROFILE (1=%SUM<65%,2=%SUM>65%)

DIFFICULTY (Q2)	1	Curtosis	
		Media	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	
		Curtosis	
	2	Media	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	
		Curtosis	
FUN (Q5-Q6)	1	Media	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	
		Curtosis	
	2	Media	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior

## Descriptivos

by PLAY PROFILE (1=%SUM<65%,2=%SUM>65%)				Estadístico
DIFFICULTY (Q2)	1	Curtosis		1,580
		Media		4,67
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	3,99
			Límite superior	5,34
		Media recortada al 5%		4,74
		Mediana		5,00
		Varianza		4,715
		Desv. estándar		2,172
		Mínimo		1
		Máximo		7
		Rango		6
		Rango intercuartil		4
		Asimetría		-,388
		Curtosis		-1,366
	2	Media		3,83
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	3,17
			Límite superior	4,49
		Media recortada al 5%		3,81
		Mediana		3,50
		Varianza		4,947
		Desv. estándar		2,224
		Mínimo		1
		Máximo		7
		Rango		6
		Rango intercuartil		4
		Asimetría		,140
		Curtosis		-1,516
FUN (Q5-Q6)	1	Media		4,048
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	3,456
			Límite superior	4,639
		Media recortada al 5%		4,053
		Mediana		4,000
		Varianza		3,607
		Desv. estándar		1,8993
		Mínimo		1,0
		Máximo		7,0
		Rango		6,0
		Rango intercuartil		3,6
		Asimetría		-,001
		Curtosis		-1,235
	2	Media		3,717
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	3,121
			Límite superior	4,314

## Descriptivos

by PLAY PROFILE (1=%SUM<65%,2=%SUM>65%)		Error estándar	
DIFFICULTY (Q2)	1	Curtosis	,688
		Media	,335
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	,365
	2	Curtosis	,717
		Media	,328
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	,350
FUN (Q5-Q6)	1	Curtosis	,688
		Media	,2931
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	,365
	2	Curtosis	,717
		Media	,2960
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior

## Descriptivos

by PLAY PROFILE (1=%SUM<65%,2=%SUM>65%)

			Media recortada al 5%
			Mediana
			Varianza
			Desv. estándar
			Mínimo
			Máximo
			Rango
			Rango intercuartil
			Asimetría
			Curtosis
INMERSIBILITY (Q3-Q4)	1		Media
			95% de intervalo de confianza para la media
			Límite inferior Límite superior
			Media recortada al 5%
			Mediana
			Varianza
			Desv. estándar
			Mínimo
			Máximo
	2		Rango
			Rango intercuartil
			Asimetría
			Curtosis
			Media
			95% de intervalo de confianza para la media
			Límite inferior Límite superior
			Media recortada al 5%
			Mediana
			Varianza
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8-Q9)	1		Desv. estándar
			Mínimo
			Máximo
			Rango
			Rango intercuartil
			Asimetría
			Curtosis
			Media
			95% de intervalo de confianza para la media
			Límite inferior Límite superior
			Media recortada al 5%
			Mediana
			Varianza
			Desv. estándar



## Descriptivos

by PLAY PROFILE (1=%SUM<65%,2=%SUM>65%)			Estadístico
		Media recortada al 5%	3,686
		Mediana	3,500
		Varianza	4,029
		Desv. estándar	2,0074
		Mínimo	1,0
		Máximo	7,0
		Rango	6,0
		Rango intercuartil	3,8
		Asimetría	,317
		Curtosis	-1,279
INMERSIBILITY (Q3-Q4)	1	Media	4,405
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior 3,861
			Límite superior 4,948
		Media recortada al 5%	4,451
		Mediana	5,000
		Varianza	3,039
		Desv. estándar	1,7434
		Mínimo	1,0
		Máximo	7,0
		Rango	6,0
	2	Rango intercuartil	2,5
		Asimetría	-,536
		Curtosis	-,756
		Media	4,120
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior 3,520
			Límite superior 4,719
		Media recortada al 5%	4,133
		Mediana	4,000
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8-Q9)	1	Varianza	4,080
		Desv. estándar	2,0199
		Mínimo	1,0
		Máximo	7,0
		Rango	6,0
		Rango intercuartil	3,5
		Asimetría	-,212
		Curtosis	-1,064
		Media	4,2798
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior 3,7544
			Límite superior 4,8051
		Media recortada al 5%	4,3036
		Mediana	4,1250
		Varianza	2,842
		Desv. estándar	1,68585

## Descriptivos

by PLAY PROFILE (1=%SUM<65%,2=%SUM>65%)			Error estándar
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	,350
		Curtosis	,688
INMERSIBILITY (Q3-Q4)	1	Media	,2690
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
	2	Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	,365
		Curtosis	,717
		Media	,2978
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	,350
		Curtosis	,688
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8-Q9)	1	Media	,26013
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	

## Descriptivos

by PLAY PROFILE (1=%SUM<65%,2=%SUM>65%)

		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	
		Curtosis	
	2	Media	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	
		Curtosis	
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8)	1	Media	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	
		Curtosis	
	2	Media	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	

## Descriptivos

by PLAY PROFILE (1=%SUM<65%,2=%SUM>65%)			Estadístico	
		Mínimo	1,00	
		Máximo	7,00	
		Rango	6,00	
		Rango intercuartil	2,81	
		Asimetría	-,046	
		Curtosis	-,855	
	2	Media	3,9565	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	3,4781
			Límite superior	4,4349
		Media recortada al 5%	3,9680	
		Mediana	3,6250	
		Varianza	2,595	
		Desv. estándar	1,61099	
		Mínimo	1,00	
		Máximo	6,50	
		Rango	5,50	
		Rango intercuartil	2,63	
		Asimetría	,059	
		Curtosis	-1,202	
		GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8)	1	Media
95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior			3,7822552671
	Límite superior			4,8685383837
Media recortada al 5%	4,3509700176			
Mediana	4,3333333333			
Varianza	3,038			
Desv. estándar	1,7429503306			
Mínimo	1,0000000000			
Máximo	7,0000000000			
Rango	6,0000000000			
Rango intercuartil	3,0833333333			
Asimetría	-,071			
Curtosis	-1,115			
2	Media			3,9420289855
	95% de intervalo de confianza para la media		Límite inferior	3,4696893921
			Límite superior	4,4143685789
	Media recortada al 5%		3,9460547504	
	Mediana		4,0000000000	
	Varianza		2,530	
	Desv. estándar		1,5905653127	
	Mínimo		1,0000000000	
	Máximo		7,0000000000	
	Rango		6,0000000000	
	Rango intercuartil		2,6666666667	

## Descriptivos

by PLAY PROFILE (1=%SUM&lt;65%,2=%SUM&gt;65%)			Error estándar	
	2	Mínimo		
		Máximo		
		Rango		
		Rango intercuartil		
		Asimetría	,365	
		Curtosis	,717	
		Media	,23753	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	
			Límite superior	
		Media recortada al 5%		
		Mediana		
		Varianza		
		Desv. estándar		
		Mínimo		
		Máximo		
		Rango		
		Rango intercuartil		
		Asimetría	,350	
		Curtosis	,688	
		GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8)	1	Media
95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior			
	Límite superior			
Media recortada al 5%				
Mediana				
Varianza				
Desv. estándar				
Mínimo				
Máximo				
Rango				
Rango intercuartil				
Asimetría	,365			
Curtosis	,717			
2	Media		,23451606110	
	95% de intervalo de confianza para la media		Límite inferior	
			Límite superior	
	Media recortada al 5%			
	Mediana			
	Varianza			
	Desv. estándar			
	Mínimo			
	Máximo			
	Rango			
Rango intercuartil				

## Descriptivos

by PLAY PROFILE (1=%SUM<65%,2=%SUM>65%)

		Asimetría	
		Curtosis	
1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia	1	Media	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
	2	Asimetría	
		Curtosis	
		Media	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	
		Curtosis	
2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficulty is high.	1	Media	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
	2	Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	
		Curtosis	
		Media	

## Descriptivos

by PLAY PROFILE (1=%SUM<65%,2=%SUM>65%)				Estadístico	
1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia	1	Asimetría		-,002	
		Curtosis		-1,071	
		Media		4,83	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	4,27	
			Límite superior	5,39	
		Media recortada al 5%		4,90	
		Mediana		5,00	
		Varianza		3,215	
		Desv. estándar		1,793	
		Mínimo		1	
		Máximo		7	
		Rango		6	
		Rango intercuartil		3	
	2	Asimetría		-,404	
		Curtosis		-,965	
		Media		4,74	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	4,26	
			Límite superior	5,22	
		Media recortada al 5%		4,79	
		Mediana		5,00	
		Varianza		2,597	
		Desv. estándar		1,612	
		Mínimo		1	
		Máximo		7	
		Rango		6	
		Rango intercuartil		2	
2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficulty is high.	1	Asimetría		-,387	
		Curtosis		-,638	
		Media		4,67	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	3,99	
			Límite superior	5,34	
		Media recortada al 5%		4,74	
		Mediana		5,00	
		Varianza		4,715	
		Desv. estándar		2,172	
		Mínimo		1	
		Máximo		7	
		Rango		6	
		Rango intercuartil		4	
		Asimetría		-,388	
		Curtosis		-1,366	
	2	Media		3,83	

## Descriptivos

by PLAY PROFILE (1=%SUM<65%,2=%SUM>65%)		Error estándar	
1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia	1	Asimetría	,350
		Curtosis	,688
		Media	,277
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
	2	Asimetría	,365
		Curtosis	,717
		Media	,238
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficulty is high.	1	Asimetría	,350
		Curtosis	,688
		Media	,335
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
	2	Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	,365
		Curtosis	,717
		Media	,328



## Descriptivos

by PLAY PROFILE (1=%SUM<65%,2=%SUM>65%)

			95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
				Límite superior
			Media recortada al 5%	
			Mediana	
			Varianza	
			Desv. estándar	
			Mínimo	
			Máximo	
			Rango	
			Rango intercuartil	
			Asimetría	
			Curtosis	
3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At no time did I want to give up while facing the boss.	1		Media	
			95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
				Límite superior
			Media recortada al 5%	
			Mediana	
			Varianza	
			Desv. estándar	
			Mínimo	
			Máximo	
			Rango	
			Rango intercuartil	
			Asimetría	
			Curtosis	
	2		Media	
			95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
				Límite superior
			Media recortada al 5%	
			Mediana	
			Varianza	
			Desv. estándar	
			Mínimo	
			Máximo	
			Rango	
			Rango intercuartil	
			Asimetría	
			Curtosis	
4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video	1		Media	
			95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
				Límite superior
			Media recortada al 5%	
			Mediana	

## Descriptivos

by PLAY PROFILE (1=%SUM<65%,2=%SUM>65%)			Estadístico
	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	3,17
		Límite superior	4,49
	Media recortada al 5%		3,81
	Mediana		3,50
	Varianza		4,947
	Desv. estándar		2,224
	Mínimo		1
	Máximo		7
	Rango		6
	Rango intercuartil		4
	Asimetría		,140
	Curtosis		-1,516
3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At no time did I want to give up while facing the boss.	Media		4,90
	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	4,25
		Límite superior	5,56
	Media recortada al 5%		5,01
	Mediana		5,50
	Varianza		4,430
	Desv. estándar		2,105
	Mínimo		1
	Máximo		7
	Rango		6
	Rango intercuartil		4
	Asimetría		-,659
	Curtosis		-,872
2	Media		4,91
	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	4,15
		Límite superior	5,68
	Media recortada al 5%		5,01
	Mediana		7,00
	Varianza		6,659
	Desv. estándar		2,580
	Mínimo		1
	Máximo		7
	Rango		6
	Rango intercuartil		5
	Asimetría		-,589
	Curtosis		-1,532
4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video game	Media		3,90
	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	3,25
		Límite superior	4,56
	Media recortada al 5%		3,89
	Mediana		4,00

## Descriptivos

by PLAY PROFILE (1=%SUM<65%,2=%SUM>65%)			Error estándar
	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	
		Límite superior	
	Media recortada al 5%		
	Mediana		
	Varianza		
	Desv. estándar		
	Mínimo		
	Máximo		
	Rango		
	Rango intercuartil		
	Asimetría		,350
	Curtosis		,688
3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At no time did I want to give up while facing the boss.	Media		,325
	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	
		Límite superior	
	Media recortada al 5%		
	Mediana		
	Varianza		
	Desv. estándar		
	Mínimo		
	Máximo		
	Rango		
	Rango intercuartil		
	Asimetría		,365
	Curtosis		,717
2	Media		,380
	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	
		Límite superior	
	Media recortada al 5%		
	Mediana		
	Varianza		
	Desv. estándar		
	Mínimo		
	Máximo		
	Rango		
	Rango intercuartil		
	Asimetría		,350
	Curtosis		,688
4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video	Media		,323
	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	
		Límite superior	
	Media recortada al 5%		
	Mediana		

## Descriptivos

by PLAY PROFILE (1=%SUM<65%,2=%SUM>65%)

game			Varianza
			Desv. estándar
			Mínimo
			Máximo
			Rango
			Rango intercuartil
			Asimetría
			Curtosis
	2		Media
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
	Máximo		
	Rango		
	Rango intercuartil		
	Asimetría		
	Curtosis		
5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the boss	1		Media
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	
		Curtosis	
	2		Media
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
	Varianza		
	Desv. estándar		
	Mínimo		
	Máximo		

## Descriptivos

by PLAY PROFILE (1=%SUM<65%,2=%SUM>65%)			Estadístico	
game		Varianza	4,381	
		Desv. estándar	2,093	
		Mínimo	1	
		Máximo	7	
		Rango	6	
		Rango intercuartil	4	
		Asimetría	-,019	
		Curtosis	-1,379	
	2	Media	3,33	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	2,65
			Límite superior	4,00
		Media recortada al 5%	3,25	
		Mediana	3,00	
		Varianza	5,114	
		Desv. estándar	2,261	
		Mínimo	1	
		Máximo	7	
		Rango	6	
		Rango intercuartil	4	
		Asimetría	,406	
		Curtosis	-1,296	
5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the boss	1	Media	4,38	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	3,74
			Límite superior	5,02
		Media recortada al 5%	4,42	
		Mediana	4,50	
		Varianza	4,193	
		Desv. estándar	2,048	
		Mínimo	1	
		Máximo	7	
		Rango	6	
	2	Rango intercuartil	3	
		Asimetría	-,205	
		Curtosis	-1,343	
		Media	4,00	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	3,39
			Límite superior	4,61
		Media recortada al 5%	4,00	
		Mediana	4,00	
		Varianza	4,222	
		Desv. estándar	2,055	
		Mínimo	1	
Máximo	7			

## Descriptivos

by PLAY PROFILE (1=%SUM<65%,2=%SUM>65%)			Error estándar	
game		Varianza		
		Desv. estándar		
		Mínimo		
		Máximo		
		Rango		
		Rango intercuartil		
		Asimetría	,365	
		Curtosis	,717	
		2	Media	,333
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	
			Límite superior	
		Media recortada al 5%		
		Mediana		
		Varianza		
		Desv. estándar		
		Mínimo		
		Máximo		
		Rango		
		Rango intercuartil		
	Asimetría	,350		
	Curtosis	,688		
5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the boss	1	Media	,316	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	
			Límite superior	
		Media recortada al 5%		
		Mediana		
		Varianza		
		Desv. estándar		
		Mínimo		
		Máximo		
		Rango		
		Rango intercuartil		
		Asimetría	,365	
		Curtosis	,717	
		2	Media	,303
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	
			Límite superior	
		Media recortada al 5%		
	Mediana			
	Varianza			
Desv. estándar				
Mínimo				
Máximo				

## Descriptivos

by PLAY PROFILE (1=%SUM<65%,2=%SUM>65%)

		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	
		Curtosis	
6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / When the time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss.	1	Media	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
	2	Rango intercuartil	
		Asimetría	
		Curtosis	
		Media	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss	1	Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	
		Curtosis	
		Media	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	
		Curtosis	

## Descriptivos

by PLAY PROFILE (1=%SUM<65%,2=%SUM>65%)			Estadístico	
	Rango		6	
	Rango intercuartil		4	
	Asimetría		,064	
	Curtosis		-1,470	
6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / When the time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss.	1	Media	3,71	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	3,05
			Límite superior	4,38
		Media recortada al 5%	3,68	
		Mediana	3,50	
		Varianza	4,551	
		Desv. estándar	2,133	
		Mínimo	1	
		Máximo	7	
	2	Rango	6	
		Rango intercuartil	4	
		Asimetría	,140	
		Curtosis	-1,314	
		Media	3,43	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	2,68
			Límite superior	4,19
		Media recortada al 5%	3,37	
		Mediana	2,00	
Varianza	6,429			
Desv. estándar	2,536			
Mínimo	1			
Máximo	7			
Rango	6			
Rango intercuartil	5			
Asimetría	,434			
Curtosis	-1,617			
7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss	1	Media	4,14	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	3,48
			Límite superior	4,81
		Media recortada al 5%	4,16	
		Mediana	4,00	
		Varianza	4,516	
		Desv. estándar	2,125	
		Mínimo	1	
		Máximo	7	
		Rango	6	
		Rango intercuartil	3	
		Asimetría	,012	
		Curtosis	-1,365	



## Descriptivos

by PLAY PROFILE (1=%SUM<65%,2=%SUM>65%)		Error estándar
6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / When the time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss.	1	Rango
		Rango intercuartil
		Asimetría
		Curtosis
		Media
		95% de intervalo de confianza para la media
		Límite inferior
		Límite superior
		Media recortada al 5%
		Mediana
		Varianza
		Desv. estándar
		Mínimo
		Máximo
		Rango
7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss	1	Rango intercuartil
		Asimetría
		Curtosis
		Media
		95% de intervalo de confianza para la media
		Límite inferior
		Límite superior
		Media recortada al 5%
		Mediana
		Varianza
		Desv. estándar
		Mínimo
		Máximo
		Rango
		Rango intercuartil
	2	Asimetría
		Curtosis
		Media
		95% de intervalo de confianza para la media
		Límite inferior
		Límite superior
		Media recortada al 5%
		Mediana
		Varianza
		Desv. estándar
		Mínimo
		Máximo
		Rango
		Rango intercuartil
		Asimetría
		Curtosis
		Media
		95% de intervalo de confianza para la media
		Límite inferior
		Límite superior
		Media recortada al 5%
		Mediana
		Varianza
		Desv. estándar
		Mínimo
		Máximo
		Rango
		Rango intercuartil
		Asimetría
		Curtosis

## Descriptivos

by PLAY PROFILE (1=%SUM<65%,2=%SUM>65%)

	2	Media	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	
		Curtosis	
8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability.	1	Media	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	
		Curtosis	
	2	Media	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	
		Curtosis	
9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good.	1	Media	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	

## Descriptivos

by PLAY PROFILE (1=%SUM<65%,2=%SUM>65%)			Estadístico	
	2	Media	3,61	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	3,02
			Límite superior	4,19
		Media recortada al 5%	3,57	
		Mediana	4,00	
		Varianza	3,888	
		Desv. estándar	1,972	
		Mínimo	1	
		Máximo	7	
		Rango	6	
		Rango intercuartil	3	
		Asimetría	,067	
		Curtosis	-1,425	
8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability.	1	Media	3,83	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	3,24
			Límite superior	4,43
		Media recortada al 5%	3,81	
		Mediana	4,00	
		Varianza	3,606	
		Desv. estándar	1,899	
		Mínimo	1	
		Máximo	7	
		Rango	6	
		Rango intercuartil	3	
		Asimetría	,071	
		Curtosis	-,850	
	2	Media	3,39	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	2,81
			Límite superior	3,97
		Media recortada al 5%	3,33	
		Mediana	3,00	
		Varianza	3,843	
		Desv. estándar	1,960	
		Mínimo	1	
Máximo	7			
Rango	6			
Rango intercuartil	3			
Asimetría	,346			
Curtosis	-1,251			
9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good.	1	Media	4,31	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	3,75
			Límite superior	4,87
		Media recortada al 5%	4,34	

## Descriptivos

by PLAY PROFILE (1=%SUM<65%,2=%SUM>65%)		Error estándar	
2		Media	,291
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	,350
		Curtosis	,688
8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability.	1	Media	,293
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	,365
		Curtosis	,717
	2	Media	,289
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	,350
		Curtosis	,688
9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good.	1	Media	,276
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	

## Descriptivos

by PLAY PROFILE (1=%SUM<65%,2=%SUM>65%)

		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	
		Curtosis	
	2	Media	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	
		Curtosis	
length comment	1	Media	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	
		Curtosis	
	2	Media	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	

## Descriptivos

by PLAY PROFILE (1=%SUM<65%,2=%SUM>65%)		Estadístico	
		Mediana	4,00
		Varianza	3,195
		Desv. estándar	1,787
		Mínimo	1
		Máximo	7
		Rango	6
		Rango intercuartil	3
		Asimetría	-,224
		Curtosis	-,773
	2	Media	4,09
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior 3,51
			Límite superior 4,66
		Media recortada al 5%	4,10
		Mediana	4,00
		Varianza	3,770
		Desv. estándar	1,942
		Mínimo	1
		Máximo	7
		Rango	6
		Rango intercuartil	4
		Asimetría	-,109
		Curtosis	-1,249
lengh comment	1	Media	177,40
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior 91,82
			Límite superior 262,99
		Media recortada al 5%	139,11
		Mediana	78,50
		Varianza	75430,247
		Desv. estándar	274,646
		Mínimo	2
		Máximo	1588
		Rango	1586
		Rango intercuartil	263
		Asimetría	3,544
		Curtosis	16,717
	2	Media	177,04
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior 128,14
			Límite superior 225,95
		Media recortada al 5%	163,74
		Mediana	123,50
		Varianza	27119,020
		Desv. estándar	164,679
		Mínimo	1

## Descriptivos

by PLAY PROFILE (1=%SUM<65%,2=%SUM>65%)		Error estándar	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	,365
		Curtosis	,717
	2	Media	,286
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	,350
		Curtosis	,688
lengh comment	1	Media	42,379
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	,365
		Curtosis	,717
	2	Media	24,281
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	

## Descriptivos

by PLAY PROFILE (1=%SUM<65%,2=%SUM>65%)

KIND OF COMMENT	1	Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	
		Curtosis	
	2	Media	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	
		Curtosis	
		Media	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	
		Curtosis	



## Descriptivos

by PLAY PROFILE (1=%SUM<65%,2=%SUM>65%)		Estadístico	
KIND OF COMMENT	1	Máximo	600
		Rango	599
		Rango intercuartil	190
		Asimetría	1,311
		Curtosis	1,005
	2	Media	2,17
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior 1,62
			Límite superior 2,71
		Media recortada al 5%	2,19
		Mediana	2,50
		Varianza	3,069
		Desv. estándar	1,752
		Mínimo	0
		Máximo	4
		Rango	4
		Rango intercuartil	4
		Asimetría	-,210
		Curtosis	-1,748
		Media	2,89
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior 2,47
			Límite superior 3,31
		Media recortada al 5%	2,97
		Mediana	3,50
		Varianza	2,010
		Desv. estándar	1,418
		Mínimo	0
		Máximo	5
		Rango	5
		Rango intercuartil	2
		Asimetría	-,925
		Curtosis	-,199

## Descriptivos

by PLAY PROFILE (1=%SUM<65%,2=%SUM>65%)		Error estándar	
KIND OF COMMENT	1	Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	,350
		Curtosis	,688
	2	Media	,270
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	,365
		Curtosis	,717
		Media	,209
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	,350
		Curtosis	,688

### Pruebas de normalidad

	by PLAY PROFILE (1=% SUM&lt;65%,2=%SUM&gt; 65%)	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>		
		Estadístico	gl	Sig.
PLAYTESTING DURATION	1	,156	42	,012
	2	,100	46	,200*
AVERAGE GAME TIME	1	,162	42	,007
	2	,178	46	<,001
WON RATE	1	,290	42	<,001
	2	,336	46	<,001
¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you played against the boss?	1	,307	42	<,001
	2	,286	46	<,001
¿Cuántas has ganado? / How many times have you won?	1	,261	42	<,001
	2	,277	46	<,001
DIFFICULTY (Q2)	1	,183	42	,001
	2	,185	46	<,001
FUN (Q5-Q6)	1	,134	42	,057
	2	,130	46	,050
INMERSIBILITY (Q3-Q4)	1	,157	42	,010
	2	,129	46	,055
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8-Q9)	1	,084	42	,200*
	2	,112	46	,193
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8)	1	,123	42	,111
	2	,117	46	,137
1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia	1	,156	42	,012
	2	,173	46	,001
2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficulty is high.	1	,183	42	,001
	2	,185	46	<,001
3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At no time did I want to give up while facing the boss.	1	,199	42	<,001
	2	,334	46	<,001
4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video game	1	,151	42	,017
	2	,218	46	<,001
5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the boss	1	,190	42	<,001
	2	,183	46	<,001

### Pruebas de normalidad

	by PLAY PROFILE (1=% SUM&lt;65%,2=%SUM&gt; 65%)	Shapiro-Wilk		
		Estadístico	gl	Sig.
PLAYTESTING DURATION	1	,943	42	,038
	2	,933	46	,011
AVERAGE GAME TIME	1	,854	42	<,001
	2	,879	46	<,001
WON RATE	1	,792	42	<,001
	2	,742	46	<,001
¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you played against the boss?	1	,685	42	<,001
	2	,806	46	<,001
¿Cuántas has ganado? / How many times have you won?	1	,662	42	<,001
	2	,796	46	<,001
DIFFICULTY (Q2)	1	,860	42	<,001
	2	,877	46	<,001
FUN (Q5-Q6)	1	,936	42	,022
	2	,908	46	,001
INMERSIBILITY (Q3-Q4)	1	,931	42	,014
	2	,910	46	,002
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8-Q9)	1	,965	42	,218
	2	,945	46	,030
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8)	1	,955	42	,095
	2	,962	46	,134
1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia	1	,908	42	,002
	2	,933	46	,011
2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficulty is high.	1	,860	42	<,001
	2	,877	46	<,001
3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At no time did I want to give up while facing the boss.	1	,852	42	<,001
	2	,714	46	<,001
4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video game	1	,904	42	,002
	2	,842	46	<,001
5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the boss	1	,900	42	,001
	2	,894	46	<,001

### Pruebas de normalidad

		by PLAY PROFILE (1=% SUM&lt;65%,2=%SUM&gt; 65%)	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>		
			Estadístico	gl	Sig.
6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / When the time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss.	1		,136	42	,048
	2		,258	46	<,001
7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss	1		,181	42	,001
	2		,184	46	<,001
8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability.	1		,156	42	,012
	2		,188	46	<,001
9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good.	1		,137	42	,045
	2		,142	46	,021
lengh comment	1		,262	42	<,001
	2		,198	46	<,001
KIND OF COMMENT	1		,233	42	<,001
	2		,283	46	<,001

### Pruebas de normalidad

by PLAY PROFILE (1=% SUM<65%,2=%SUM>65%)		Shapiro-Wilk		
		Estadístico	gl	Sig.
6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / When the time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss.	1	,897	42	,001
	2	,778	46	<,001
7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss	1	,895	42	,001
	2	,897	46	<,001
8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability.	1	,922	42	,007
	2	,888	46	<,001
9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good.	1	,936	42	,020
	2	,921	46	,004
length comment	1	,624	42	<,001
	2	,847	46	<,001
KIND OF COMMENT	1	,777	42	<,001
	2	,800	46	<,001

\*. Esto es un límite inferior de la significación verdadera.

a. Corrección de significación de Lilliefors

### PLAYTESTING DURATION

#### Gráficos de tallo y hojas

PLAYTESTING DURATION Diagrama de tallo y hojas de  
byPLAYPROFILE1SUM<65%2SUM>65= 1

Frecuencia Stem & Hoja

3,00	0 .	011
5,00	0 .	22223
8,00	0 .	44455555
9,00	0 .	666677777
3,00	0 .	889
4,00	1 .	0011

4,00	1 .	2223
2,00	1 .	55
3,00	1 .	667
1,00	Extremos	(>=23)

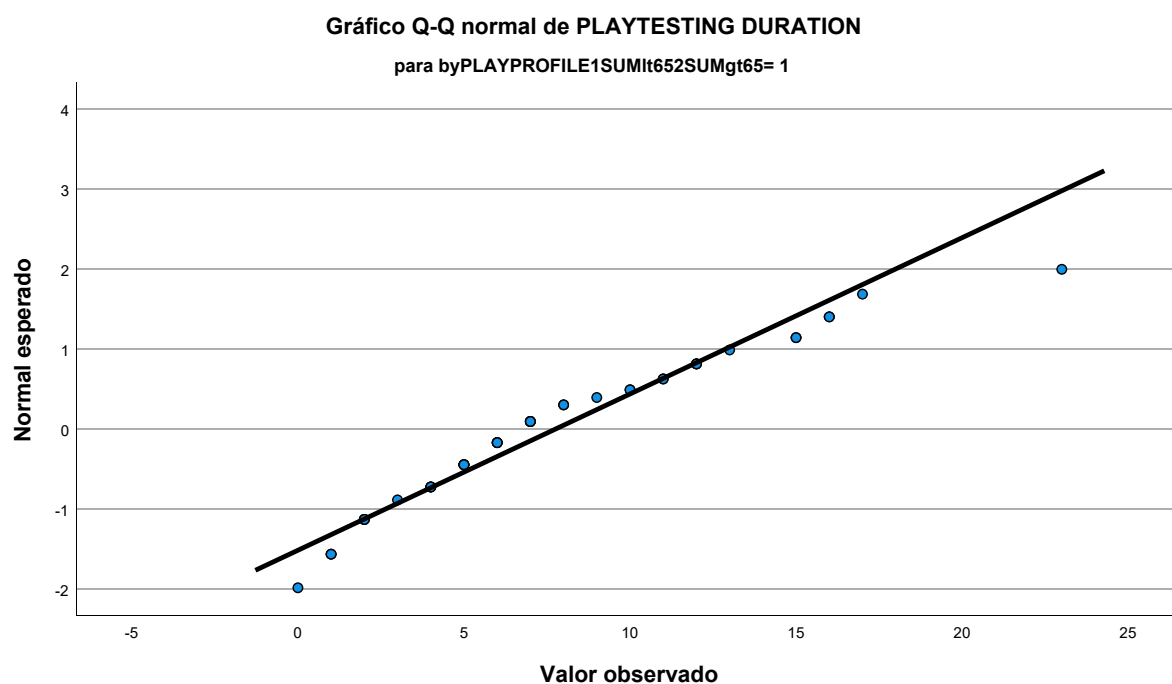
Ancho del tallo: 10  
Cada hoja: 1 caso(s)

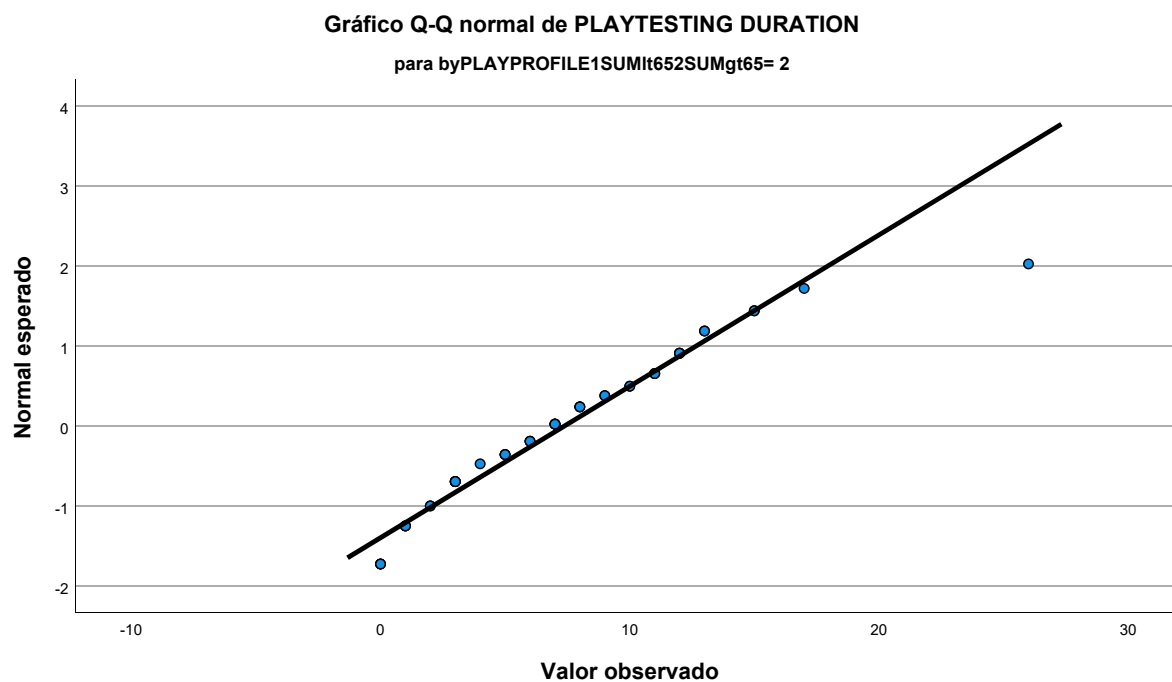
PLAYTESTING DURATION Diagrama de tallo y hojas de  
byPLAYPROFILE1SUMlt652SUMgt65= 2

Frecuencia	Stem &	Hoja
6,00	0 .	000111
8,00	0 .	22333333
4,00	0 .	4555
8,00	0 .	66677777
5,00	0 .	88899
5,00	1 .	00111
6,00	1 .	222233
2,00	1 .	55
1,00	1 .	7
1,00	Extremos	(>=26)

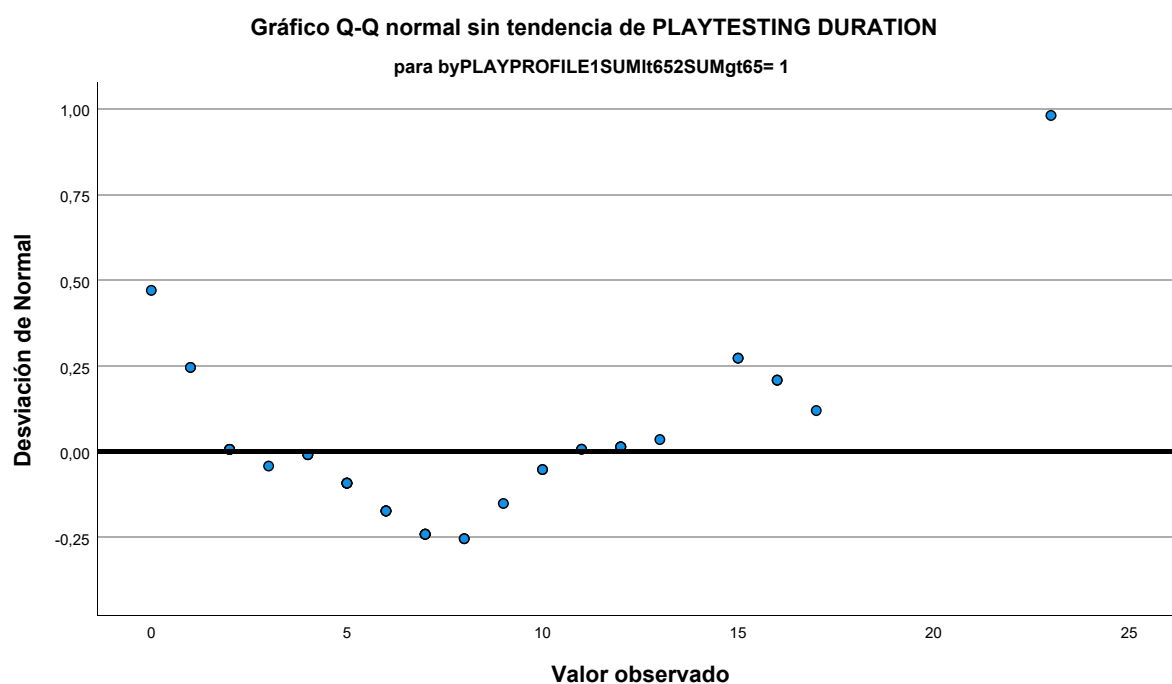
Ancho del tallo: 10  
Cada hoja: 1 caso(s)

## Gráficos Q-Q normales

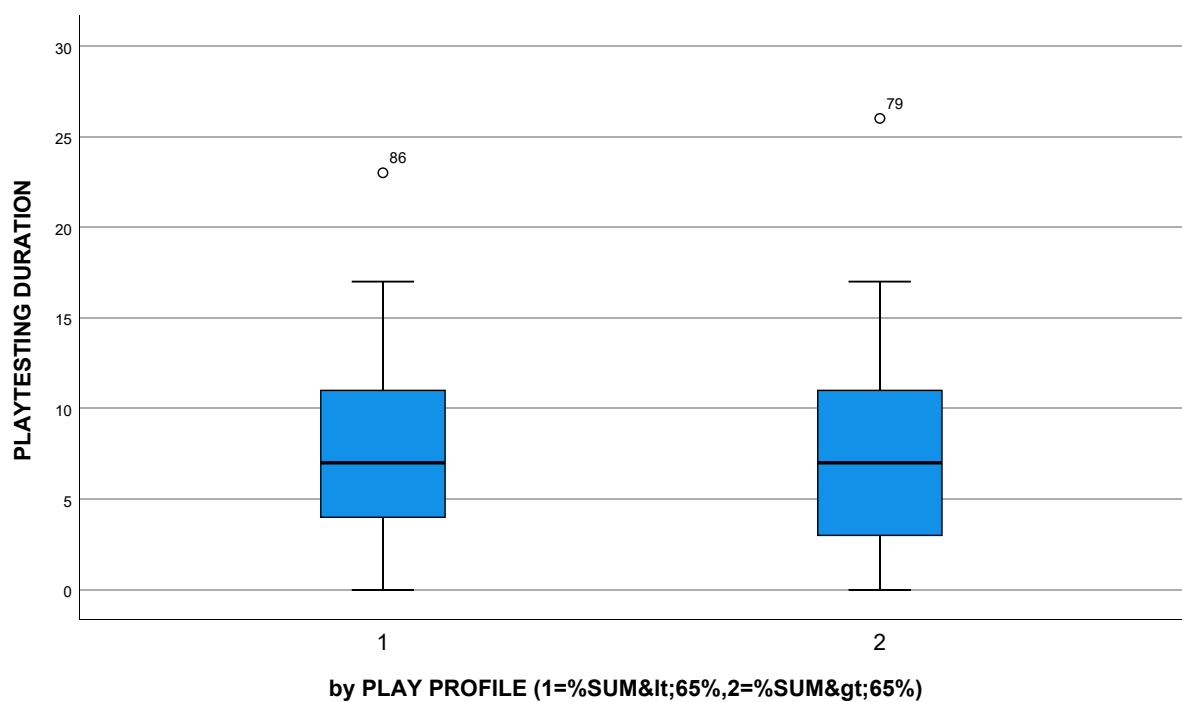
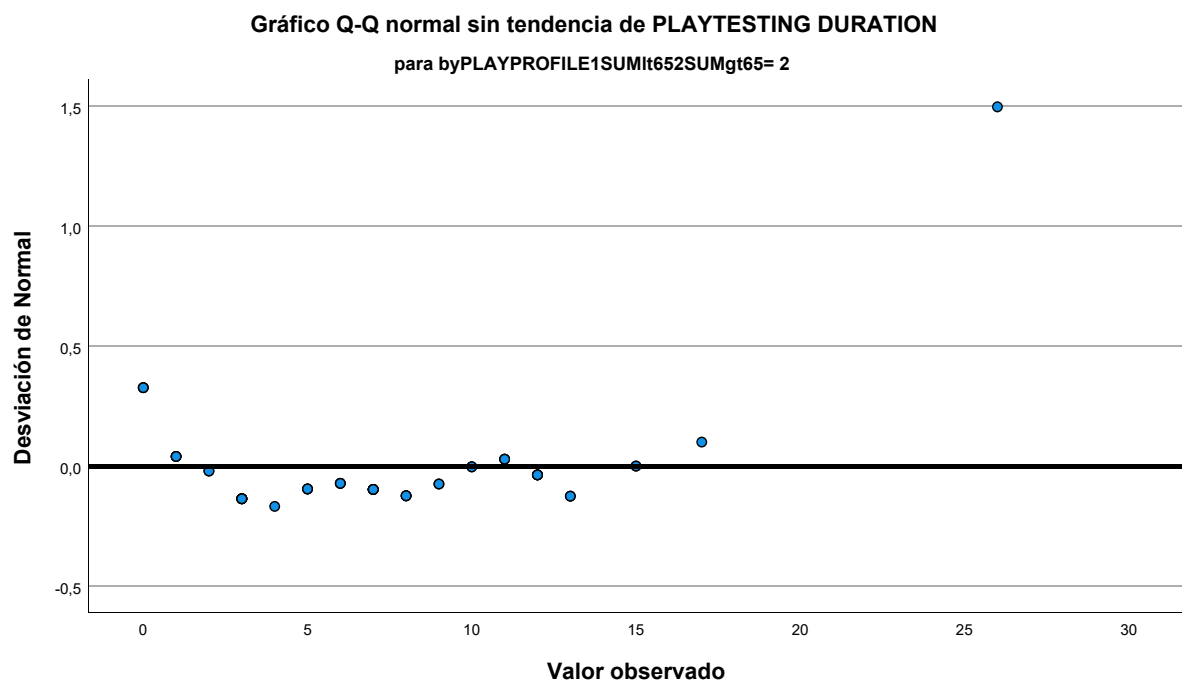




### Gráficos Q-Q normales sin tendencia







## AVERAGE GAME TIME

### Gráficos de tallo y hojas

AVERAGE GAME TIME Diagrama de tallo y hojas de  
byPLAYPROFILE1SUMlt652SUMgt65= 1

Frecuencia	Stem &	Hoja
5,00	0 .	03366

12,00	1 .	002233356666
8,00	2 .	00033455
6,00	3 .	003356
4,00	4 .	0035
4,00	5 .	0567
,00	6 .	
2,00	7 .	00
1,00	Extremos	(>=12,0)

Ancho del tallo: 1,000000  
Cada hoja: 1 caso(s)

AVERAGE GAME TIME Diagrama de tallo y hojas de  
byPLAYPROFILE1SUMlt652SUMgt65= 2

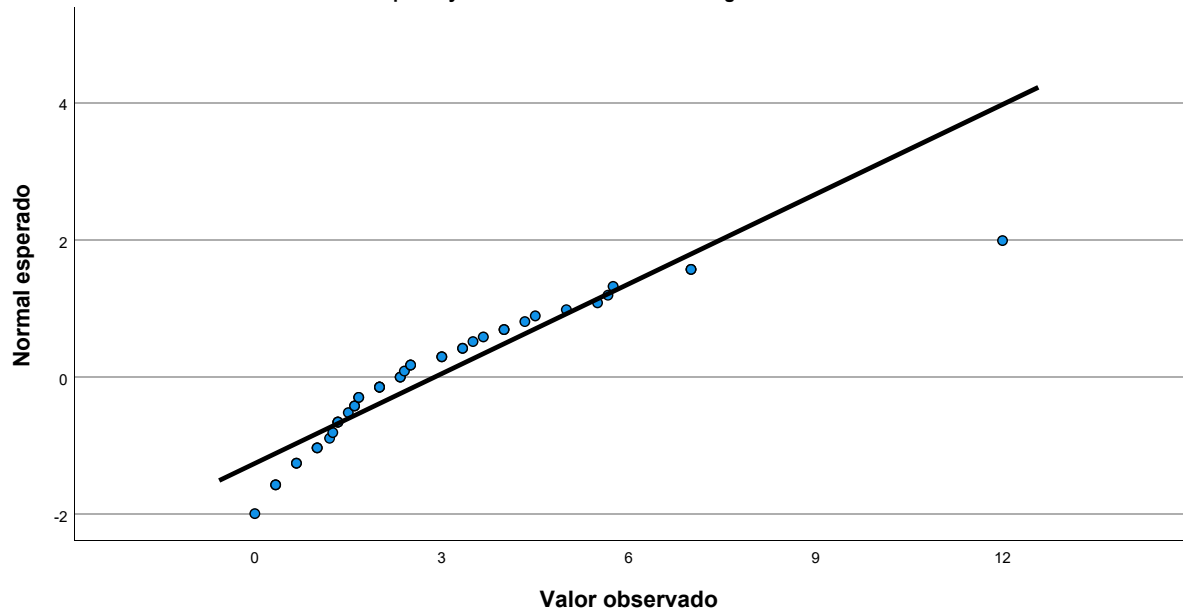
Frecuencia	Stem &	Hoja
6,00	0 .	000355
11,00	1 .	00000045555
9,00	2 .	000333556
3,00	3 .	000
4,00	4 .	0255
3,00	5 .	055
6,00	6 .	000055
1,00	7 .	0
1,00	8 .	0
,00	9 .	
,00	10 .	
1,00	11 .	0
1,00	Extremos	(>=13,0)

Ancho del tallo: 1,000000  
Cada hoja: 1 caso(s)

## Gráficos Q-Q normales

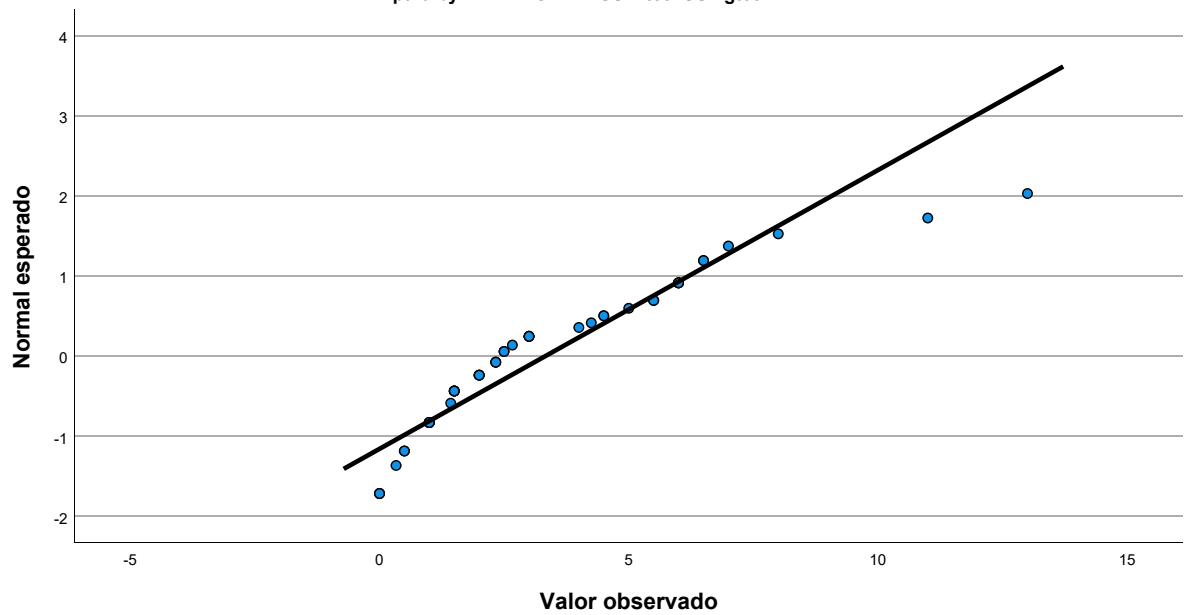
### Gráfico Q-Q normal de AVERAGE GAME TIME

para byPLAYPROFILE1SUMIt652SUMgt65= 1



### Gráfico Q-Q normal de AVERAGE GAME TIME

para byPLAYPROFILE1SUMIt652SUMgt65= 2



Gráficos Q-Q normales sin tendencia

Gráfico Q-Q normal sin tendencia de AVERAGE GAME TIME

para byPLAYPROFILE1SUMIt652SUMgt65= 1

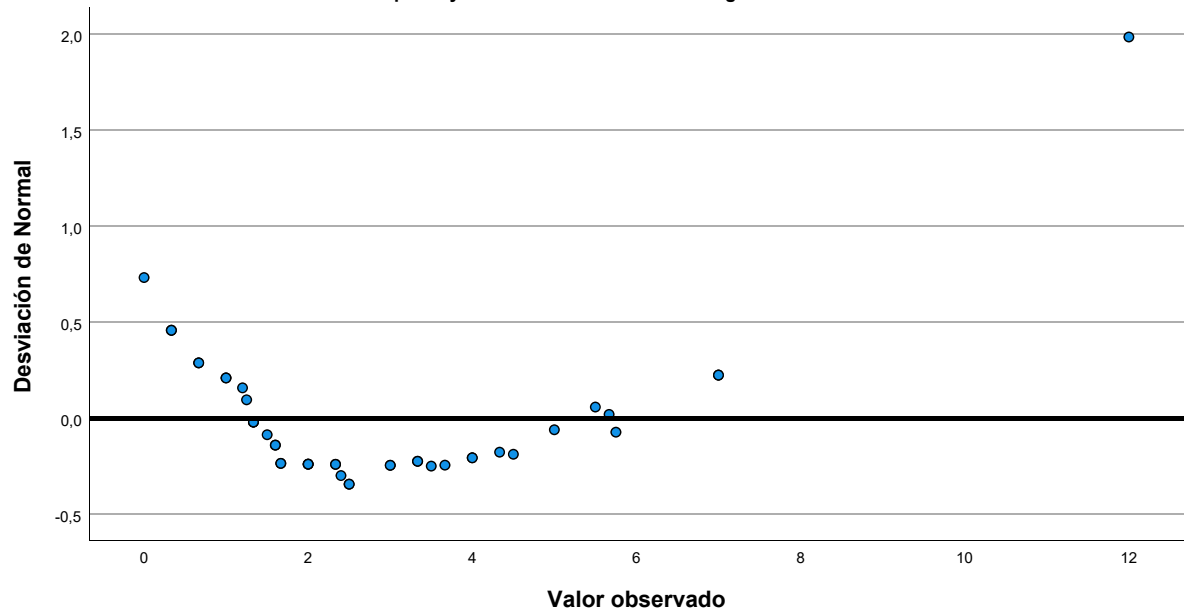
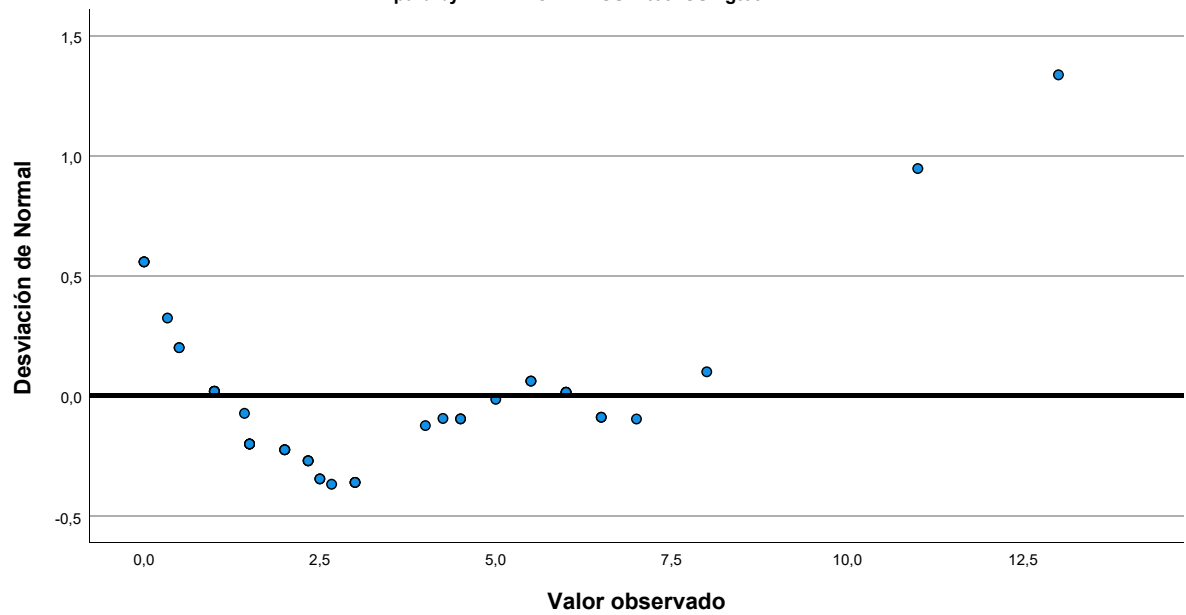
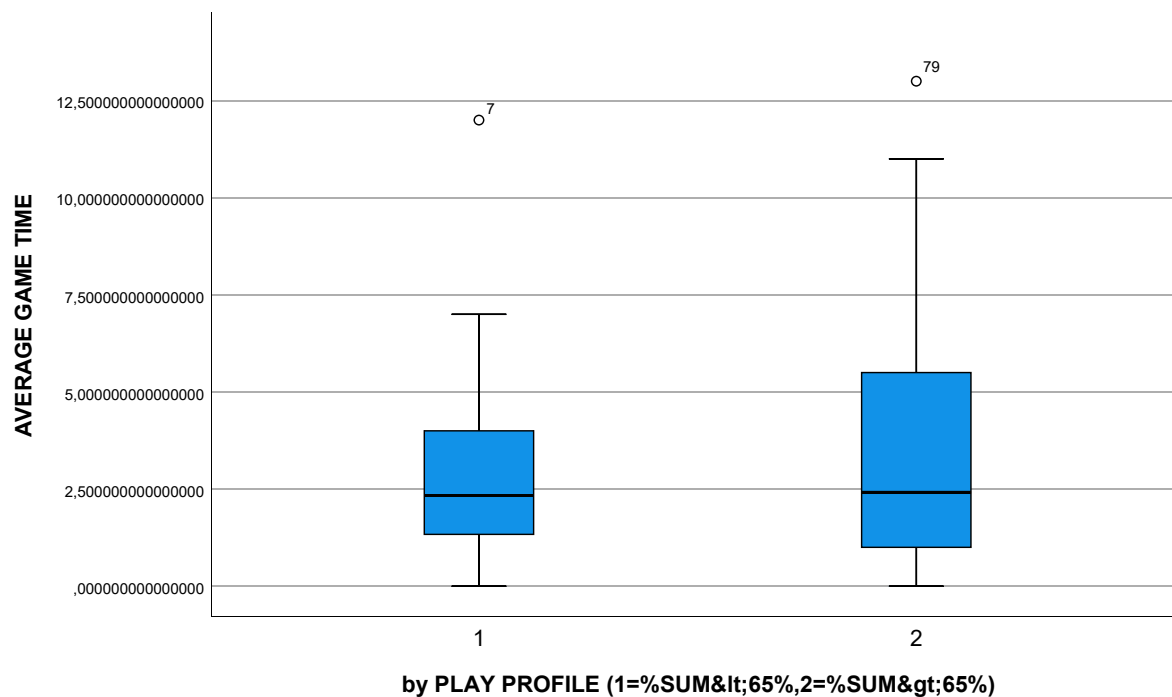


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de AVERAGE GAME TIME

para byPLAYPROFILE1SUMIt652SUMgt65= 2





## WON RATE

### Gráficos de tallo y hojas

WON RATE Diagrama de tallo y hojas de  
byPLAYPROFILE1SUMlt652SUMgt65= 1

Frecuencia	Stem &	Hoja
20,00	0 .	00000000000000000000
,00	1 .	
1,00	2 .	5
5,00	3 .	33333
,00	4 .	
3,00	5 .	000
4,00	6 .	0666
1,00	7 .	5
1,00	8 .	0
,00	9 .	
7,00	10 .	0000000

Ancho del tallo: 10,00  
Cada hoja: 1 caso(s)

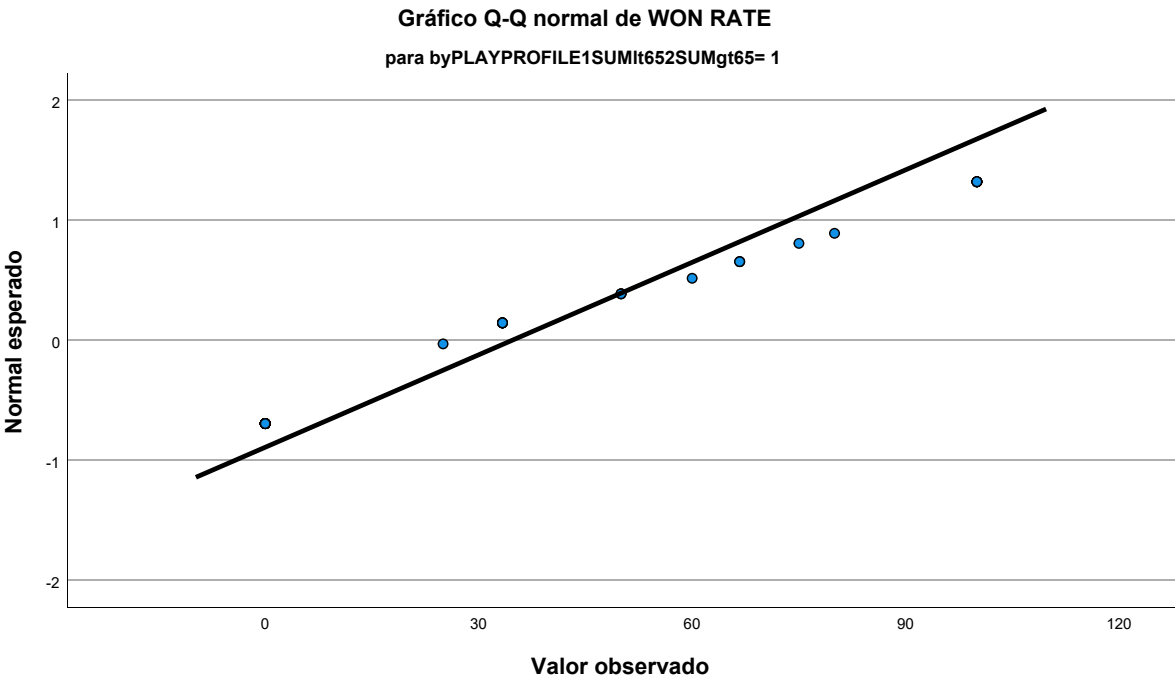
WON RATE Diagrama de tallo y hojas de  
byPLAYPROFILE1SUMlt652SUMgt65= 2

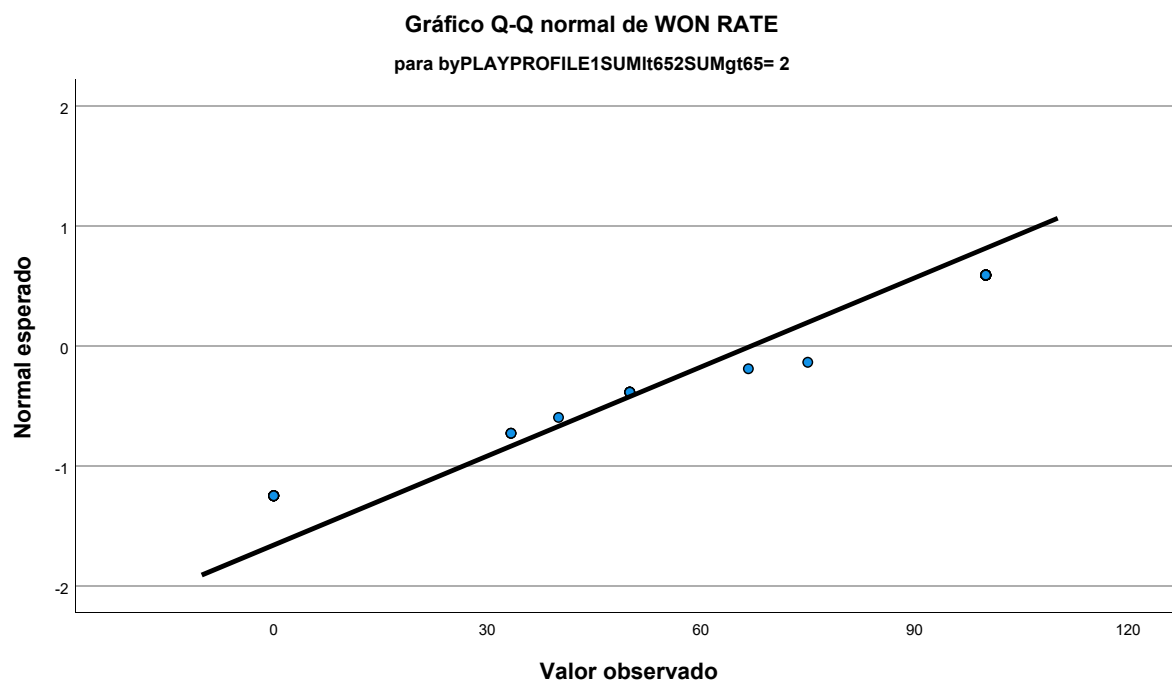
Frecuencia	Stem &	Hoja
9,00	0 .	000000000

,00	1 .
,00	2 .
3,00	3 . 333
1,00	4 . 0
6,00	5 . 000000
1,00	6 . 6
1,00	7 . 5
,00	8 .
,00	9 .
25,00	10 . 000000000000000000000000000000

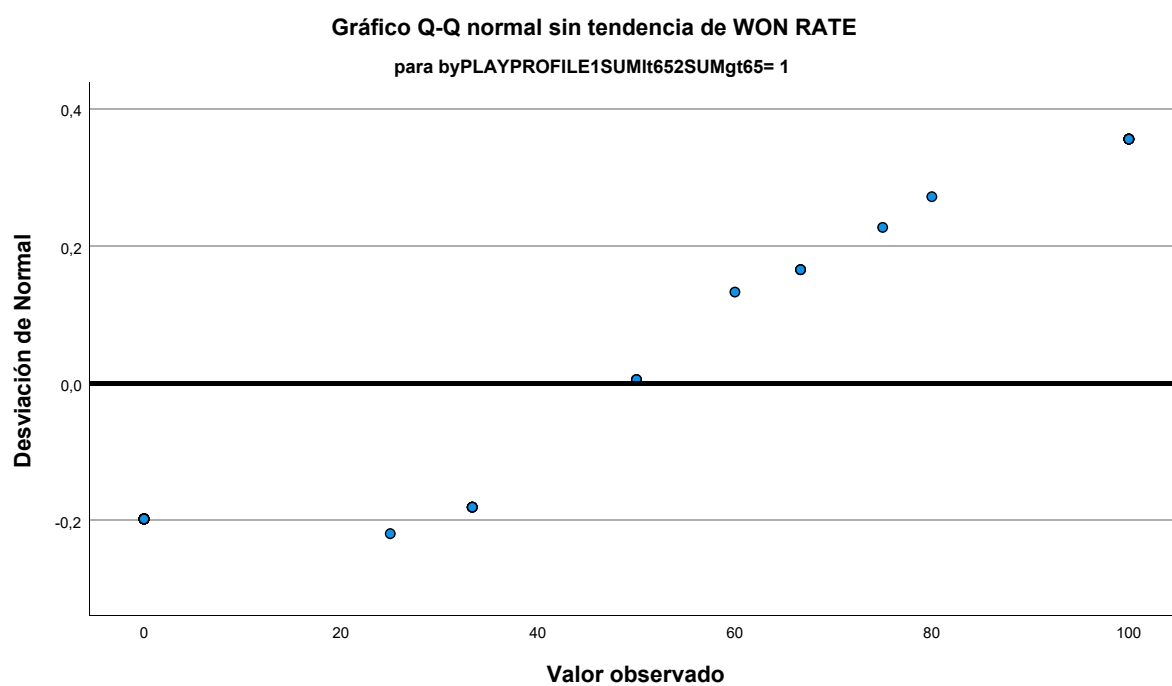
Ancho del tallo: 10,00  
Cada hoja: 1 caso(s)

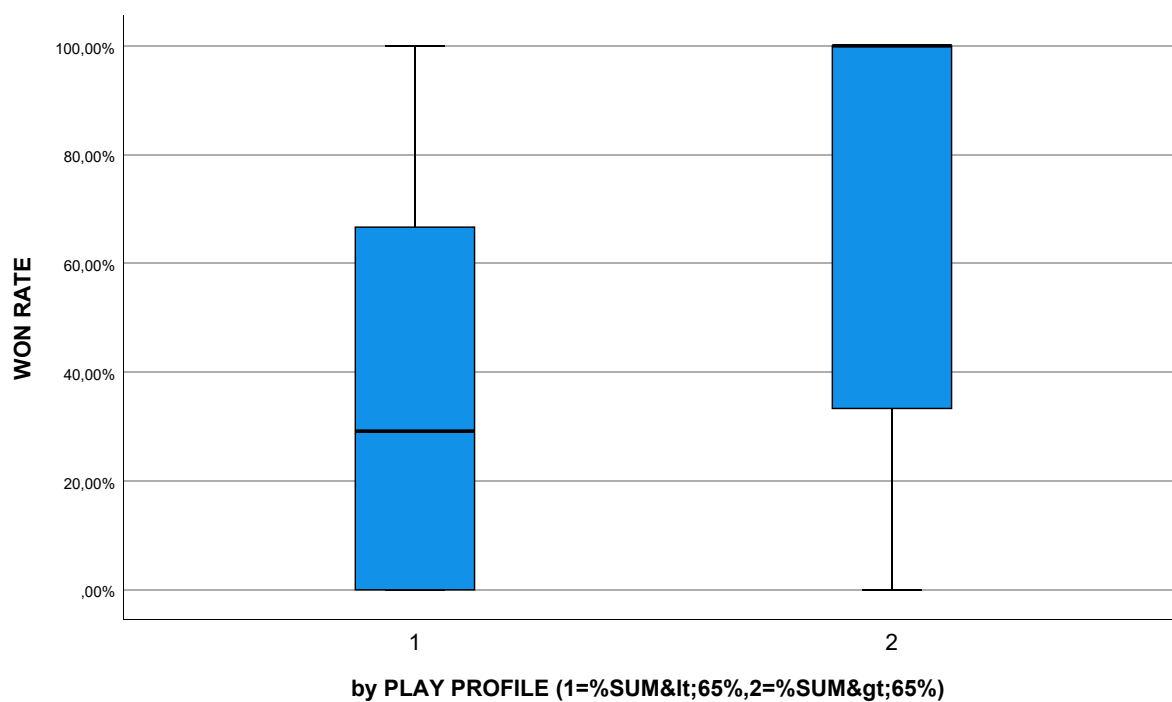
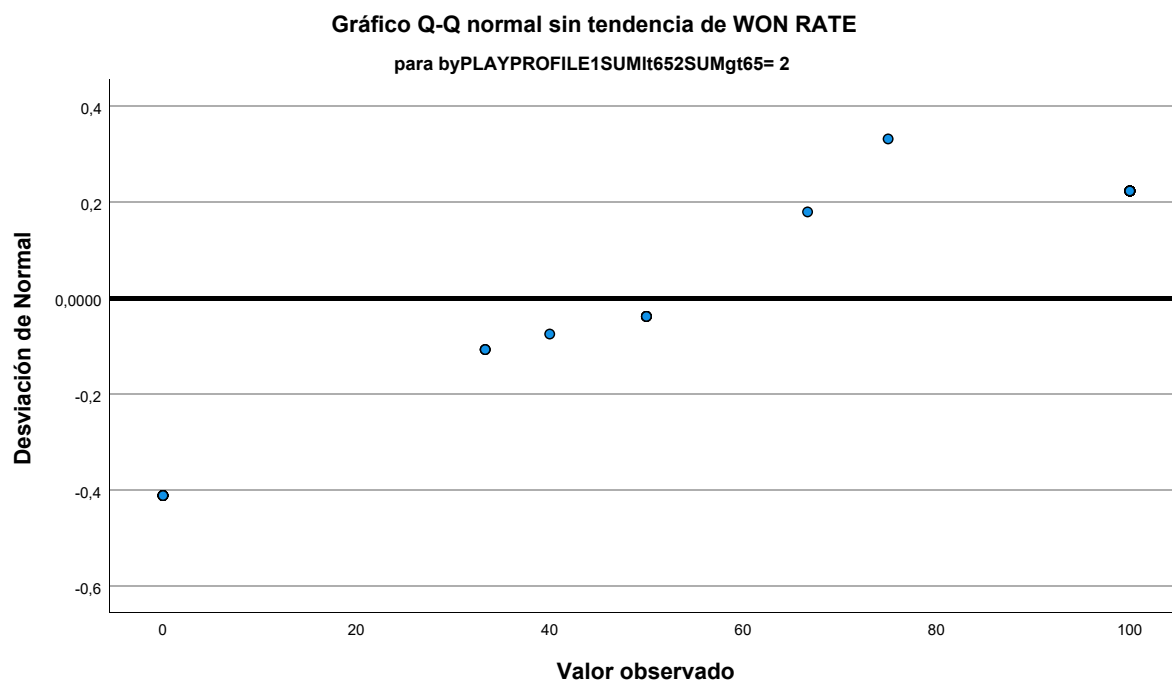
Gráficos Q-Q normales





### Gráficos Q-Q normales sin tendencia





¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you played against the boss?

### Gráficos de tallo y hojas

¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you played against the boss? Diagrama de tallo y hojas de  
byPLAYPROFILE1SUMlt652SUMgt65= 1

Frecuencia    Stem &    Hoja



```

4,00      1 . 0000
,00      1 .
10,00     2 . 0000000000
,00      2 .
19,00     3 . 000000000000000000
,00      3 .
3,00      4 . 000
6,00 Extremos  (>=5,0)

```

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you pla Diagrama de tal  
lo y hojas de  
byPLAYPROFILE1SUM1t652SUMgt65= 2

```

Frecuencia  Stem &  Hoja

7,00      1 . 0000000
,00      1 .
21,00     2 . 00000000000000000000
,00      2 .
9,00      3 . 000000000
,00      3 .
2,00      4 . 00
7,00 Extremos  (>=5,0)

```

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

## Gráficos Q-Q normales

Gráfico Q-Q normal de ¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you played against the boss?

para byPLAYPROFILE1SUMIt652SUMgt65= 1

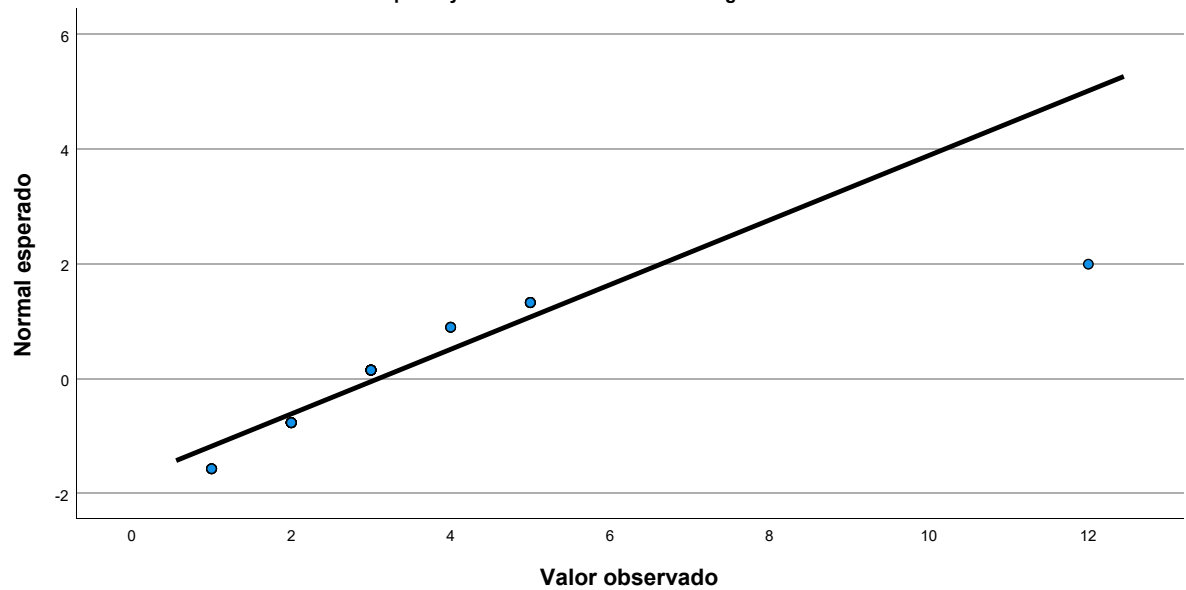
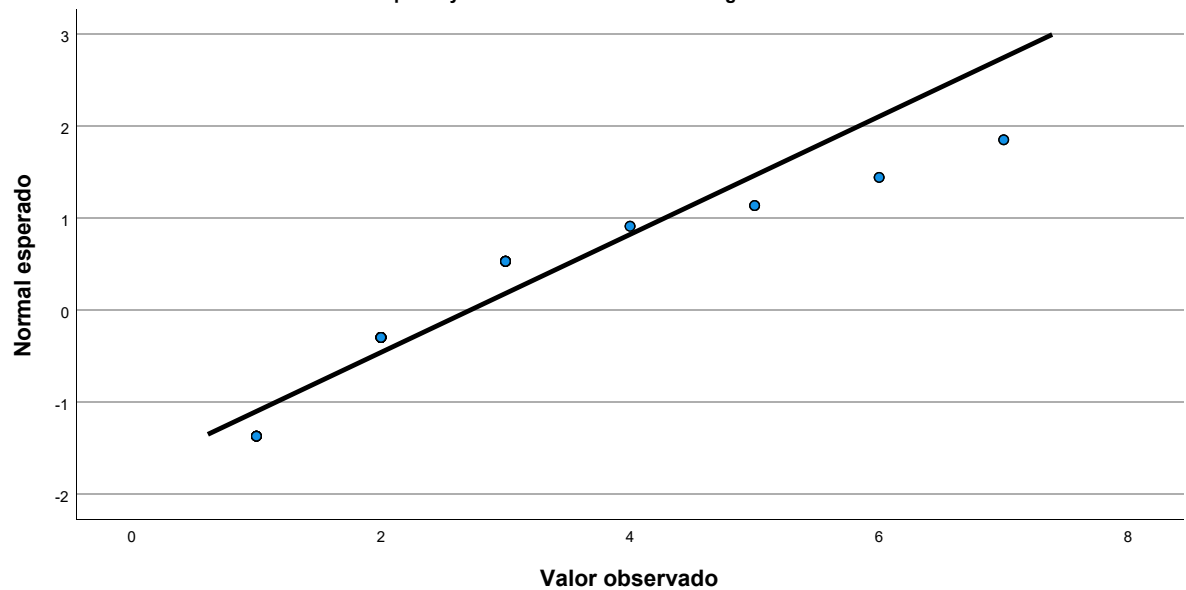


Gráfico Q-Q normal de ¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you played against the boss?

para byPLAYPROFILE1SUMIt652SUMgt65= 2



Gráficos Q-Q normales sin tendencia

Gráfico Q-Q normal sin tendencia de ¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you played against the boss?

para byPLAYPROFILE1SUMIt652SUMgt65= 1

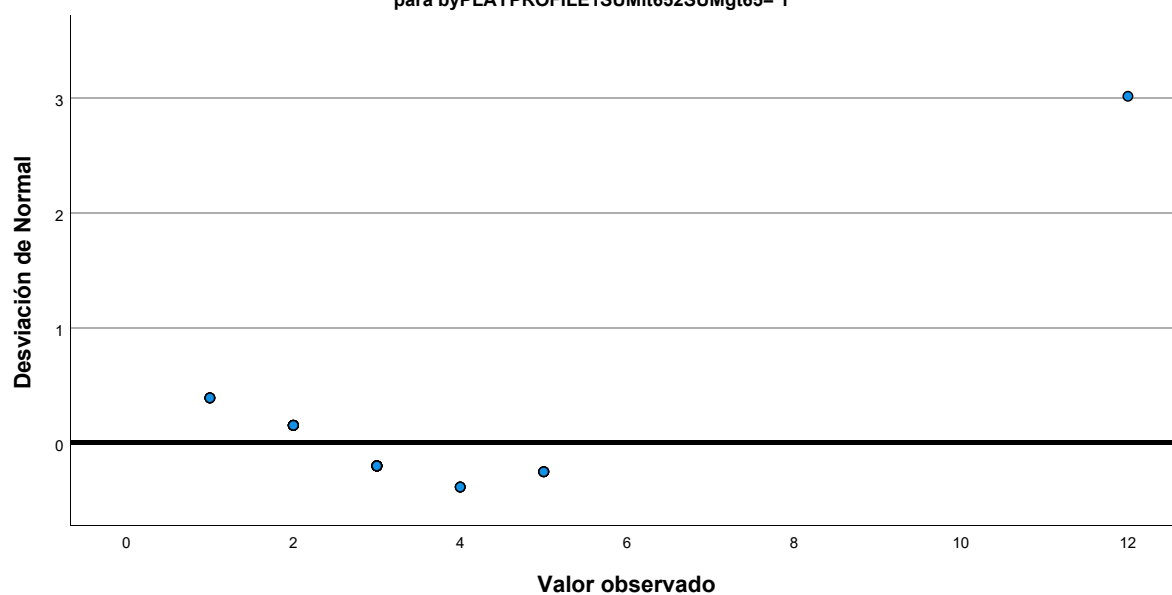
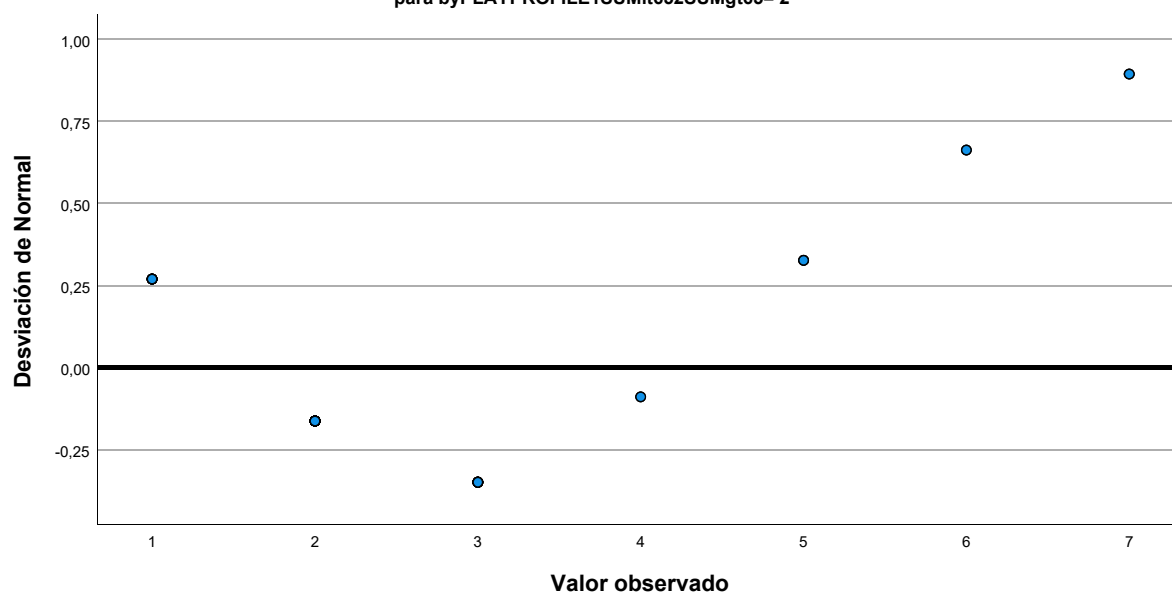
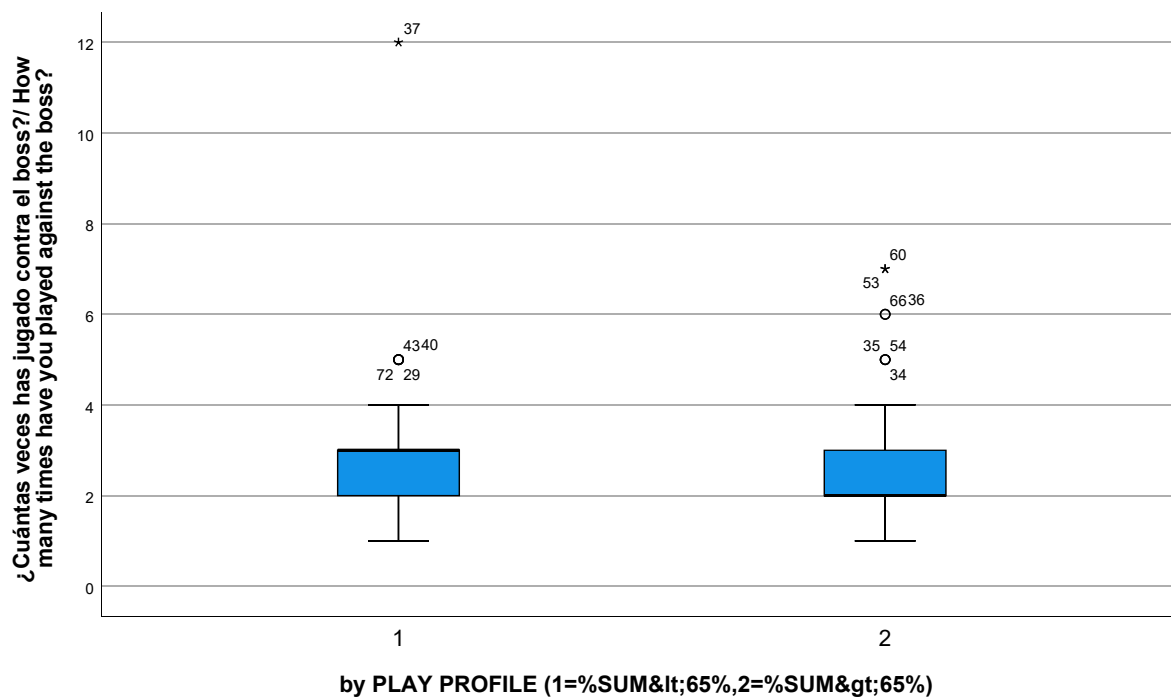


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de ¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you played against the boss?

para byPLAYPROFILE1SUMIt652SUMgt65= 2





¿Cuántas has ganado? / How many times have you won?

### Gráficos de tallo y hojas

¿Cuántas has ganado? / How many times have you won?

Diagrama de tallo y hojas de  
byPLAYPROFILE1SUMlt652SUMgt65= 1

Frecuencia	Stem &	Hoja
20,00	0 .	00000000000000000000
,00	0 .	
11,00	1 .	000000000000
,00	1 .	
5,00	2 .	00000
,00	2 .	
4,00	3 .	0000
,00	3 .	
1,00	4 .	0
1,00	Extremos	(>=9)

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

¿Cuántas has ganado? / How many times have you won?

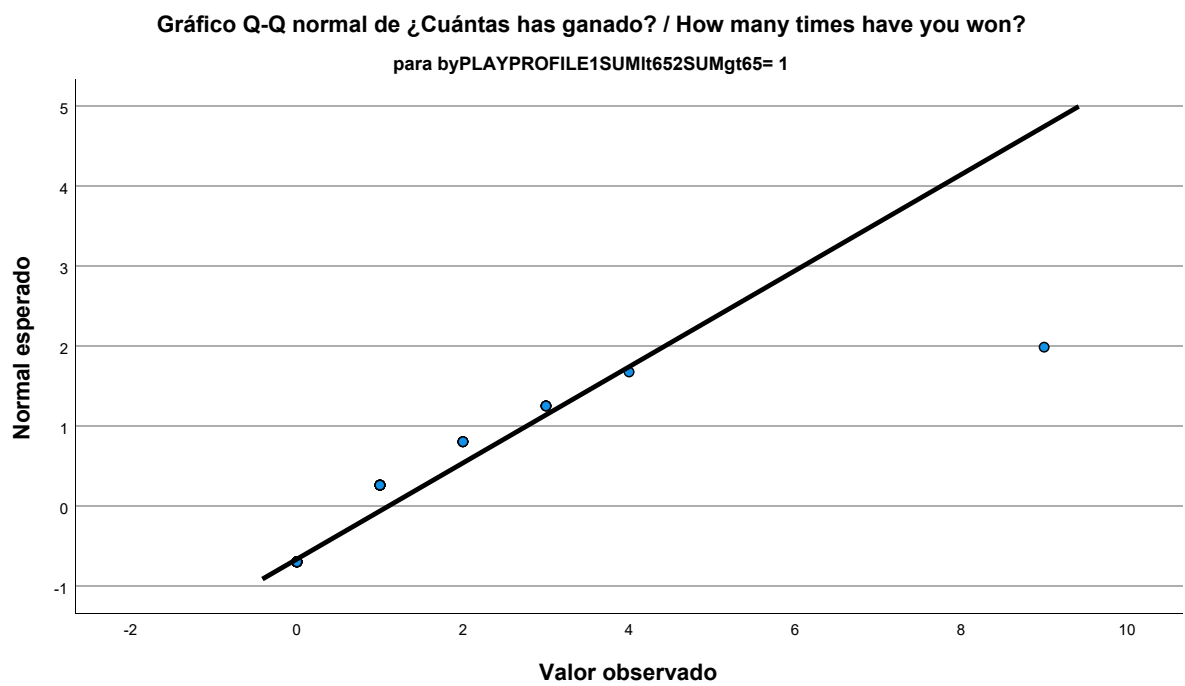
Diagrama de tallo y hojas de  
byPLAYPROFILE1SUMlt652SUMgt65= 2

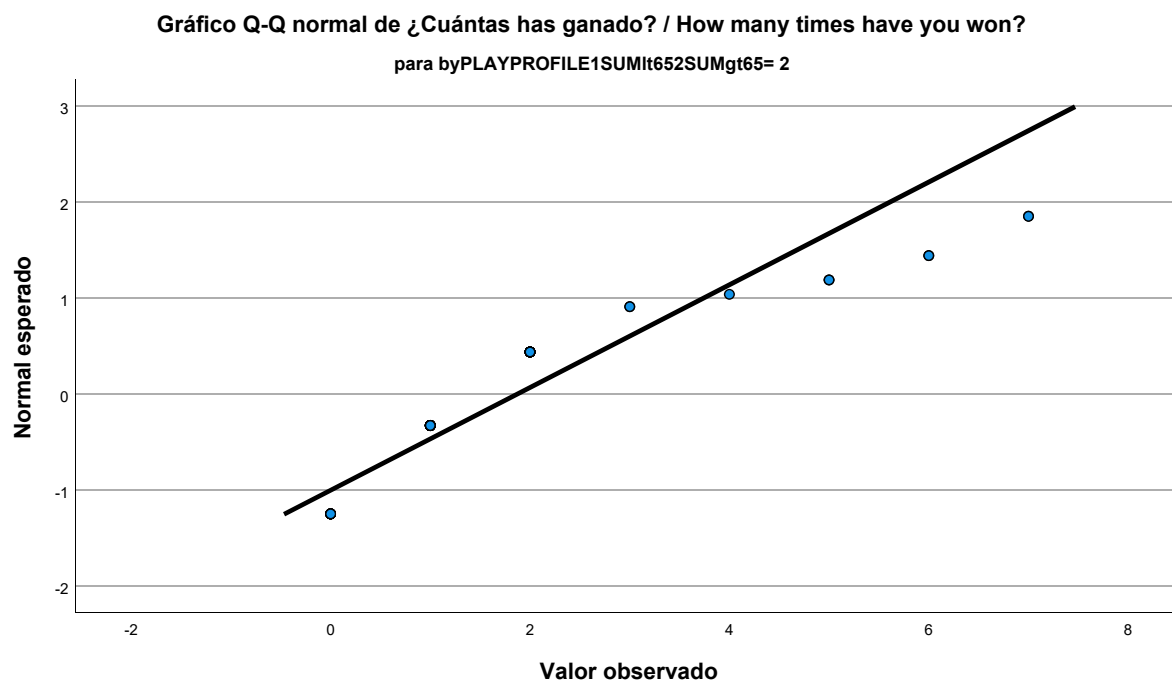
Frecuencia	Stem &	Hoja
------------	--------	------

9,00	0 .	000000000
,00	0 .	
16,00	1 .	000000000000000000
,00	1 .	
12,00	2 .	00000000000000
,00	2 .	
2,00	3 .	00
7,00	Extremos	(>=4)

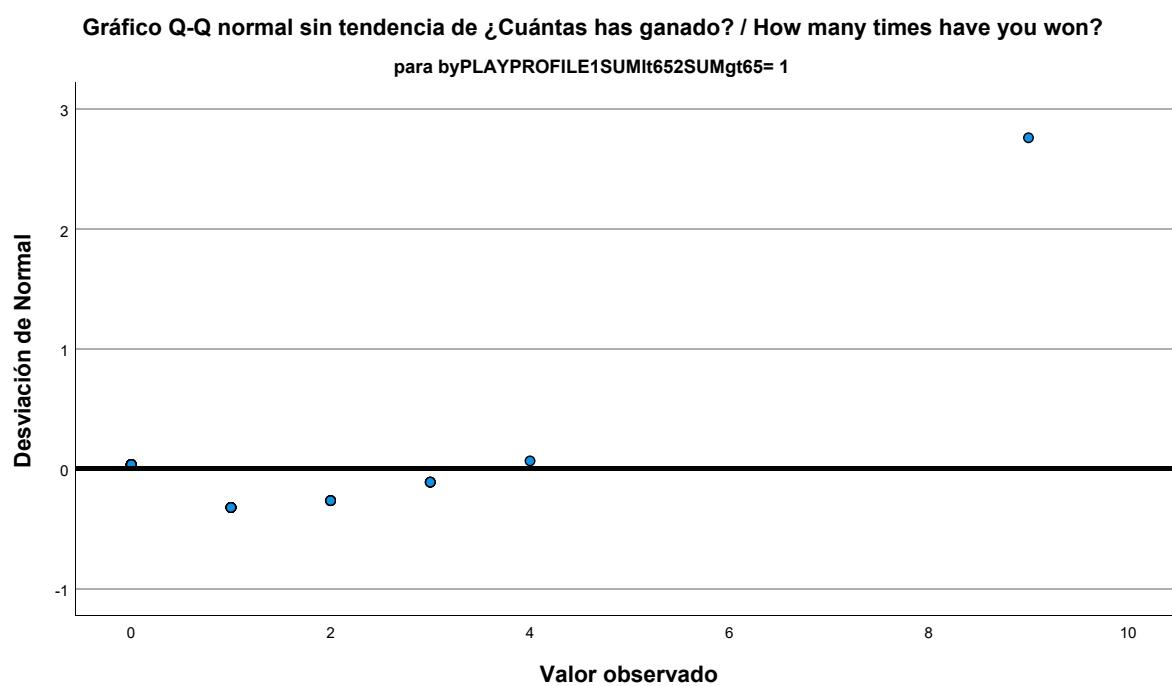
Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

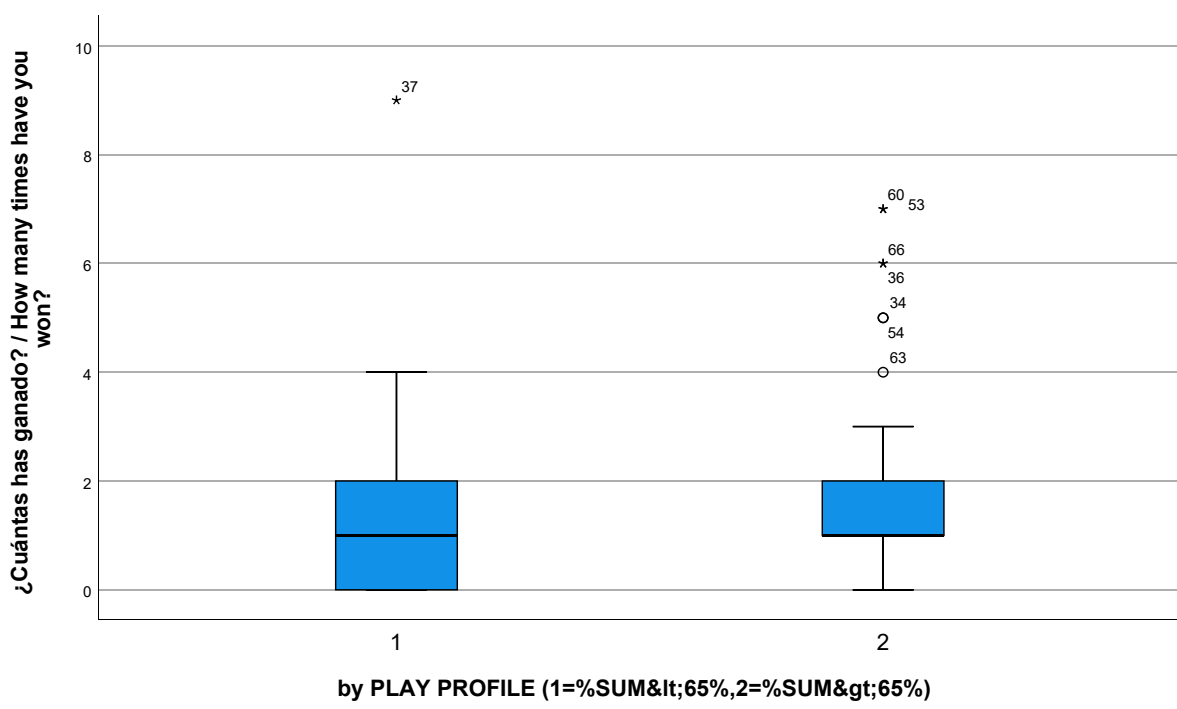
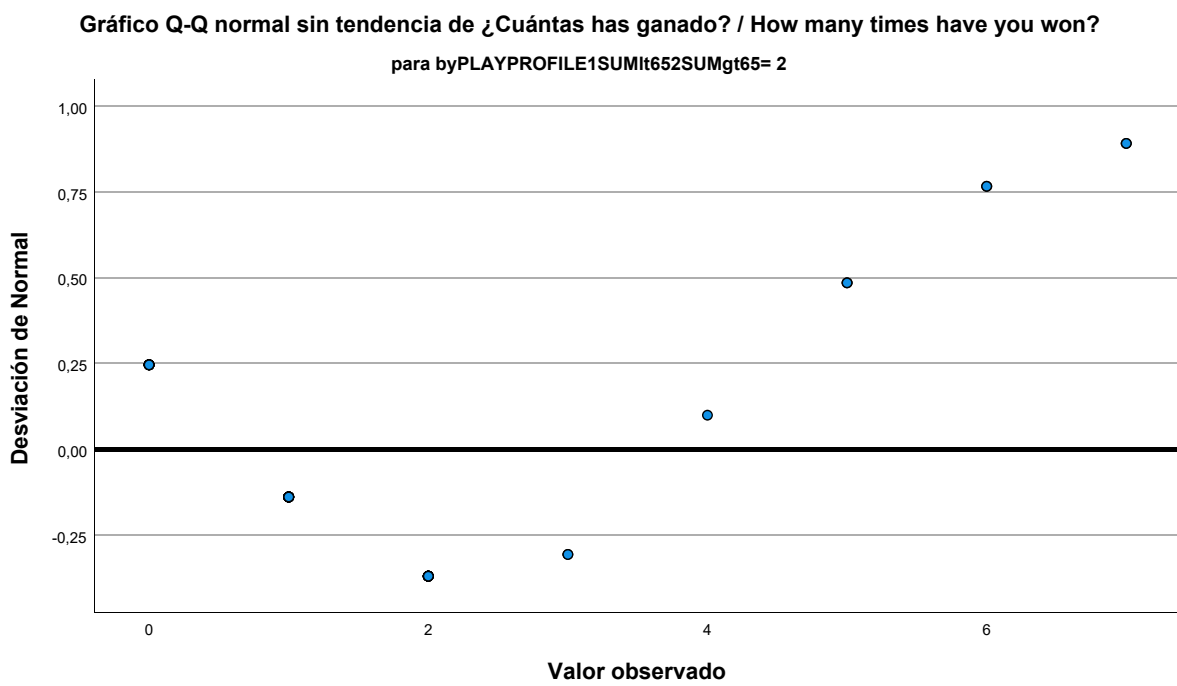
## Gráficos Q-Q normales





## Gráficos Q-Q normales sin tendencia





## DIFFICULTY (Q2)

### Gráficos de tallo y hojas

DIFFICULTY (Q2) Diagrama de tallo y hojas de  
byPLAYPROFILE1SUMlt652SUMgt65= 1

Frecuencia	Stem & Hoja
4,00	1 . 0000

6,00	2 .	000000
5,00	3 .	00000
2,00	4 .	00
6,00	5 .	000000
6,00	6 .	000000
13,00	7 .	00000000000000

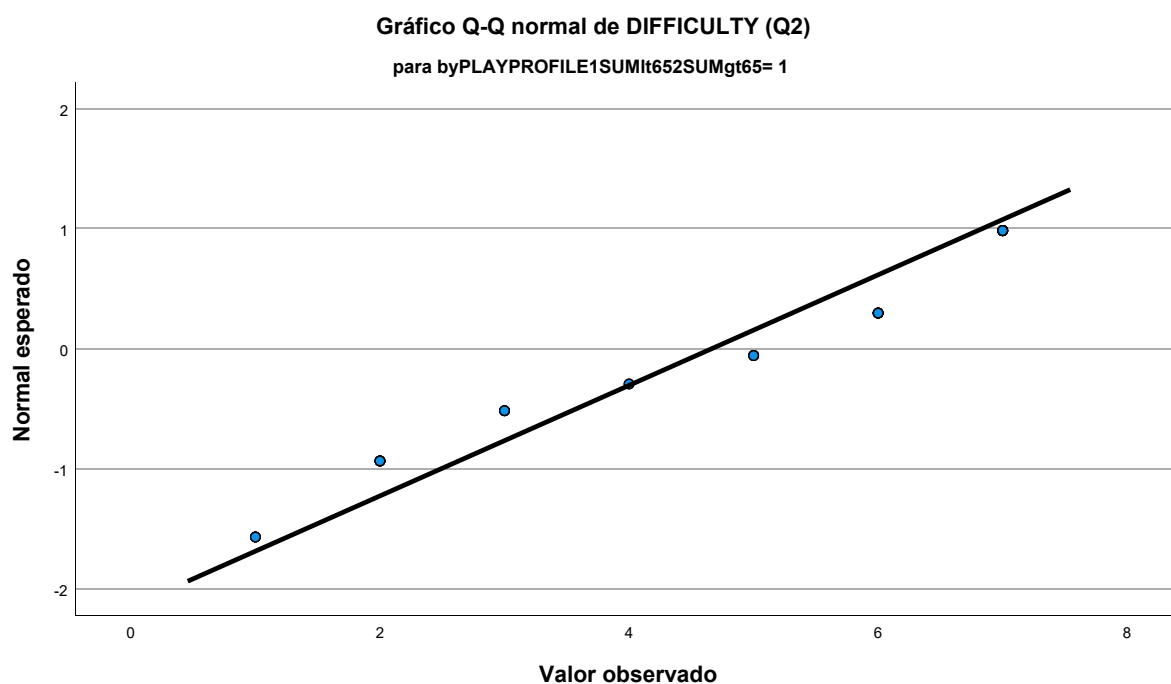
Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

DIFFICULTY (Q2) Diagrama de tallo y hojas de  
byPLAYPROFILE1SUMlt652SUMgt65= 2

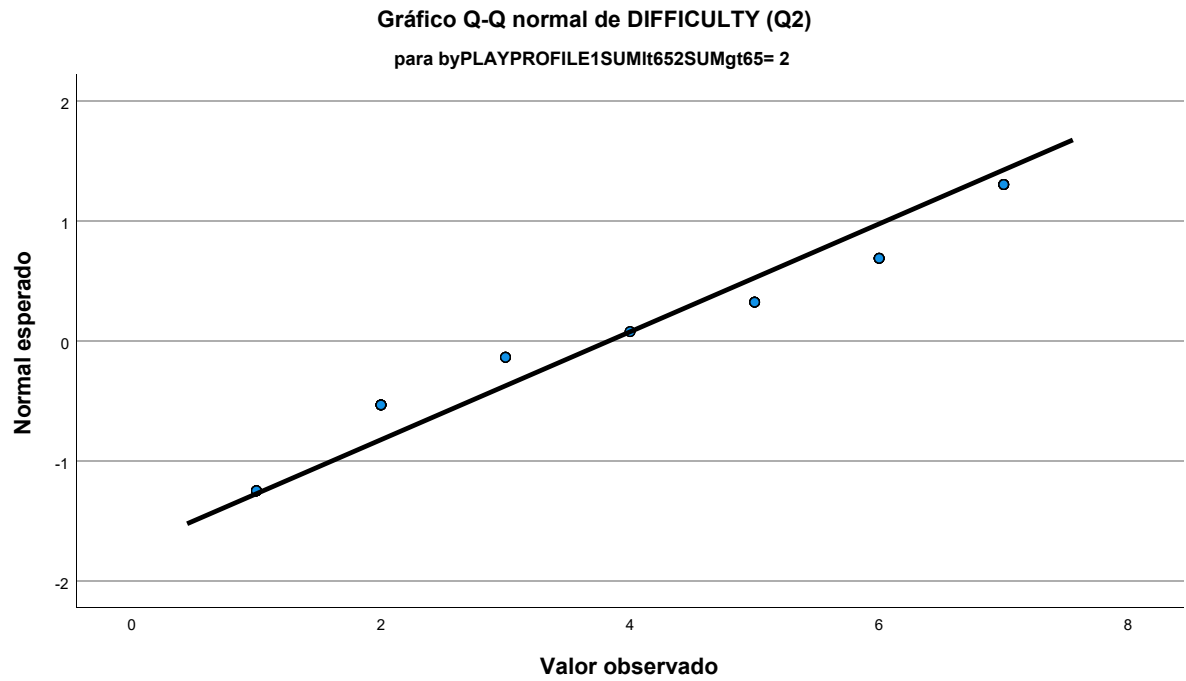
Frecuencia	Stem &	Hoja
9,00	1 .	000000000
9,00	2 .	000000000
5,00	3 .	00000
3,00	4 .	000
6,00	5 .	000000
6,00	6 .	000000
8,00	7 .	00000000

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

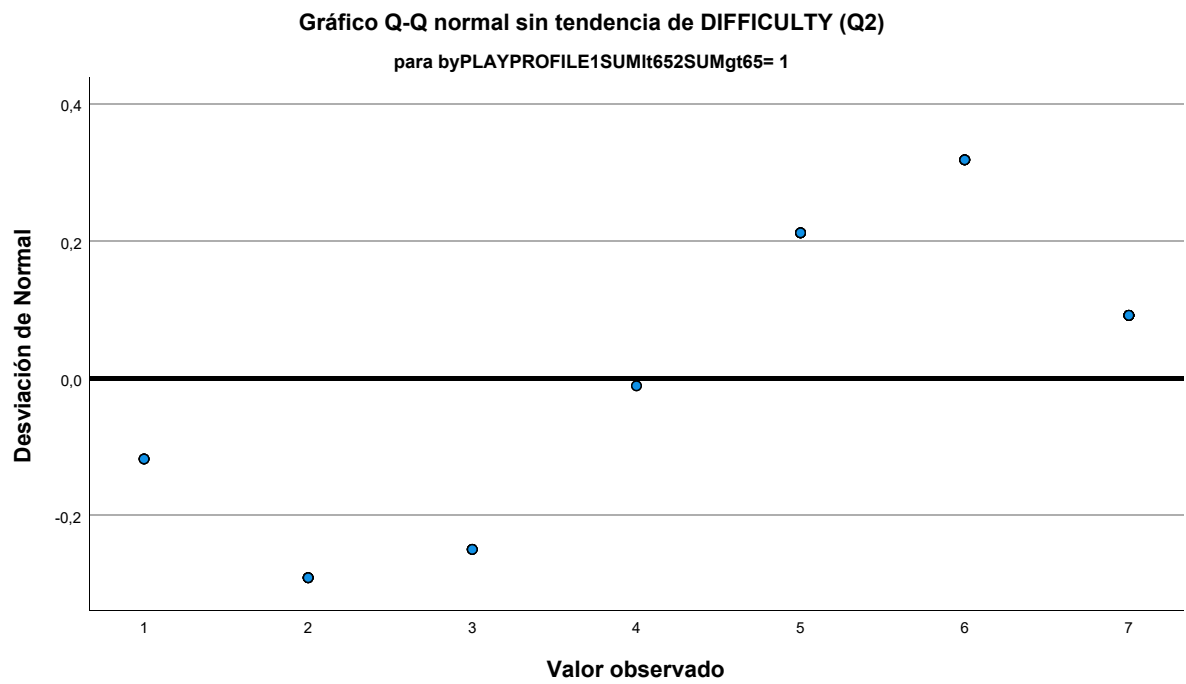
## Gráficos Q-Q normales

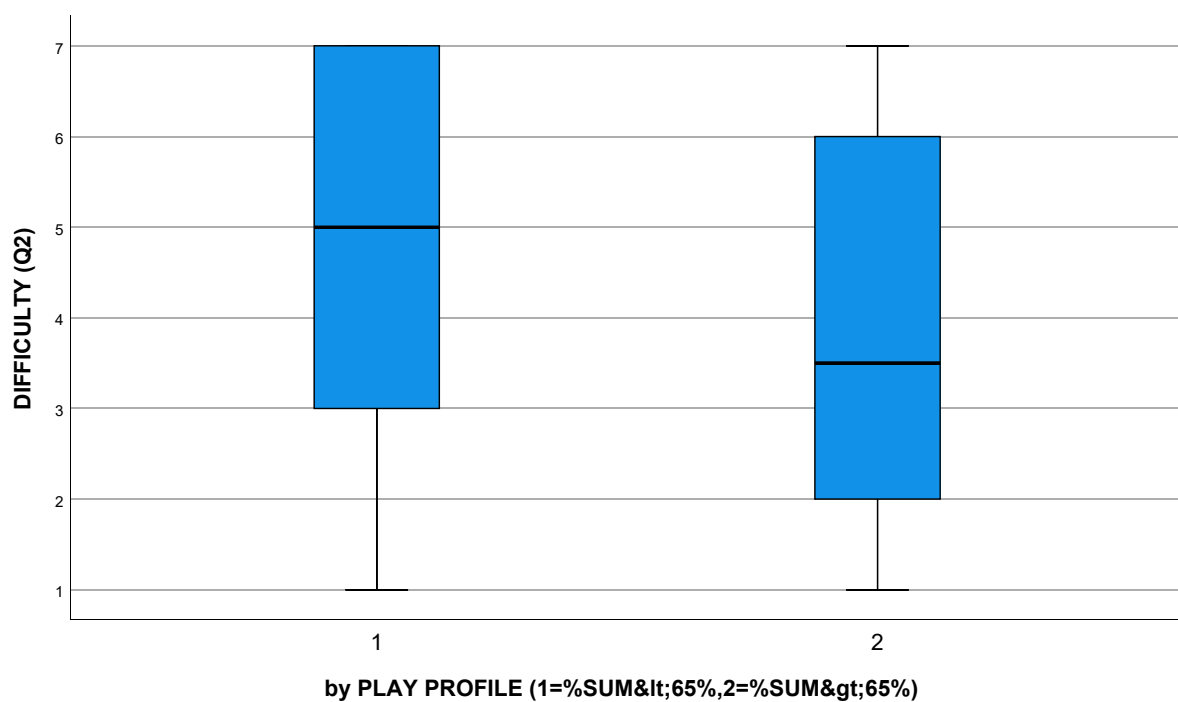
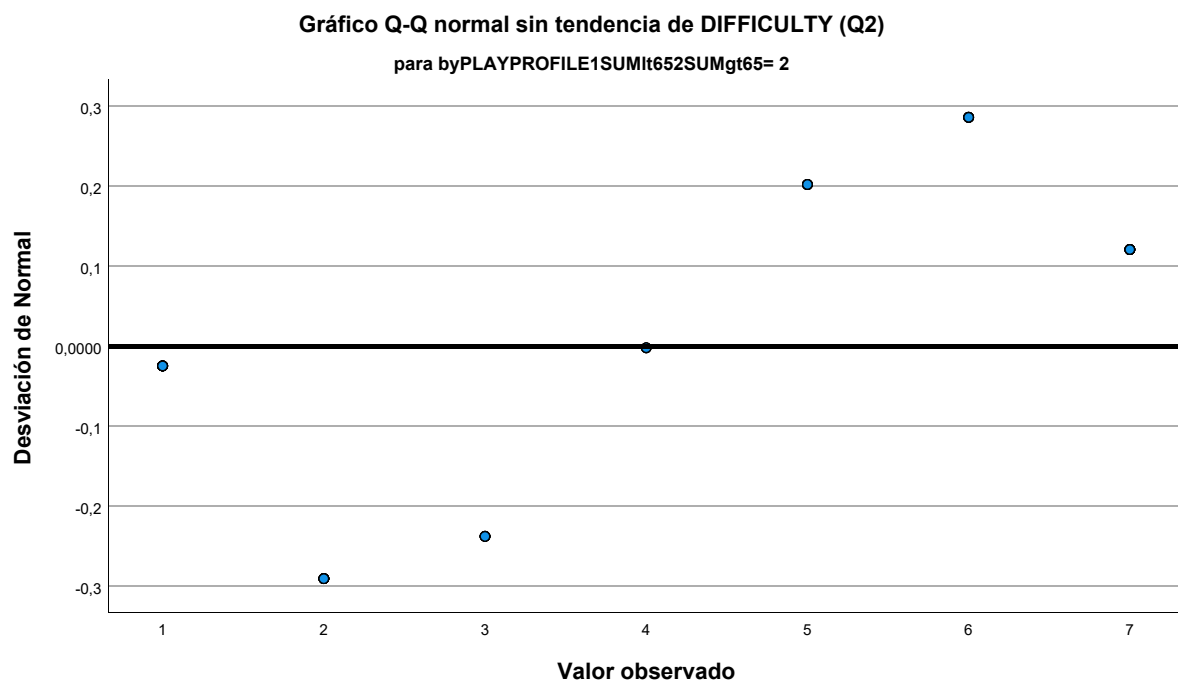






### Gráficos Q-Q normales sin tendencia





## FUN (Q5-Q6)

### Gráficos de tallo y hojas

FUN (Q5-Q6) Diagrama de tallo y hojas de  
byPLAYPROFILE1SUMlt652SUMgt65= 1

Frecuencia	Stem &	Hoja
6,00	1 .	000555

5,00	2 . 00005
9,00	3 . 000005555
5,00	4 . 00005
5,00	5 . 00055
8,00	6 . 00000005
4,00	7 . 0000

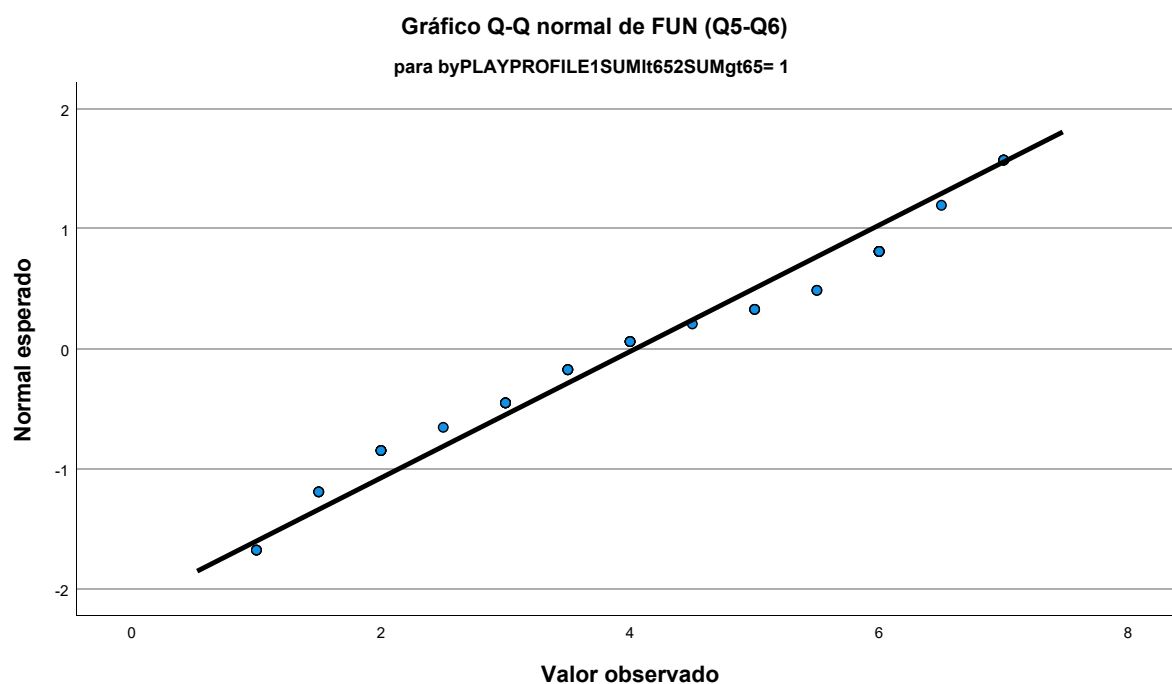
Ancho del tallo: 1,0  
Cada hoja: 1 caso(s)

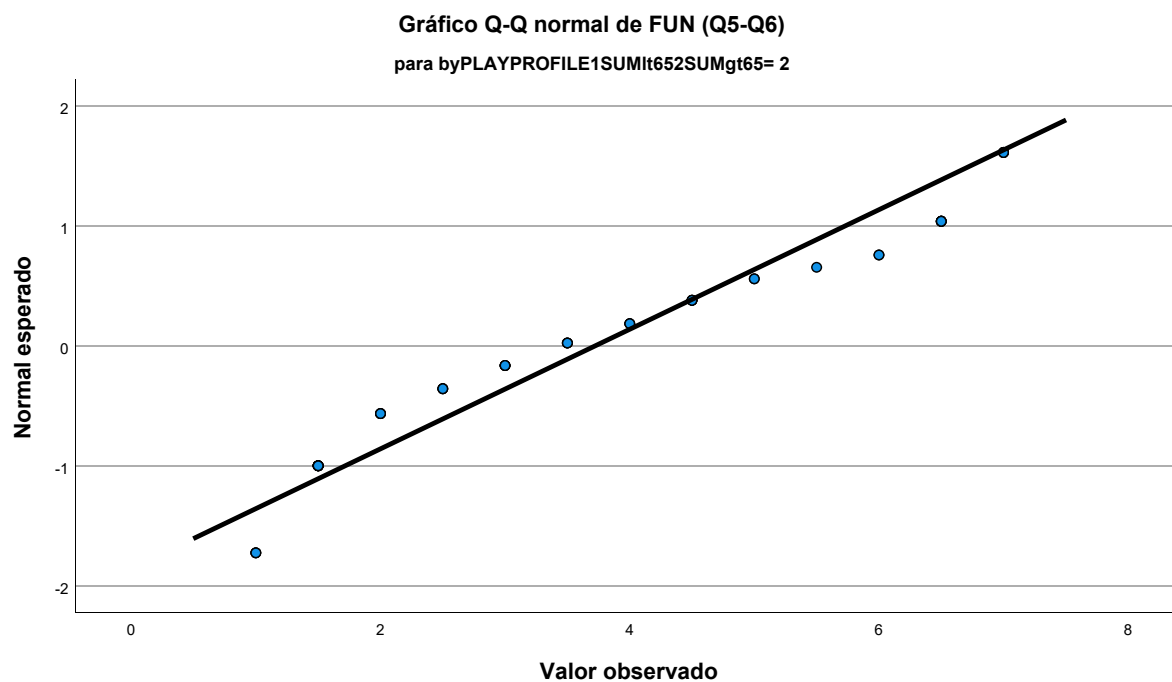
FUN (Q5-Q6) Diagrama de tallo y hojas de  
byPLAYPROFILE1SUMlt652SUMgt65= 2

Frecuencia	Stem & Hoja
11,00	1 . 00055555555
7,00	2 . 0000555
7,00	3 . 0000555
7,00	4 . 0005555
3,00	5 . 005
7,00	6 . 0055555
4,00	7 . 0000

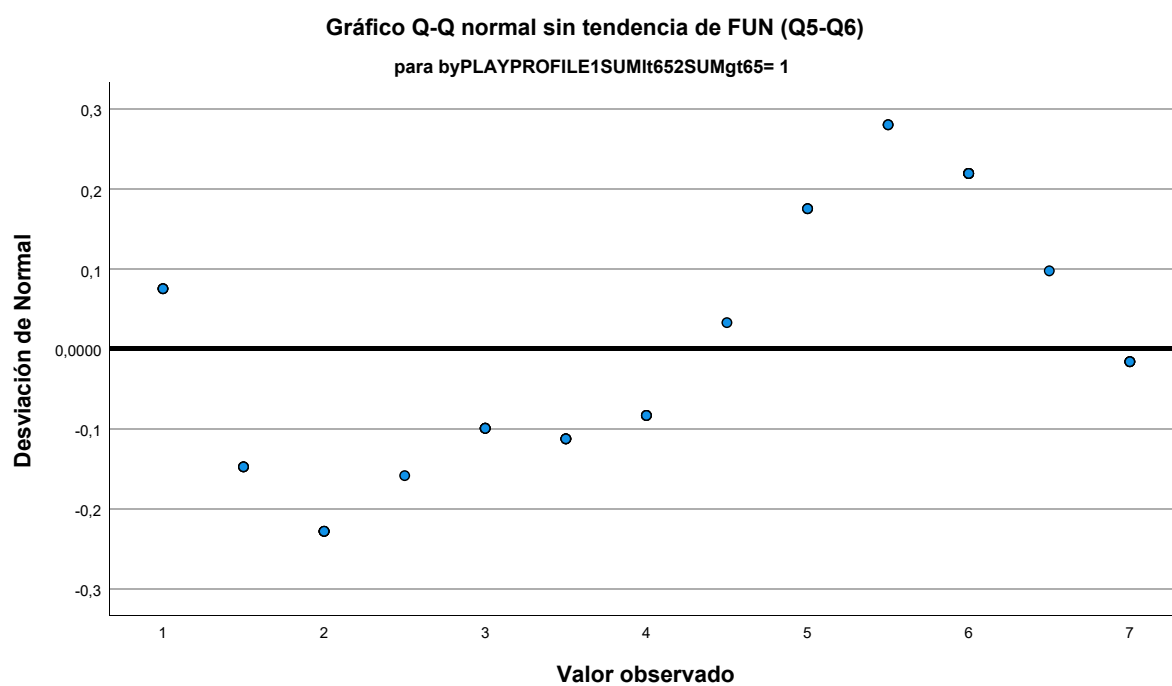
Ancho del tallo: 1,0  
Cada hoja: 1 caso(s)

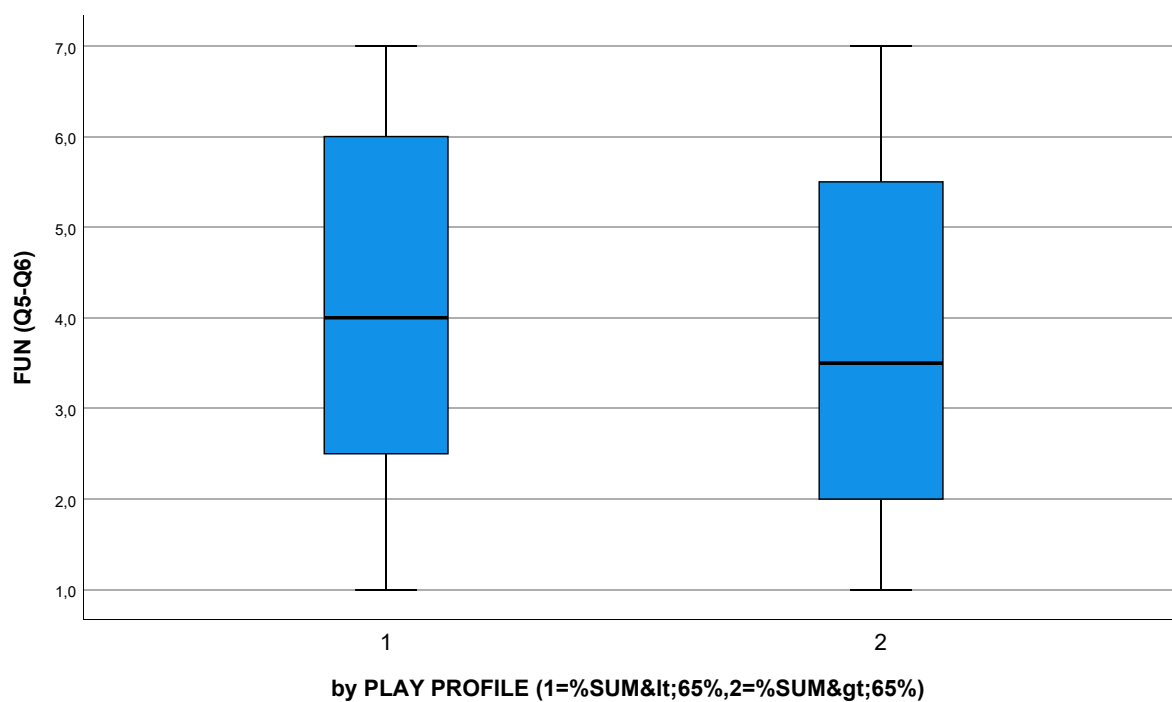
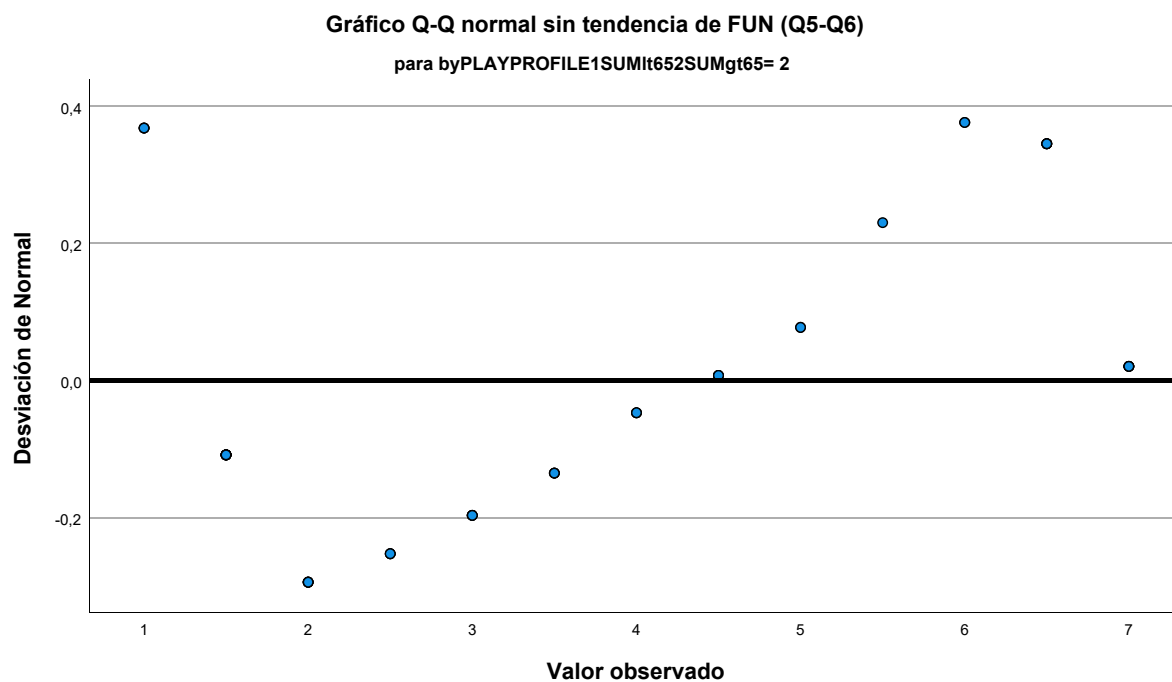
## Gráficos Q-Q normales





## Gráficos Q-Q normales sin tendencia





## INMERSIBILITY (Q3-Q4)

### Gráficos de tallo y hojas

INMERSIBILITY (Q3-Q4) Diagrama de tallo y hojas de  
byPLAYPROFILE1SUMlt652SUMgt65= 1

Frecuencia	Stem &	Hoja
4,00	1 .	0005

5,00	2 .	00055
5,00	3 .	00555
6,00	4 .	005555
13,00	5 .	0000055555555
7,00	6 .	0005555
2,00	7 .	00

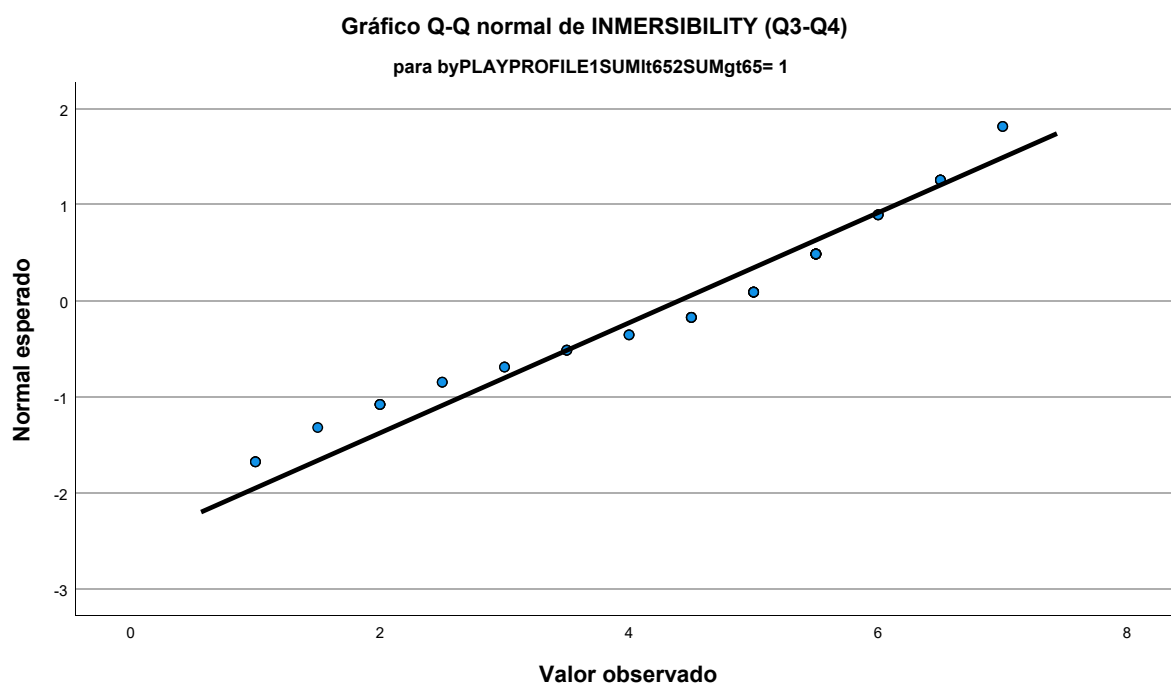
Ancho del tallo: 1,0  
Cada hoja: 1 caso(s)

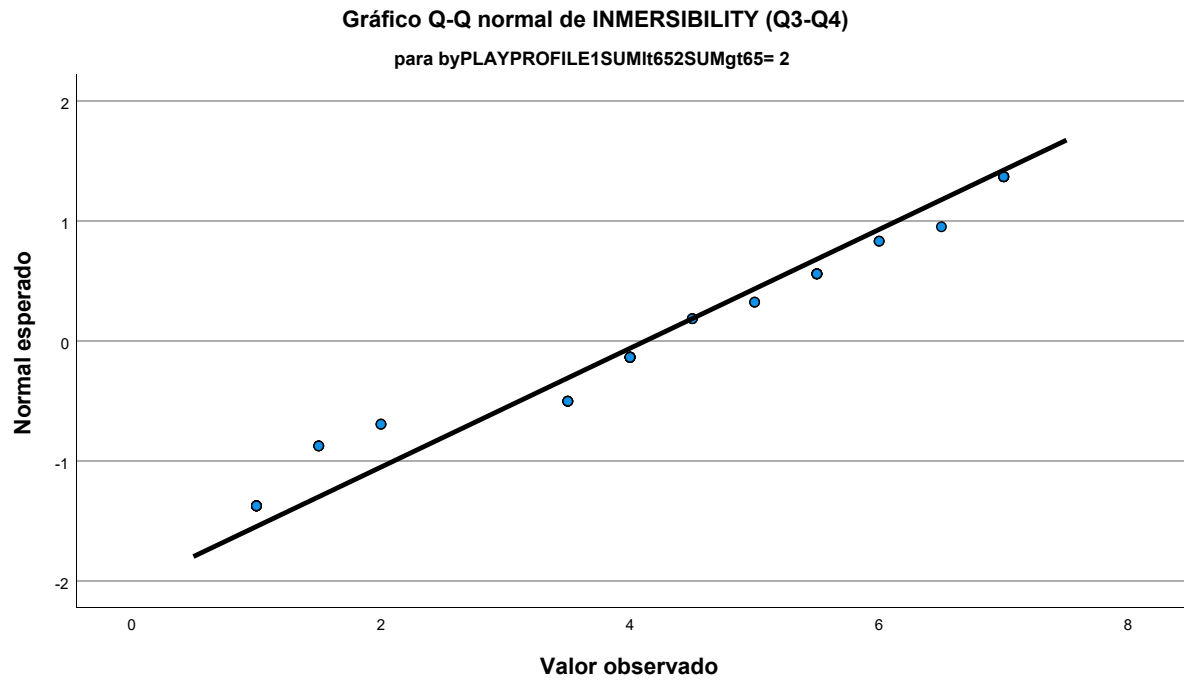
INMERSIBILITY (Q3-Q4) Diagrama de tallo y hojas de  
byPLAYPROFILE1SUMlt652SUMgt65= 2

Frecuencia	Stem &	Hoja
10,00	1 .	0000000555
2,00	2 .	00
4,00	3 .	5555
12,00	4 .	000000000555
8,00	5 .	00555555
3,00	6 .	005
7,00	7 .	0000000

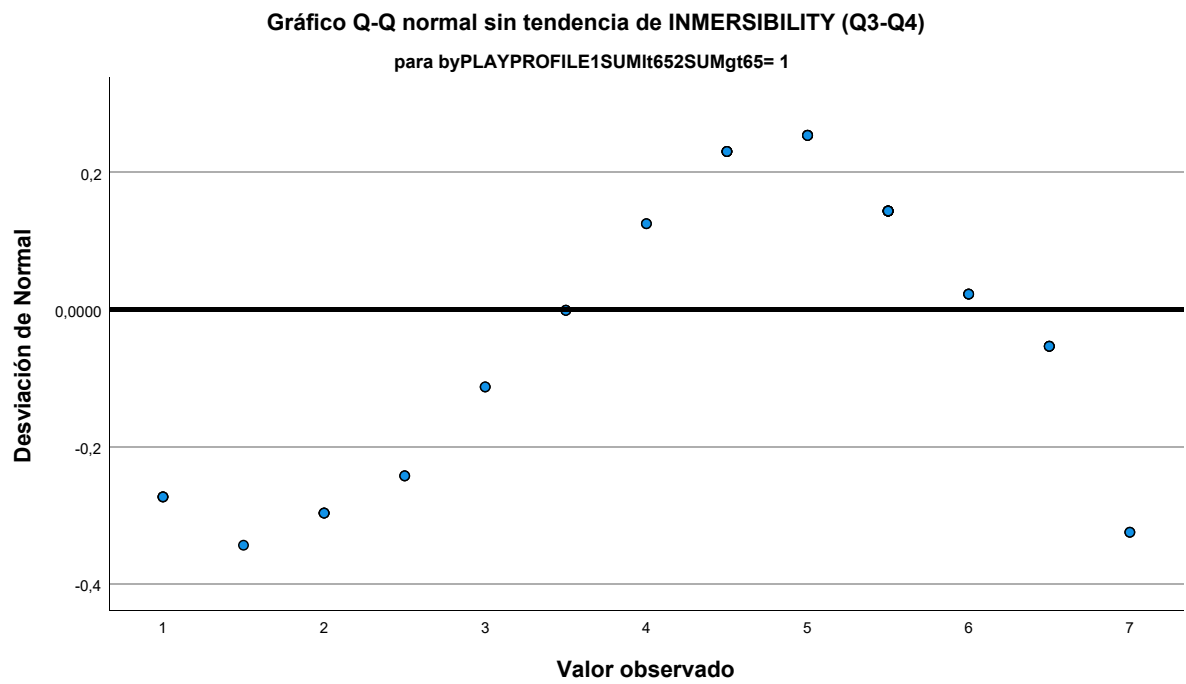
Ancho del tallo: 1,0  
Cada hoja: 1 caso(s)

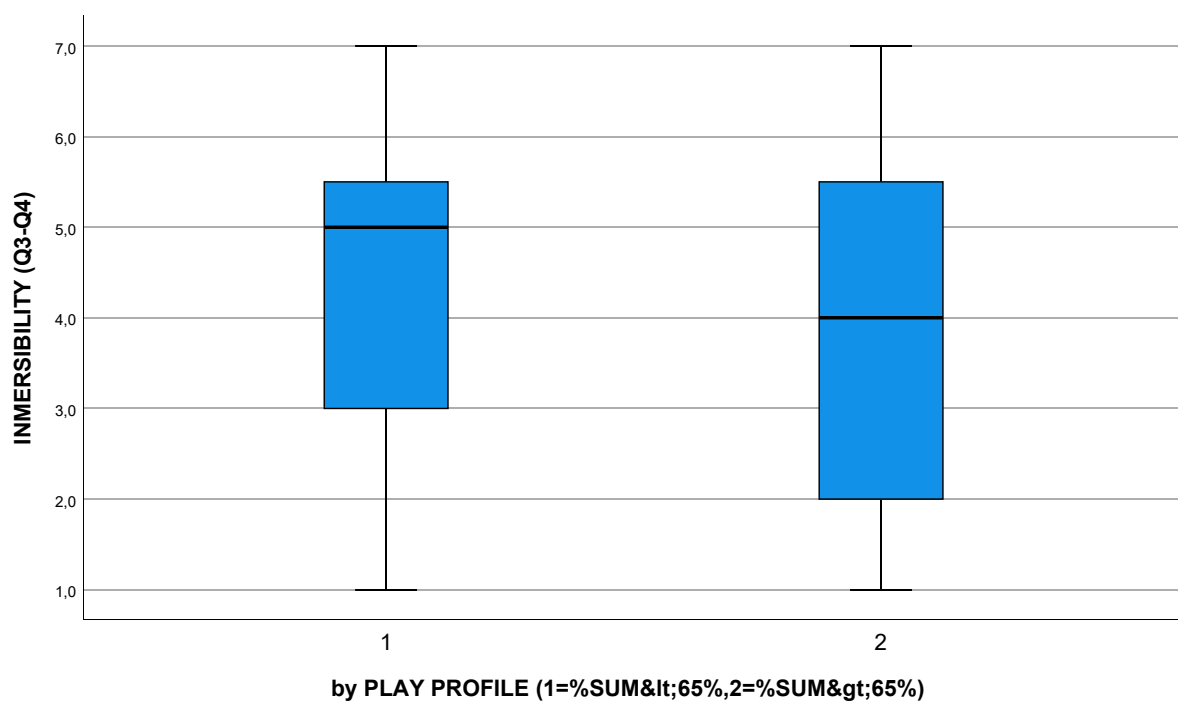
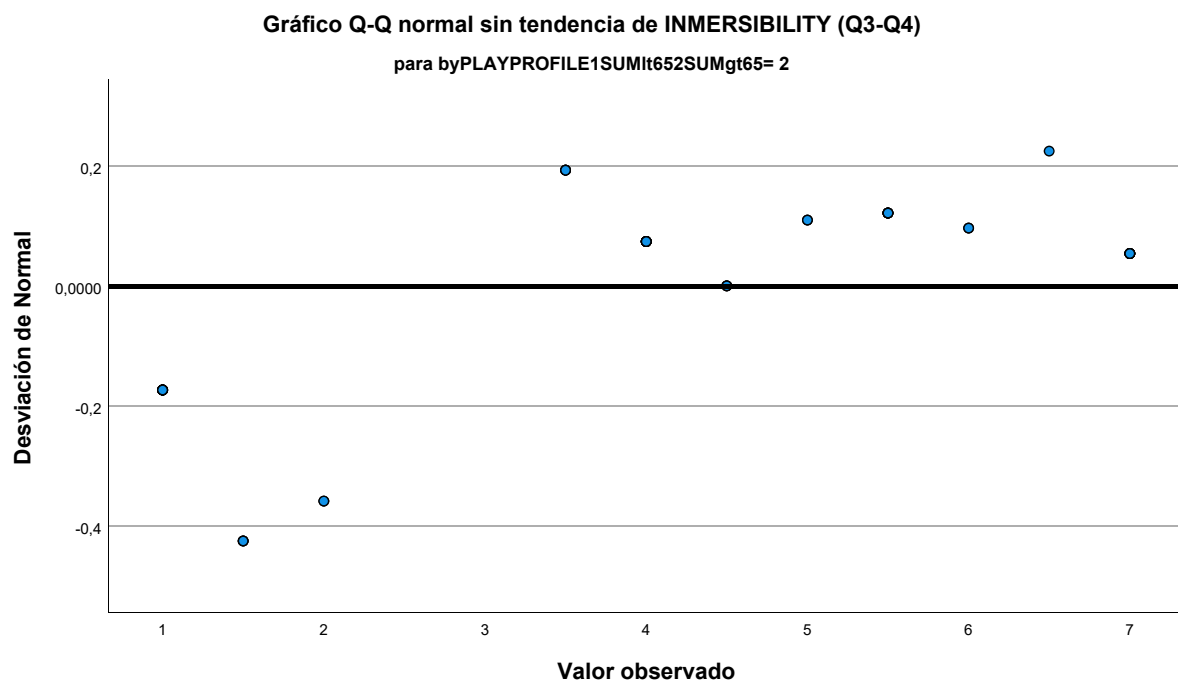
## Gráficos Q-Q normales





### Gráficos Q-Q normales sin tendencia





## GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8-Q9)

### Gráficos de tallo y hojas

GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8-Q9) Diagrama de tallo y hojas de  
byPLAYPROFILE1SUMlt652SUMgt65= 1

Frecuencia	Stem &	Hoja
3,00	1 .	022



5,00	2 .	00577
9,00	3 .	000022557
9,00	4 .	000022257
6,00	5 .	002257
7,00	6 .	0022557
3,00	7 .	000

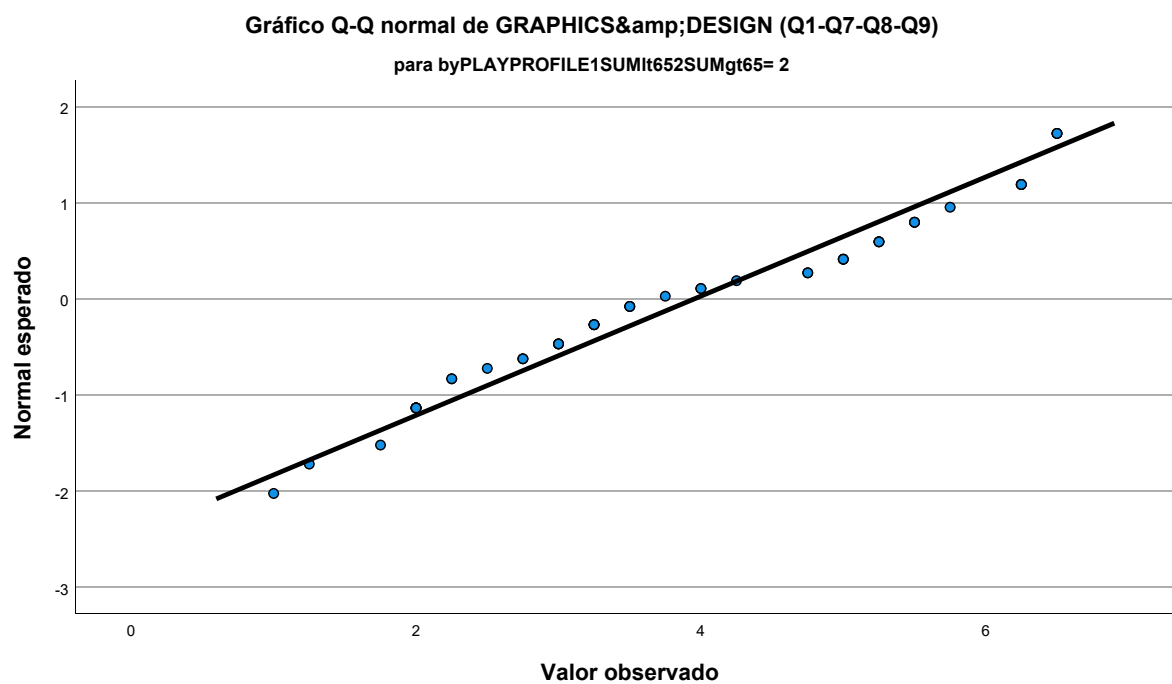
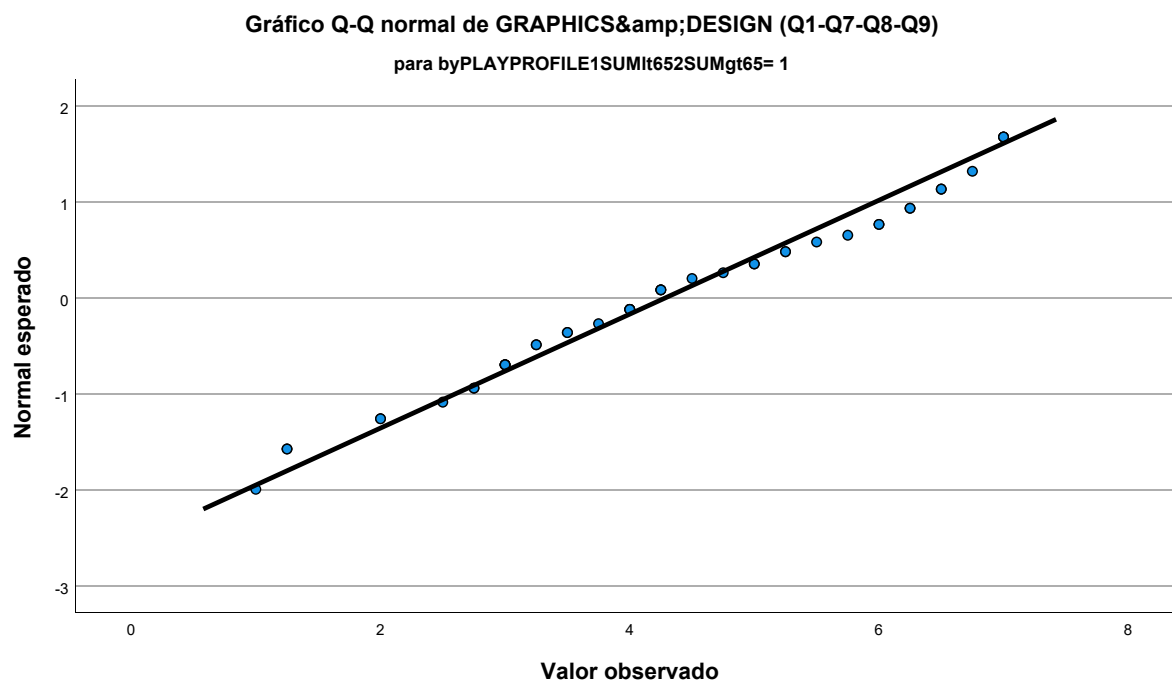
Ancho del tallo: 1,00  
Cada hoja: 1 caso(s)

GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8-Q9) Diagrama de tallo y hojas de  
byPLAYPROFILE1SUMlt652SUMgt65= 2

Frecuencia	Stem &	Hoja
2,00	1 .	02
1,00	1 .	7
7,00	2 .	0000022
3,00	2 .	577
7,00	3 .	0002222
4,00	3 .	5557
3,00	4 .	002
2,00	4 .	77
6,00	5 .	000222
4,00	5 .	5557
4,00	6 .	2222
3,00	6 .	555

Ancho del tallo: 1,00  
Cada hoja: 1 caso(s)

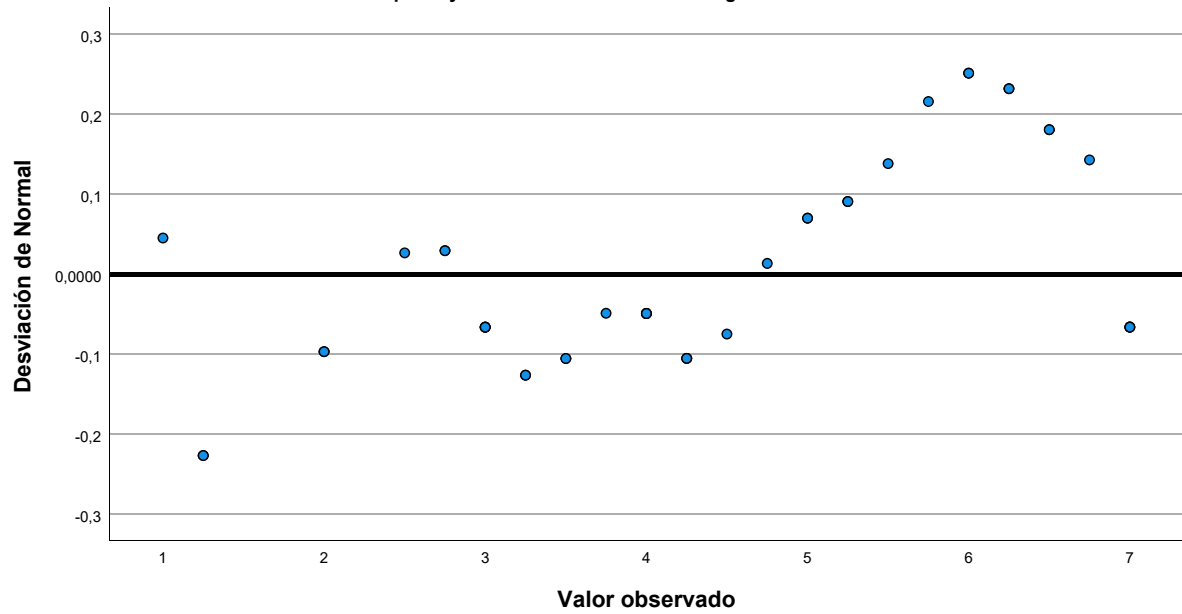
## Gráficos Q-Q normales



**Gráficos Q-Q normales sin tendencia**

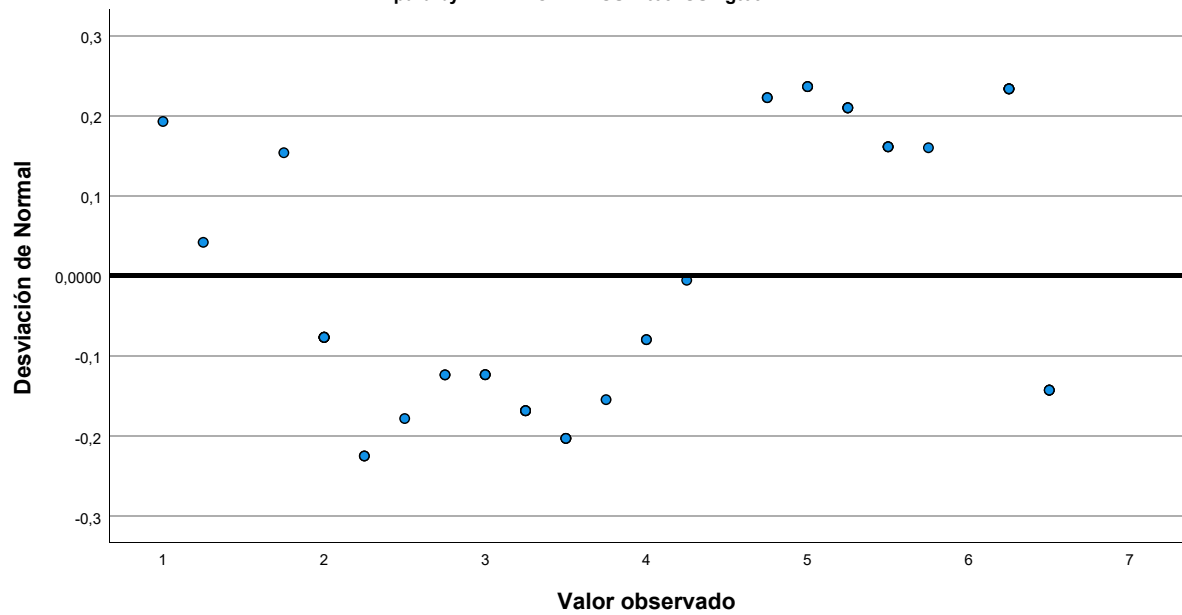
**Gráfico Q-Q normal sin tendencia de GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8-Q9)**

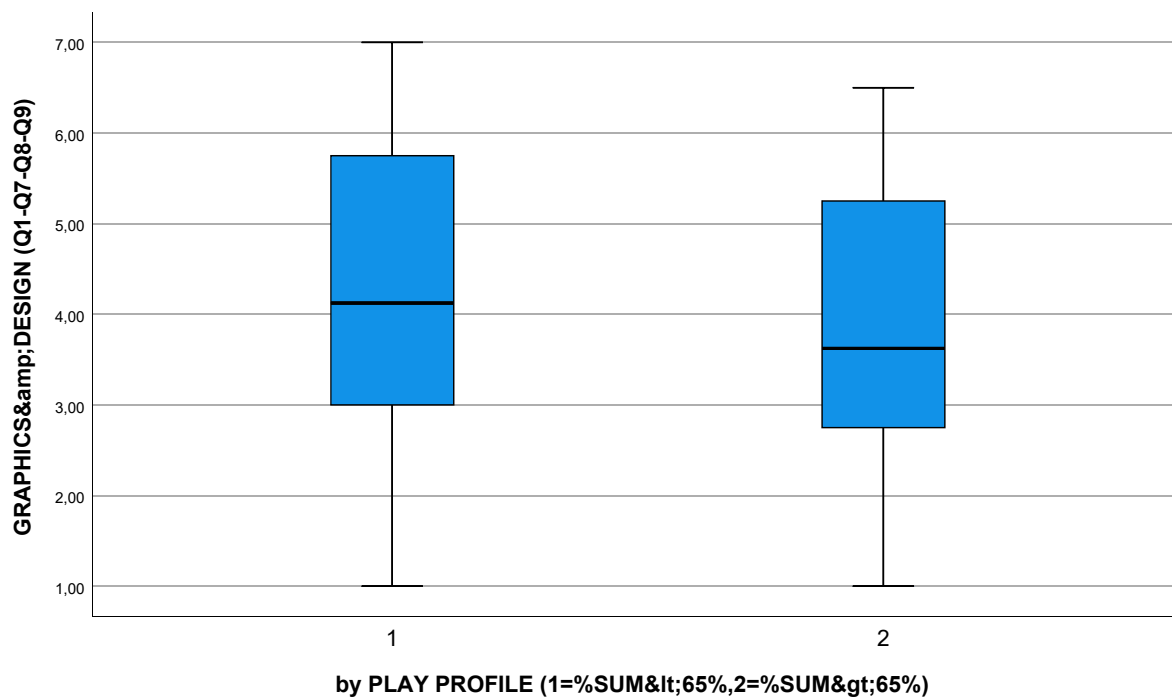
para byPLAYPROFILE1SUMIt652SUMgt65= 1



**Gráfico Q-Q normal sin tendencia de GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8-Q9)**

para byPLAYPROFILE1SUMIt652SUMgt65= 2





## GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8)

### Gráficos de tallo y hojas

GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8) Diagrama de tallo y hojas de  
byPLAYPROFILE1SUMlt652SUMgt65= 1

Frecuencia	Stem &	Hoja
4,00	1 .	0366
6,00	2 .	333666
8,00	3 .	00033666
7,00	4 .	0033366
6,00	5 .	333336
8,00	6 .	00033666
3,00	7 .	000

Ancho del tallo: 1,000000  
Cada hoja: 1 caso(s)

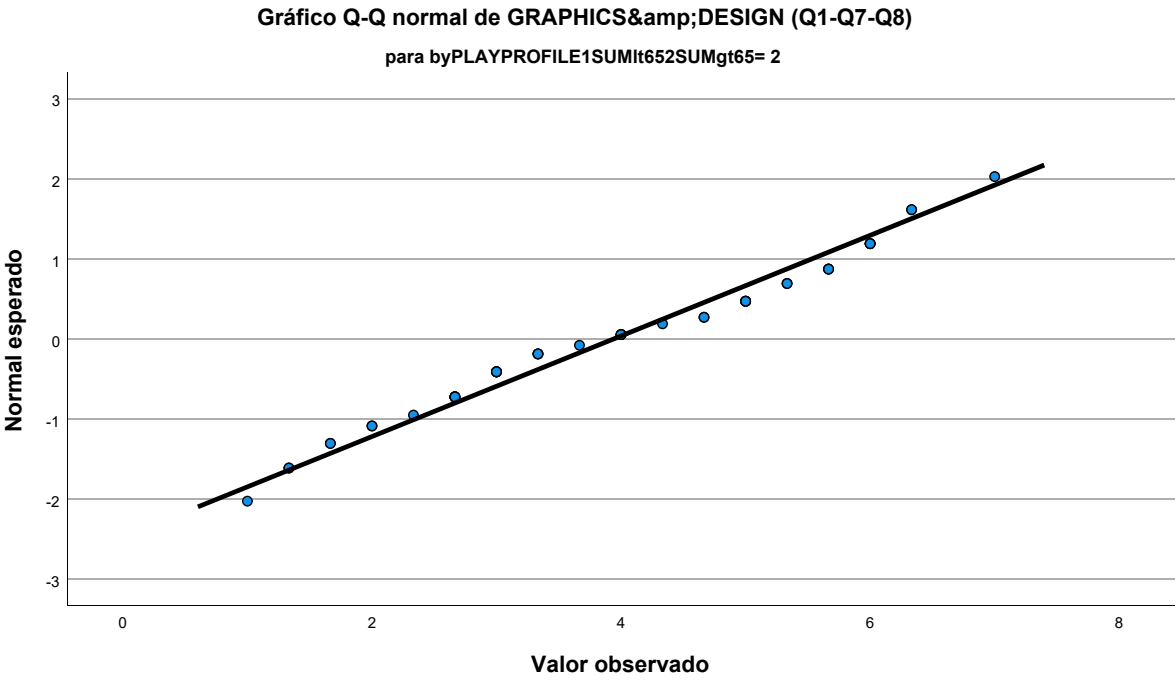
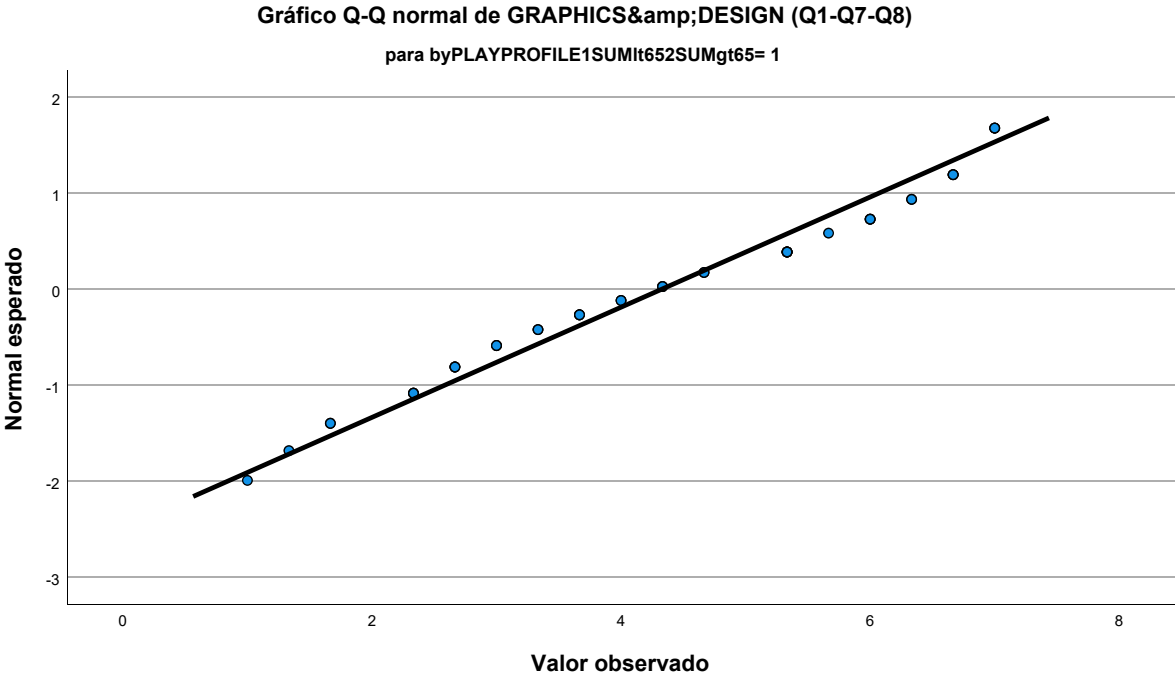
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8) Diagrama de tallo y hojas de  
byPLAYPROFILE1SUMlt652SUMgt65= 2

Frecuencia	Stem &	Hoja
5,00	1 .	03366
8,00	2 .	00366666
9,00	3 .	000003336
7,00	4 .	0000366
10,00	5 .	0000033666

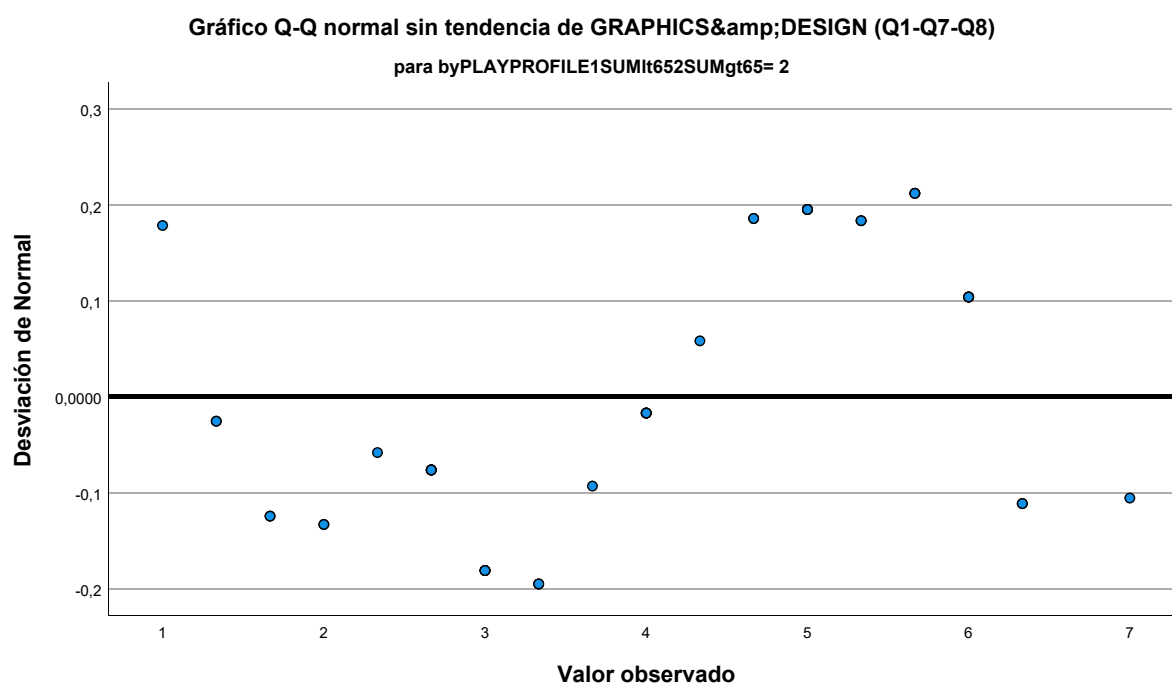
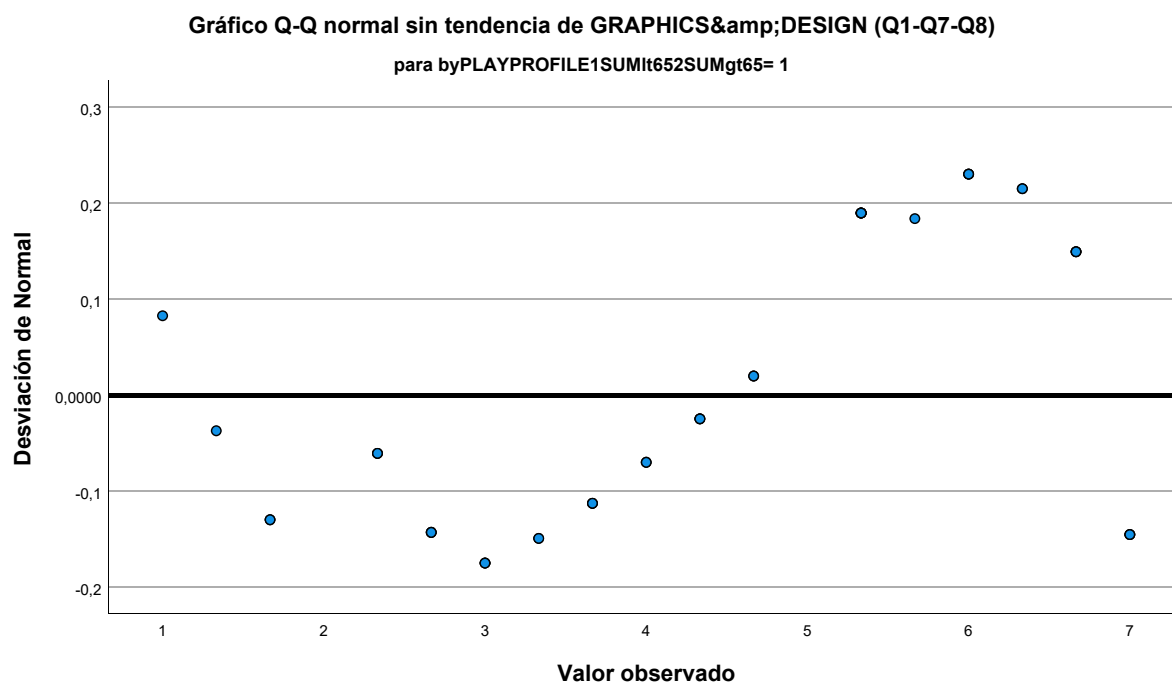
6,00        6 . 000033  
1,00        7 . 0

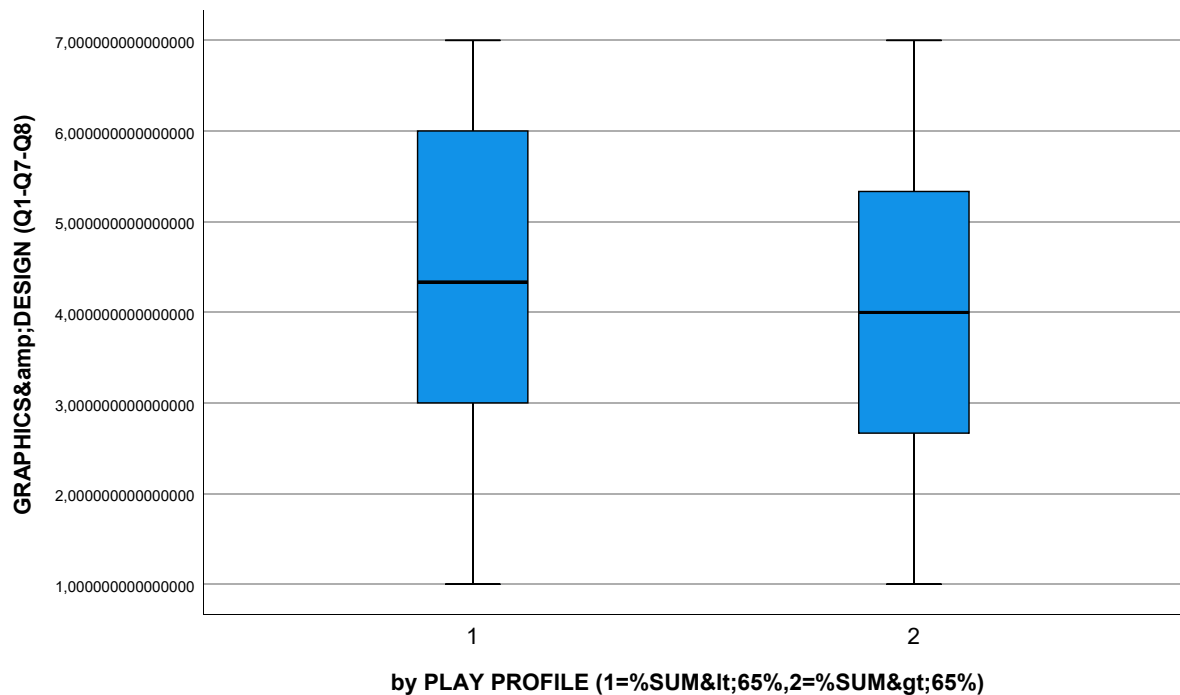
Ancho del tallo: 1,000000  
Cada hoja: 1 caso(s)

Gráficos Q-Q normales



## Gráficos Q-Q normales sin tendencia





## 1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia

### Gráficos de tallo y hojas

1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfect Diagrama de tallo y hojas de

byPLAYPROFILE1SUM<65,2SUM>65= 1

Frecuencia	Stem &	Hoja
1,00	1 .	0
5,00	2 .	00000
5,00	3 .	00000
5,00	4 .	00000
9,00	5 .	000000000
7,00	6 .	0000000
10,00	7 .	0000000000

Ancho del tallo: 1

Cada hoja: 1 caso(s)

1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfect Diagrama de tallo y hojas de

byPLAYPROFILE1SUM<65,2SUM>65= 2

Frecuencia	Stem &	Hoja
1,00	1 .	0
4,00	2 .	0000

6,00	3 .	000000
7,00	4 .	0000000
12,00	5 .	0000000000000
9,00	6 .	000000000
7,00	7 .	0000000

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

## Gráficos Q-Q normales

Gráfico Q-Q normal de 1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia

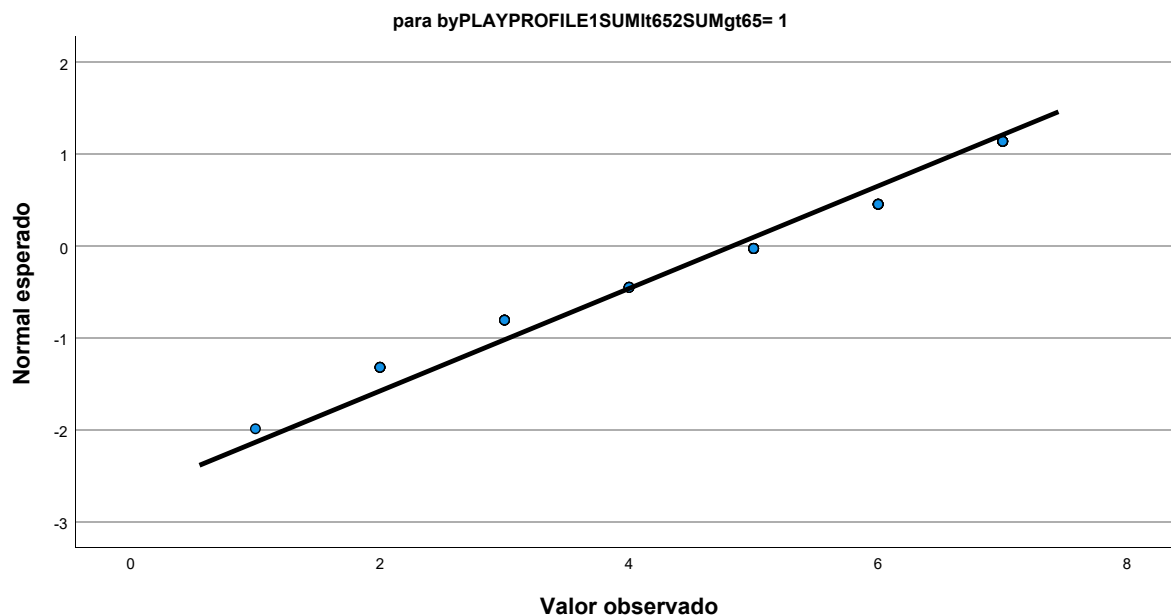
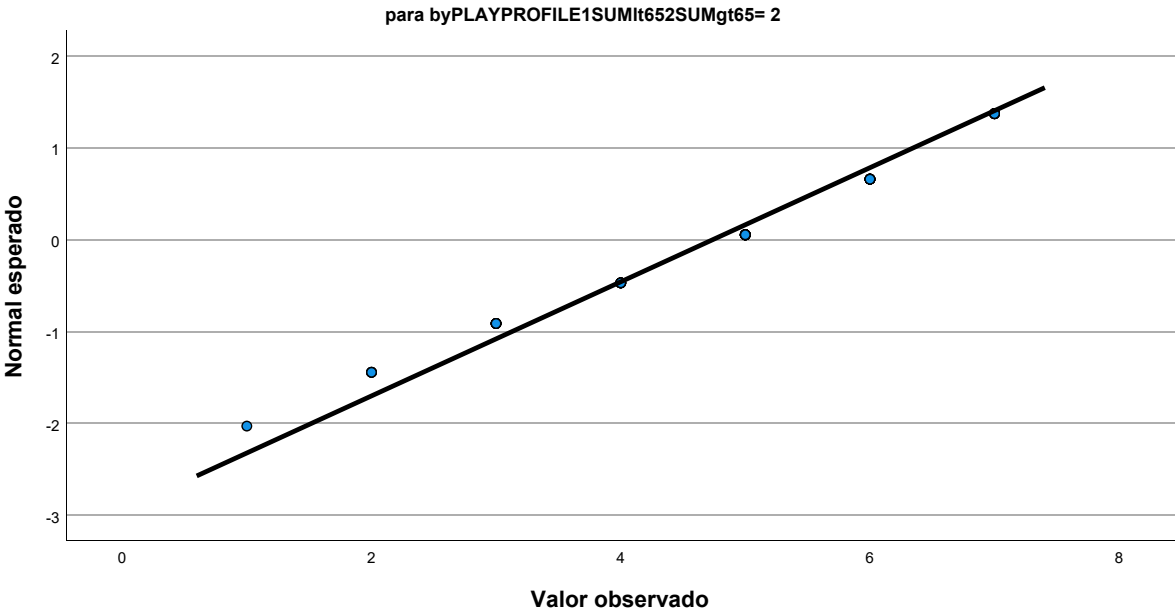


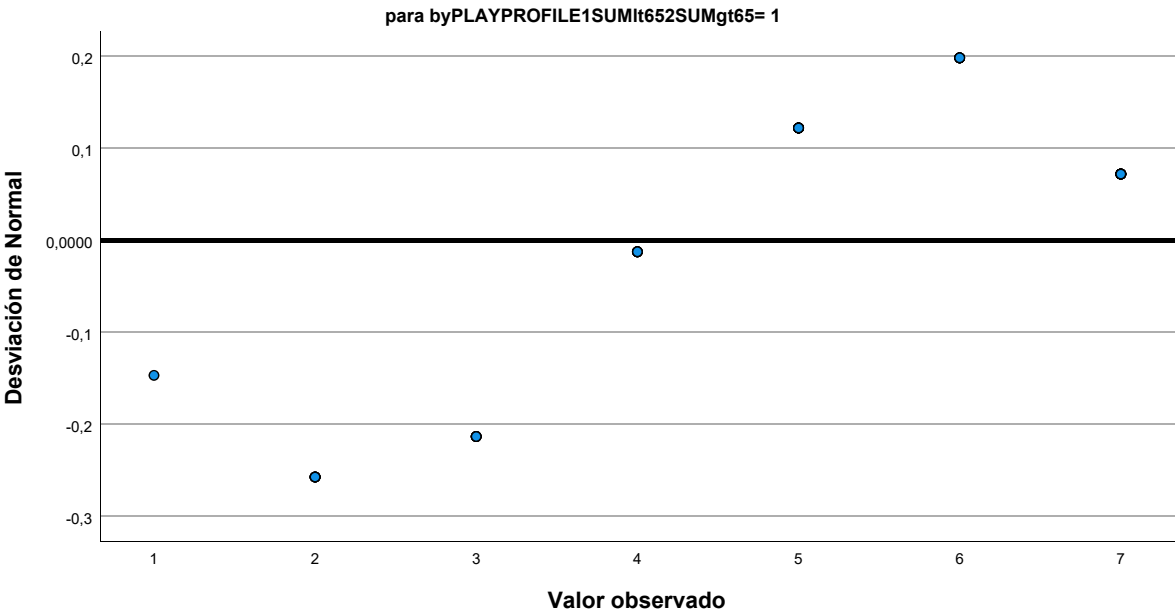


Gráfico Q-Q normal de 1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia



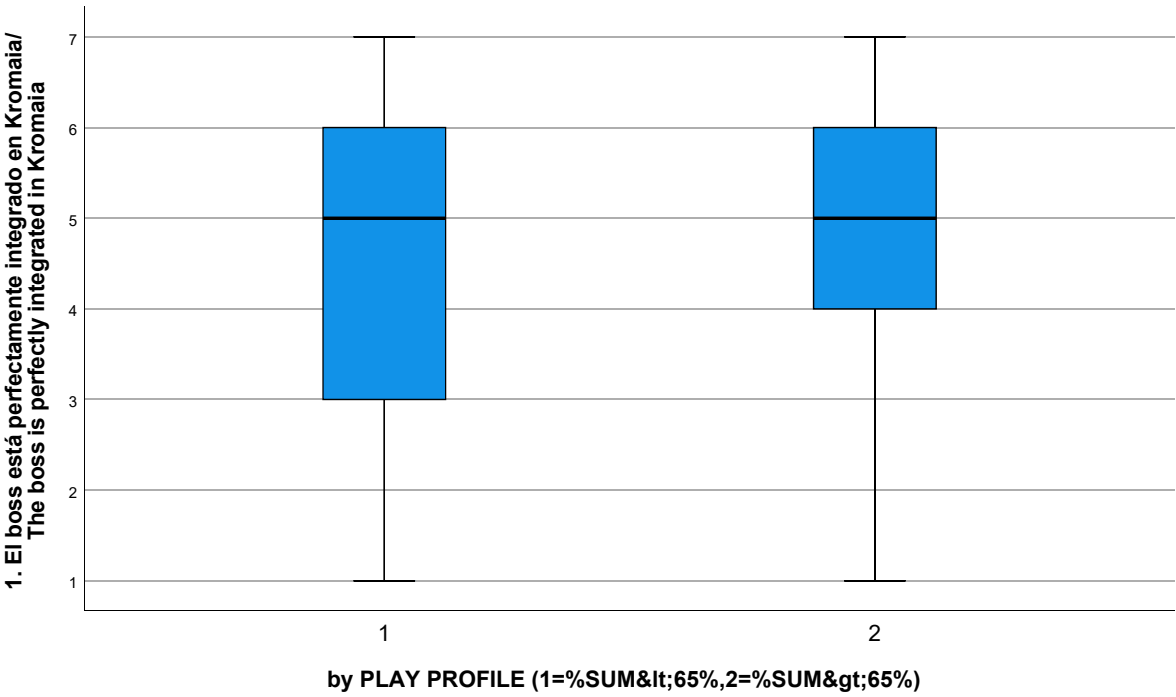
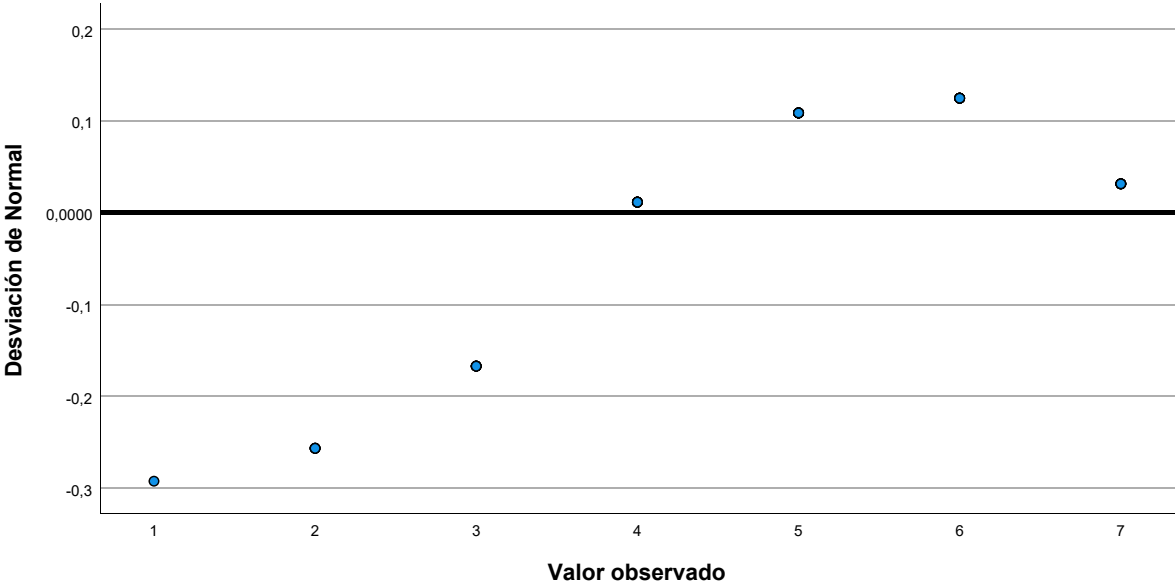
Gráficos Q-Q normales sin tendencia

Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia



**Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia**

para byPLAYPROFILE1SUMlt652SUMgt65= 2



**2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficulty is high.**

**Gráficos de tallo y hojas**

2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficult Diagrama de t  
allo y hojas de  
byPLAYPROFILE1SUMlt652SUMgt65= 1

Frecuencia    Stem &    Hoja

4,00	1 .	0000
6,00	2 .	000000
5,00	3 .	00000
2,00	4 .	00
6,00	5 .	000000
6,00	6 .	000000
13,00	7 .	00000000000000

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficult Diagrama de t  
allo y hojas de  
byPLAYPROFILE1SUMlt652SUMgt65= 2

Frecuencia	Stem &	Hoja
9,00	1 .	000000000
9,00	2 .	000000000
5,00	3 .	00000
3,00	4 .	000
6,00	5 .	000000
6,00	6 .	000000
8,00	7 .	00000000

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

## Gráficos Q-Q normales

Gráfico Q-Q normal de 2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficulty is high.

para byPLAYPROFILE1SUMIt652SUMgt65= 1

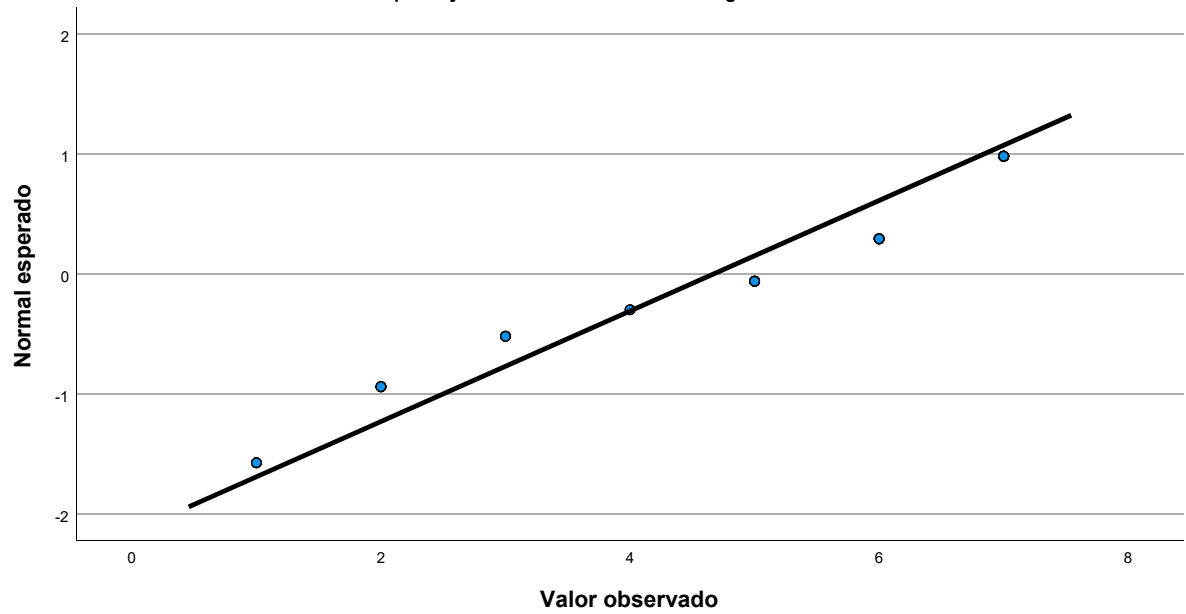
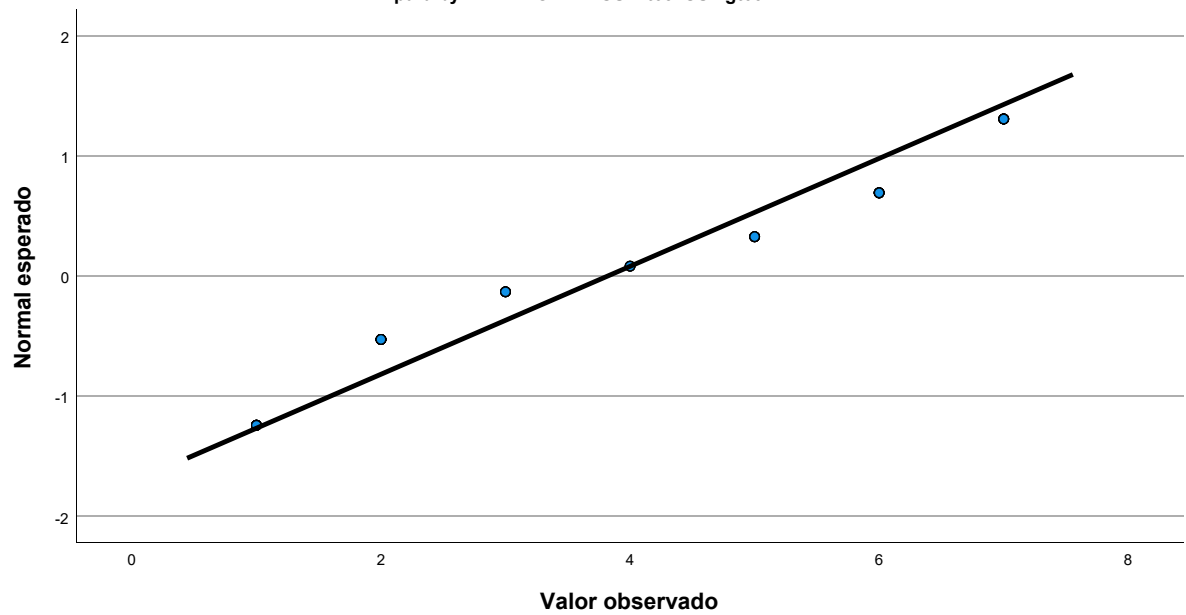


Gráfico Q-Q normal de 2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficulty is high.

para byPLAYPROFILE1SUMIt652SUMgt65= 2



Gráficos Q-Q normales sin tendencia

Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficulty is high.

para byPLAYPROFILE1SUMIt652SUMgt65= 1

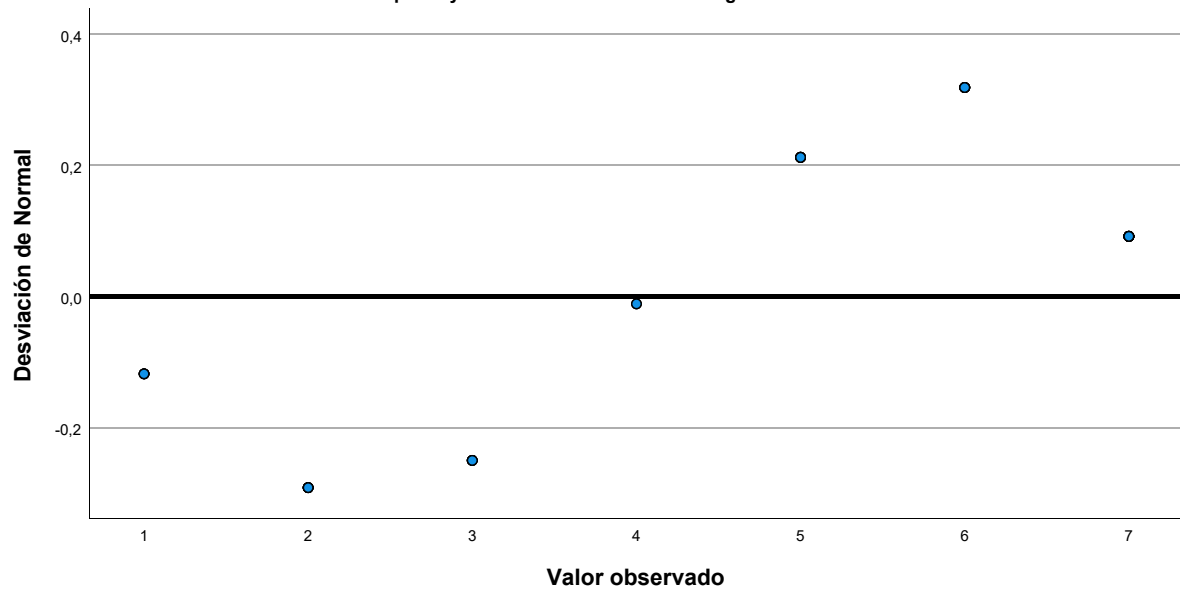
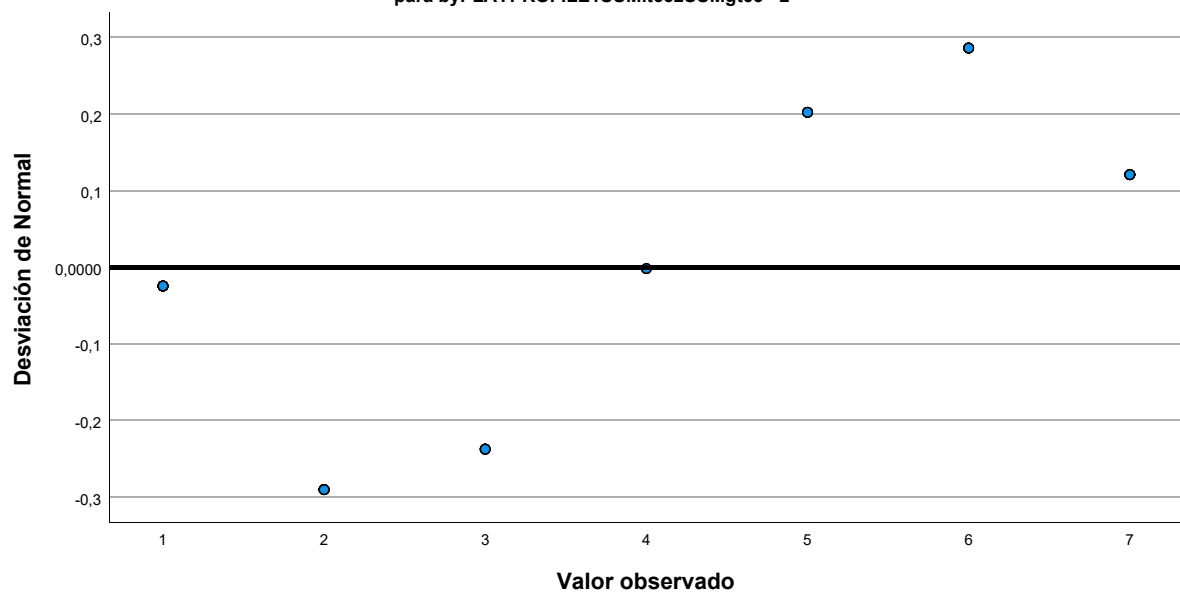
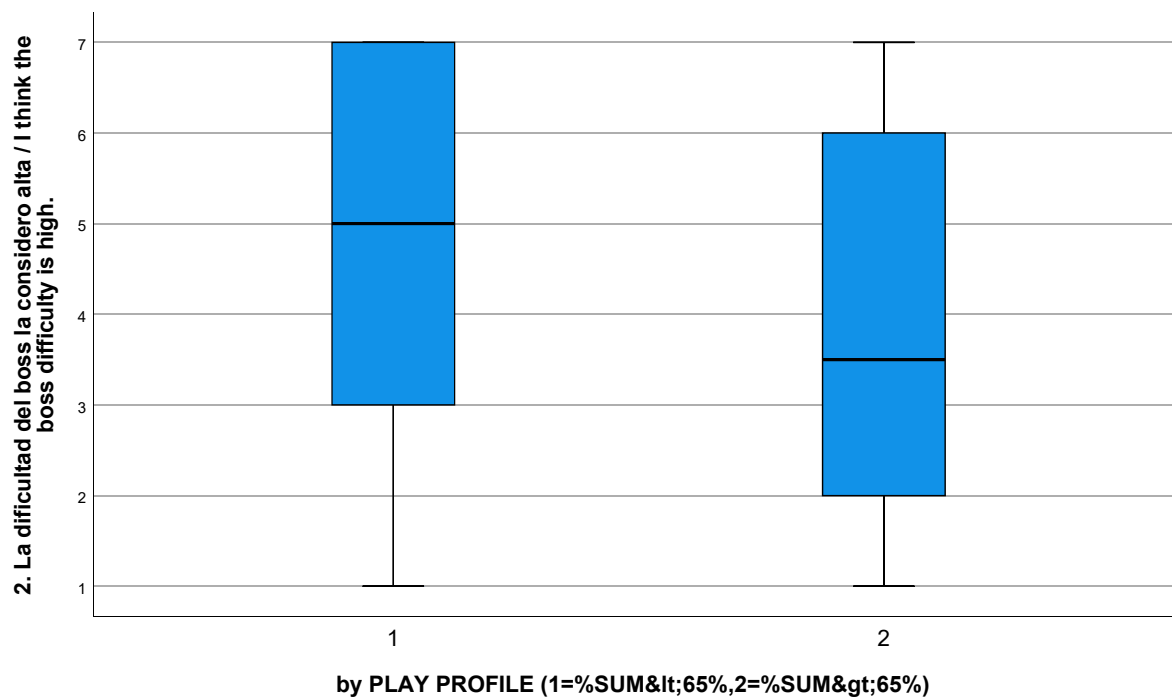


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficulty is high.

para byPLAYPROFILE1SUMIt652SUMgt65= 2





3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At no time did I want to give up while facing the boss.

### Gráficos de tallo y hojas

3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At Diagrama de tallo y hojas de

byPLAYPROFILE1SUM<652SUM>65= 1

Frecuencia	Stem &	Hoja
5,00	1 .	00000
2,00	2 .	00
4,00	3 .	0000
5,00	4 .	00000
5,00	5 .	00000
7,00	6 .	0000000
14,00	7 .	00000000000000

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At Diagrama de tallo y hojas de

byPLAYPROFILE1SUM<652SUM>65= 2

Frecuencia	Stem &	Hoja
9,00	1 .	000000000
4,00	2 .	0000

4,00	3 . 0000
1,00	4 . 0
,00	5 .
3,00	6 . 000
25,00	7 . 000000000000000000000000000000

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

### Gráficos Q-Q normales

**Gráfico Q-Q normal de 3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At no time did I want to give up while facing the boss.**

para byPLAYPROFILE1SUMIt652SUMgt65= 1

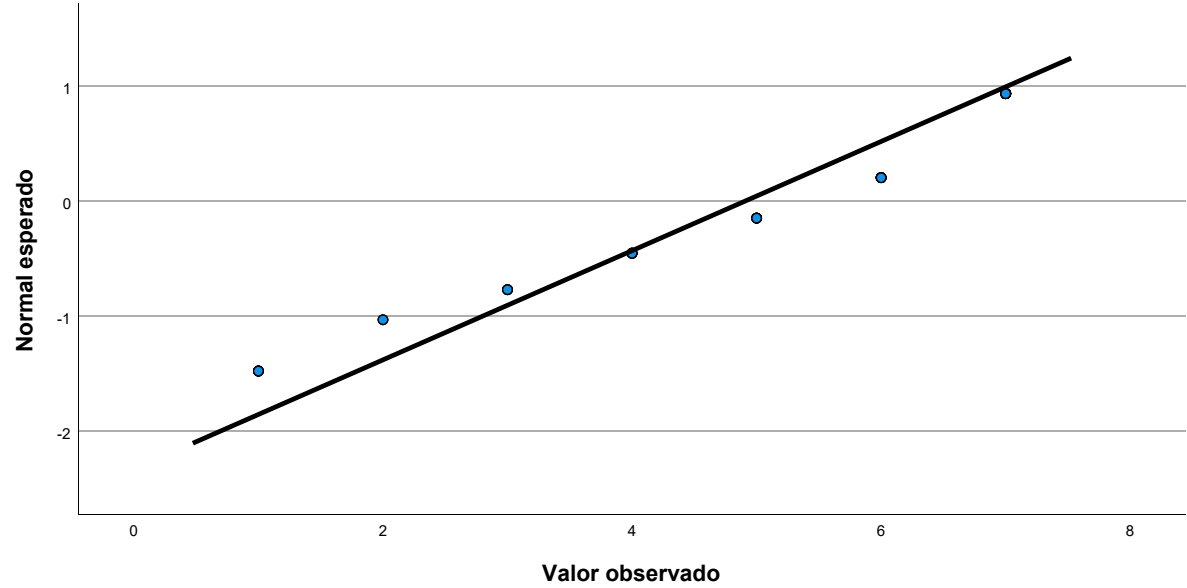
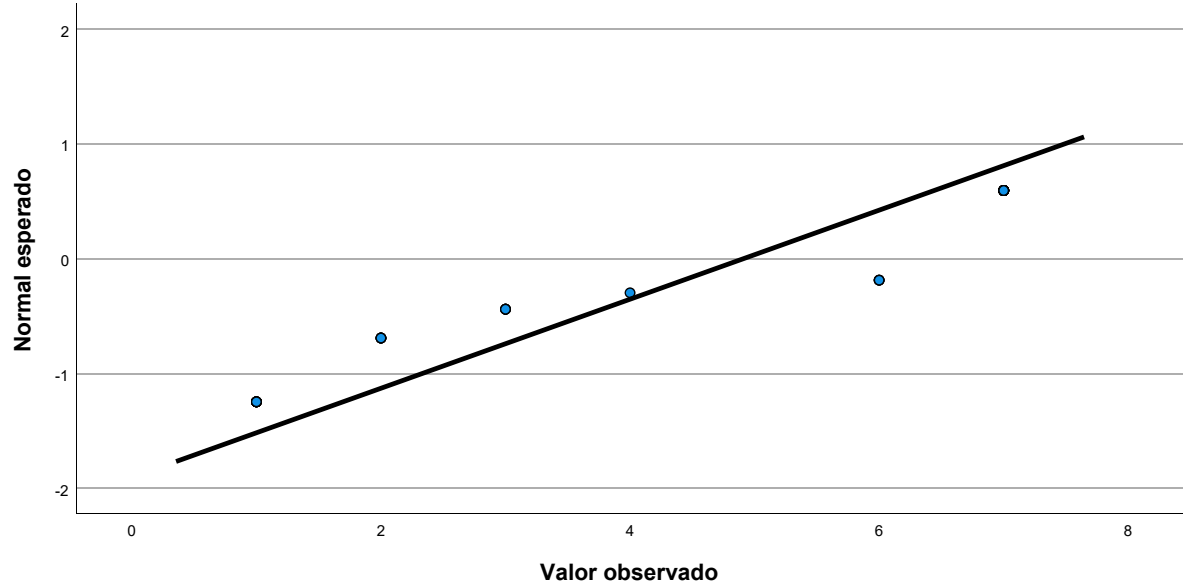


Gráfico Q-Q normal de 3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At no time did I want to give up while facing the boss.

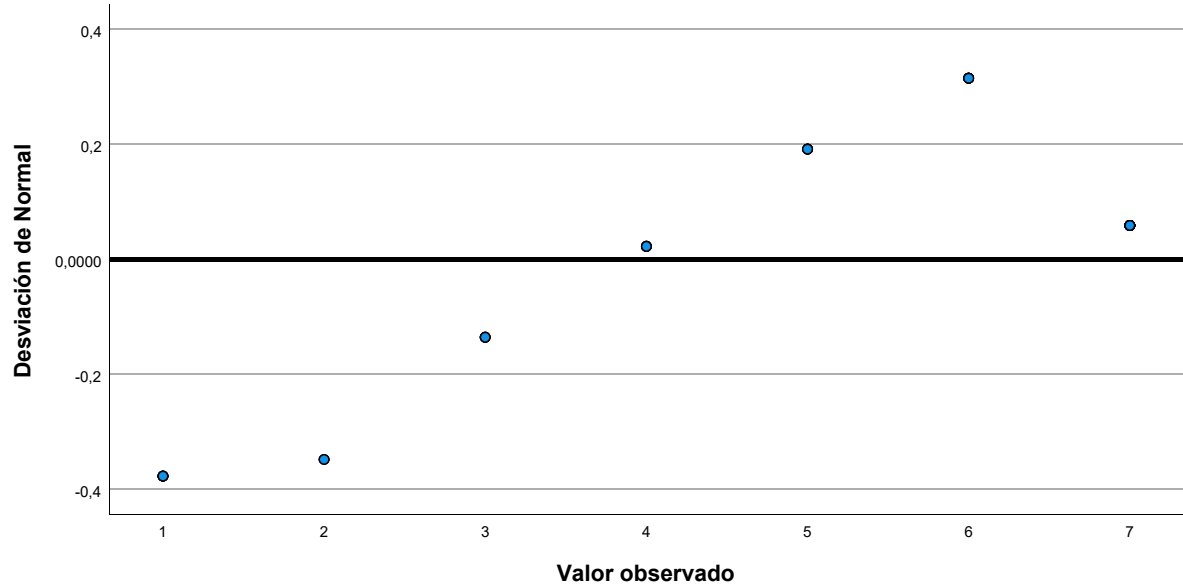
para byPLAYPROFILE1SUMIt652SUMgt65= 2



Gráficos Q-Q normales sin tendencia

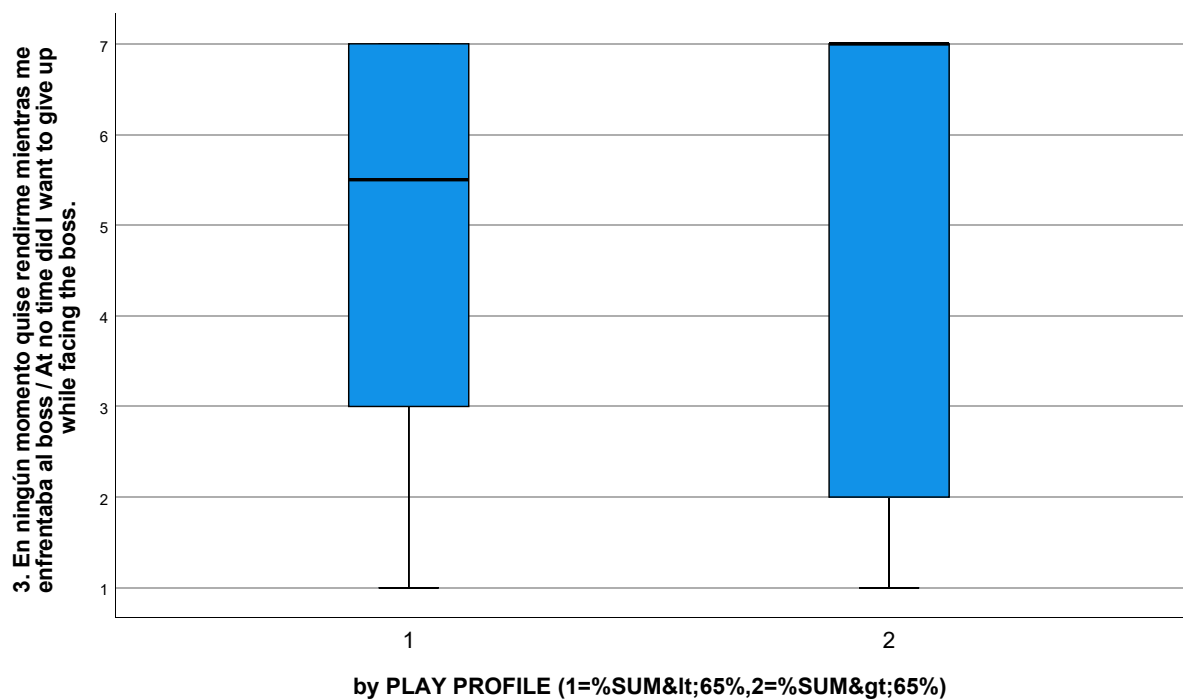
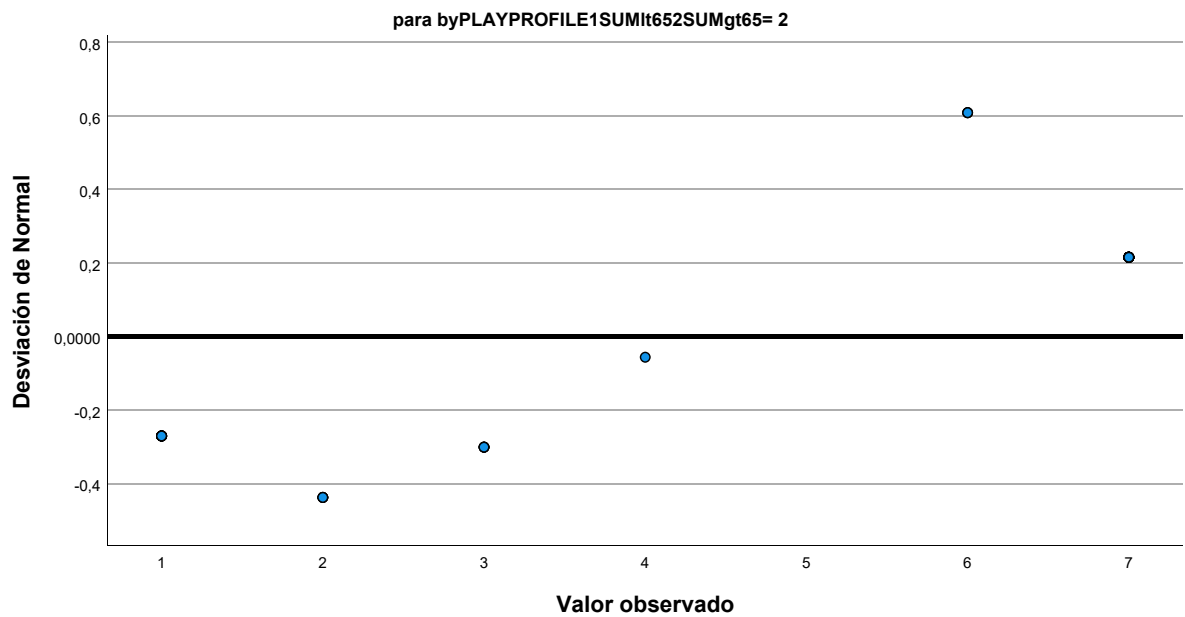
Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At no time did I want to give up while facing the boss.

para byPLAYPROFILE1SUMIt652SUMgt65= 1





**Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At no time did I want to give up while facing the boss.**



**4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video game**

**Gráficos de tallo y hojas**

4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directament Diagrama de tallo y hojas de  
byPLAYPROFILE1SUMlt652SUMgt65= 1

Frecuencia	Stem &	Hoja
8,00	1 .	00000000
5,00	2 .	00000
6,00	3 .	000000
5,00	4 .	00000
5,00	5 .	00000
8,00	6 .	00000000
5,00	7 .	00000

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directament Diagrama de tallo y hojas de  
byPLAYPROFILE1SUM1t652SUMgt65= 2

Frecuencia	Stem &	Hoja
17,00	1 .	000000000000000000
4,00	2 .	0000
3,00	3 .	000
8,00	4 .	00000000
4,00	5 .	0000
3,00	6 .	000
7,00	7 .	0000000

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

## Gráficos Q-Q normales

Gráfico Q-Q normal de 4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video game

para byPLAYPROFILE1SUMIt652SUMgt65= 1

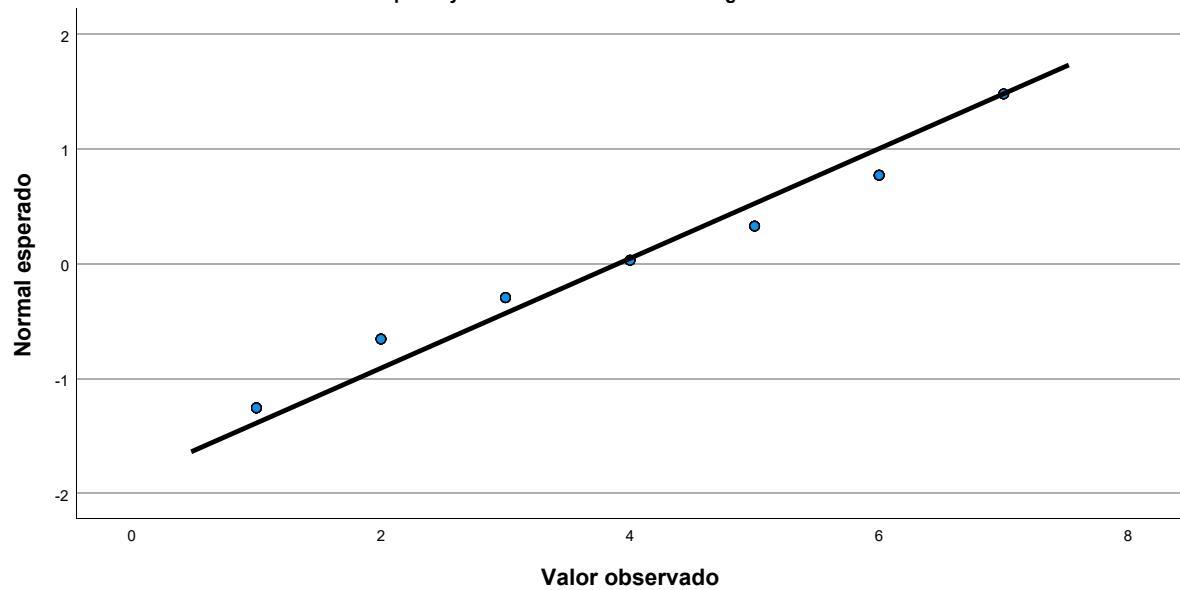
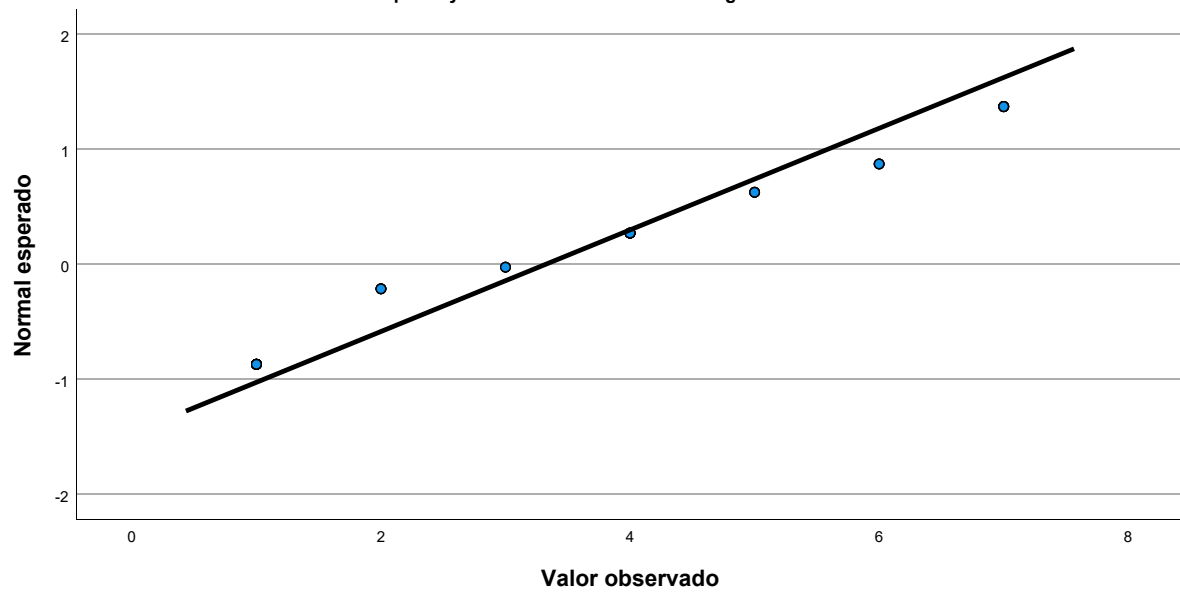


Gráfico Q-Q normal de 4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video game

para byPLAYPROFILE1SUMIt652SUMgt65= 2



Gráficos Q-Q normales sin tendencia

Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video game

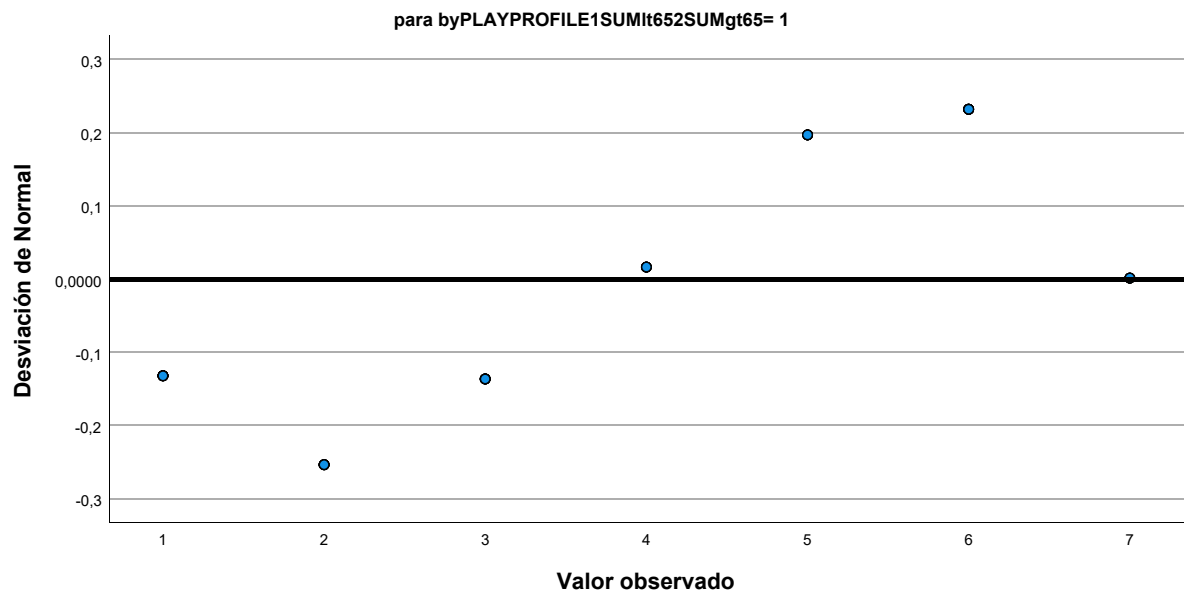
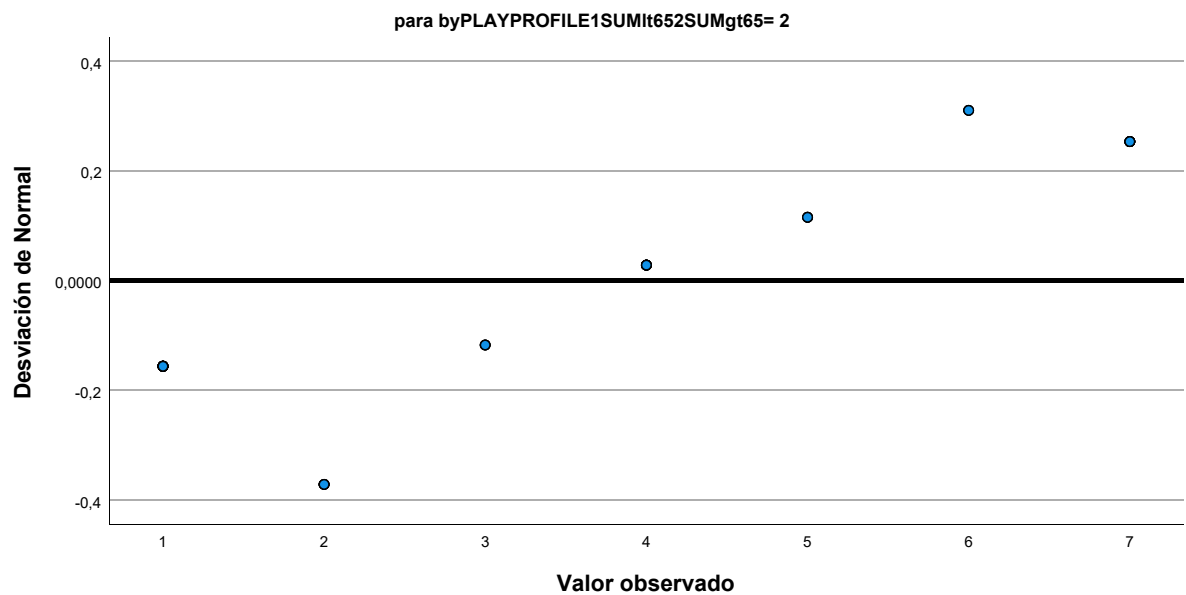
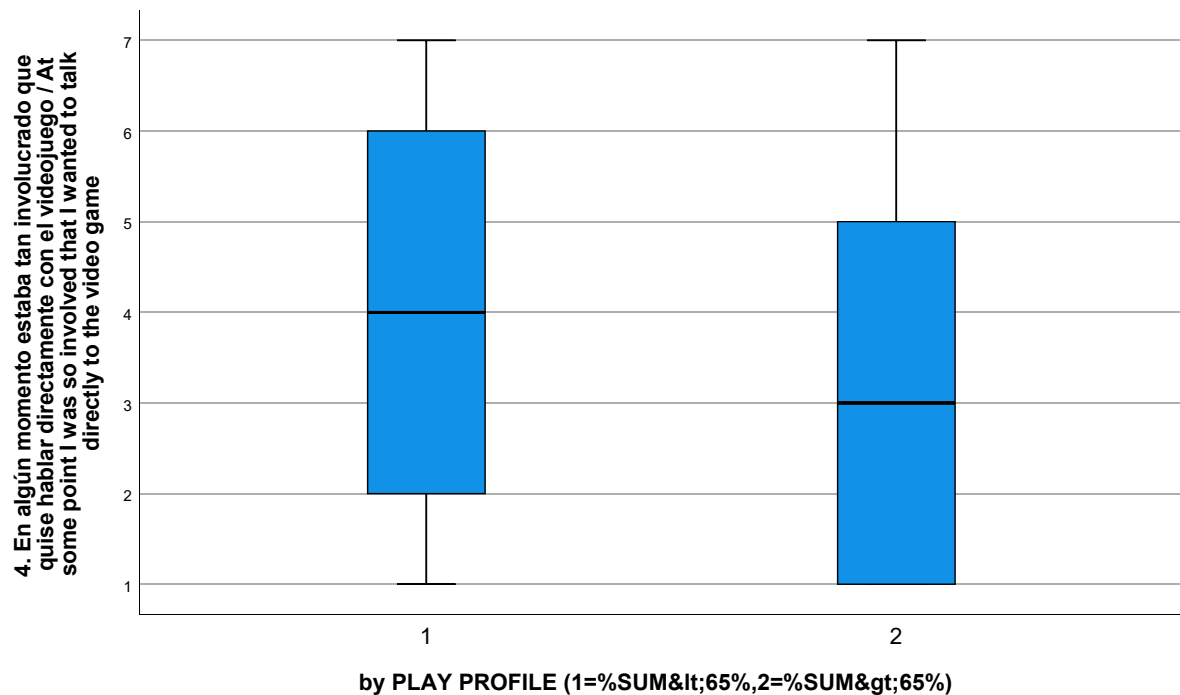


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video game





## 5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the boss

### Gráficos de tallo y hojas

5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the Diagrama de tallo y hojas de  
byPLAYPROFILE1SUM1t652SUMgt65= 1

Frecuencia	Stem &	Hoja
4,00	1 .	0000
6,00	2 .	000000
6,00	3 .	000000
5,00	4 .	00000
4,00	5 .	0000
9,00	6 .	000000000
8,00	7 .	00000000

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

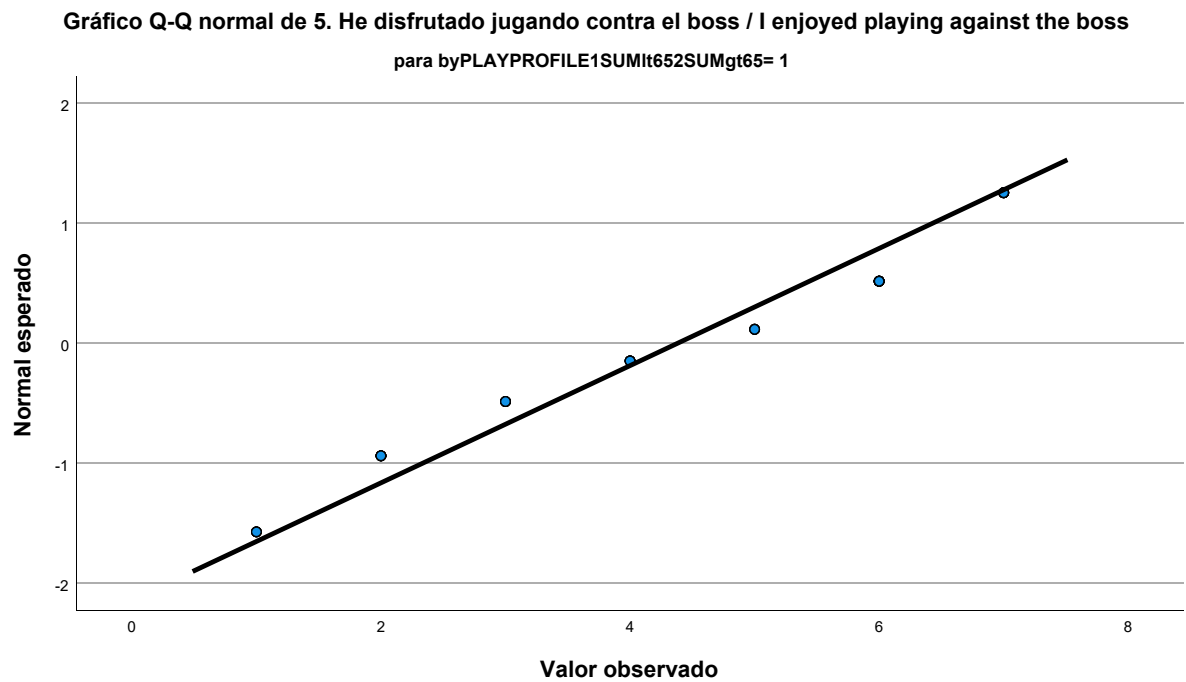
5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the Diagrama de tallo y hojas de  
byPLAYPROFILE1SUM1t652SUMgt65= 2

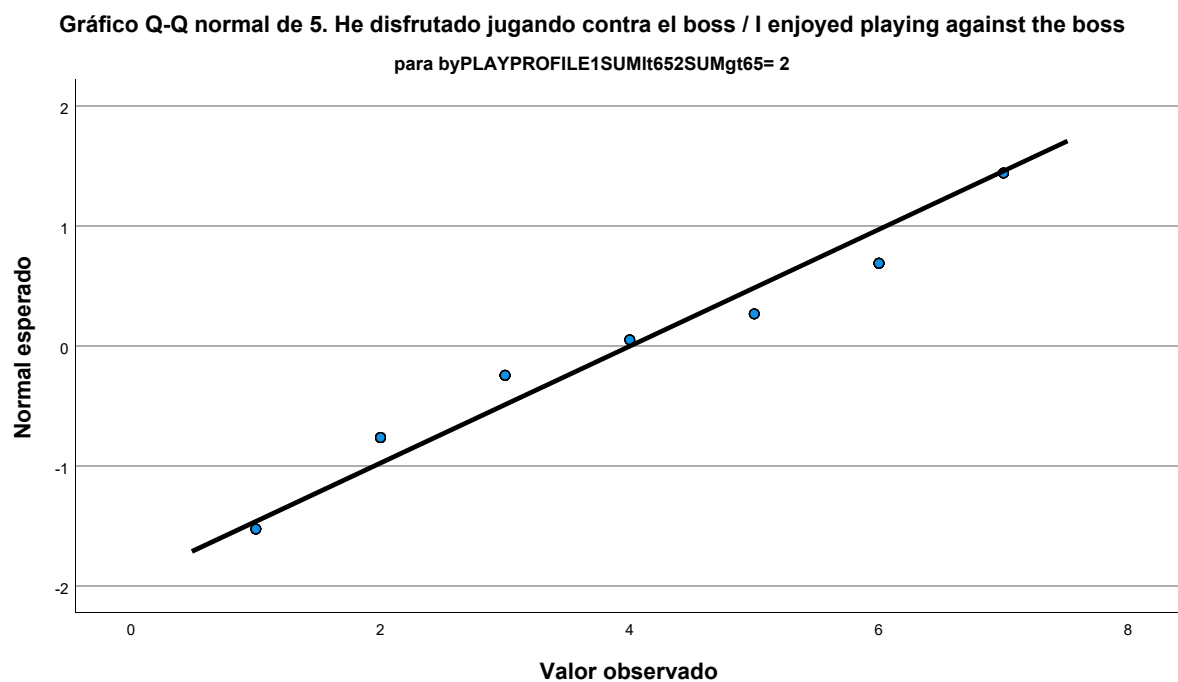
Frecuencia	Stem &	Hoja
5,00	1 .	00000
10,00	2 .	0000000000
7,00	3 .	0000000

4,00	4 . 0000
4,00	5 . 0000
10,00	6 . 0000000000
6,00	7 . 000000

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

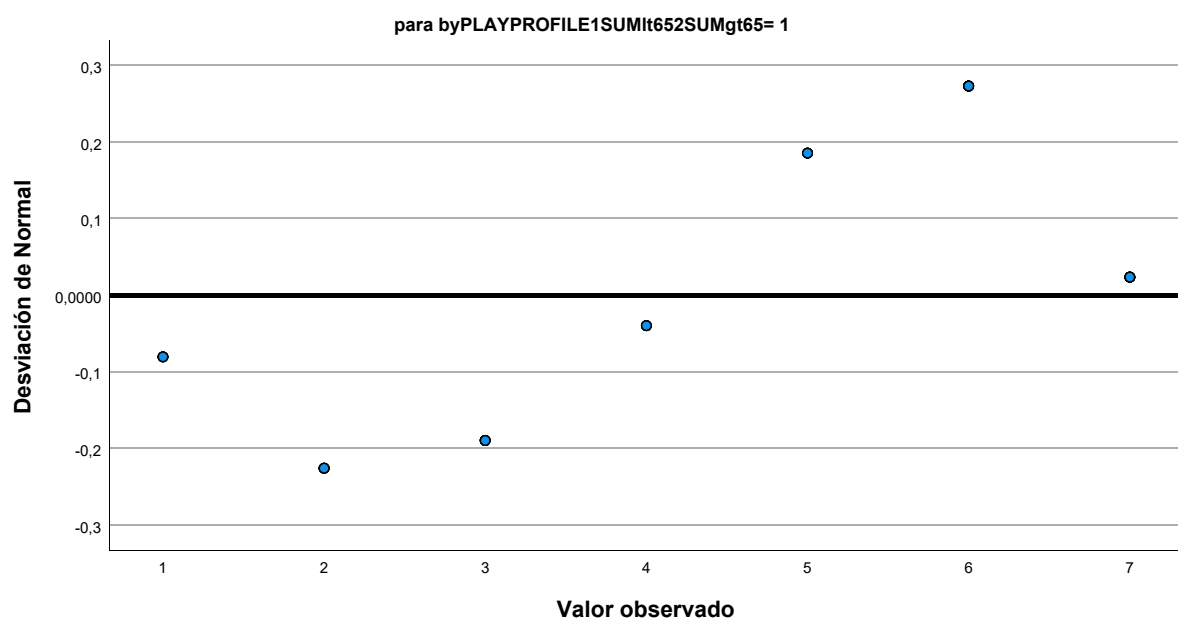
## Gráficos Q-Q normales



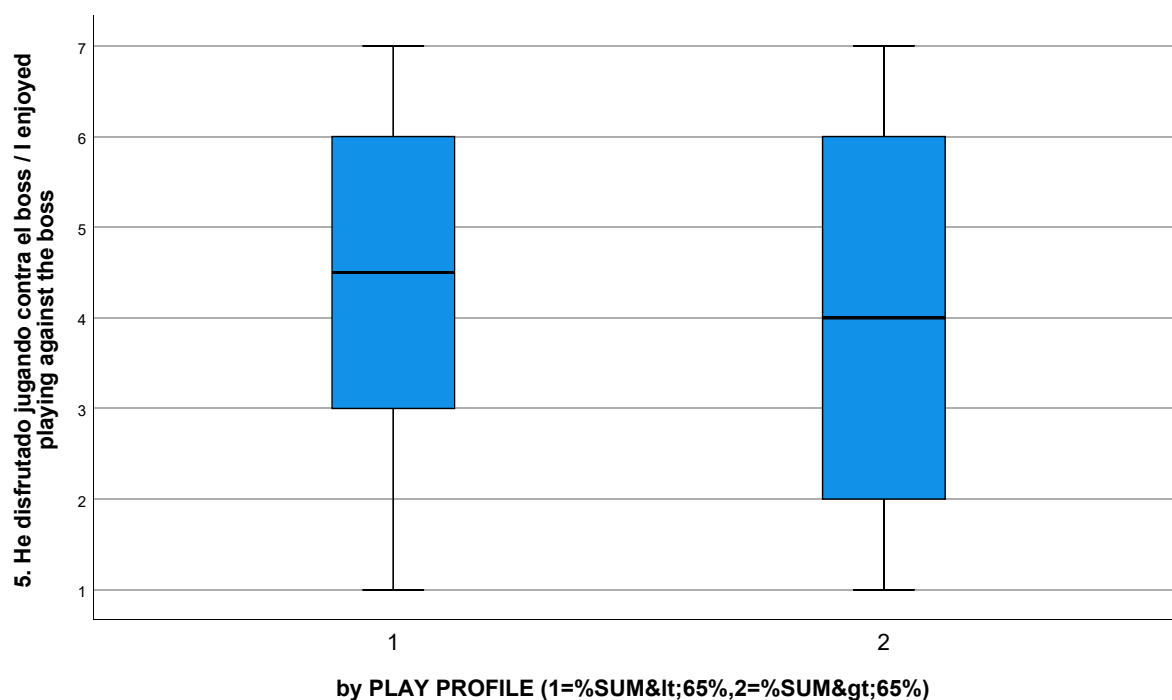
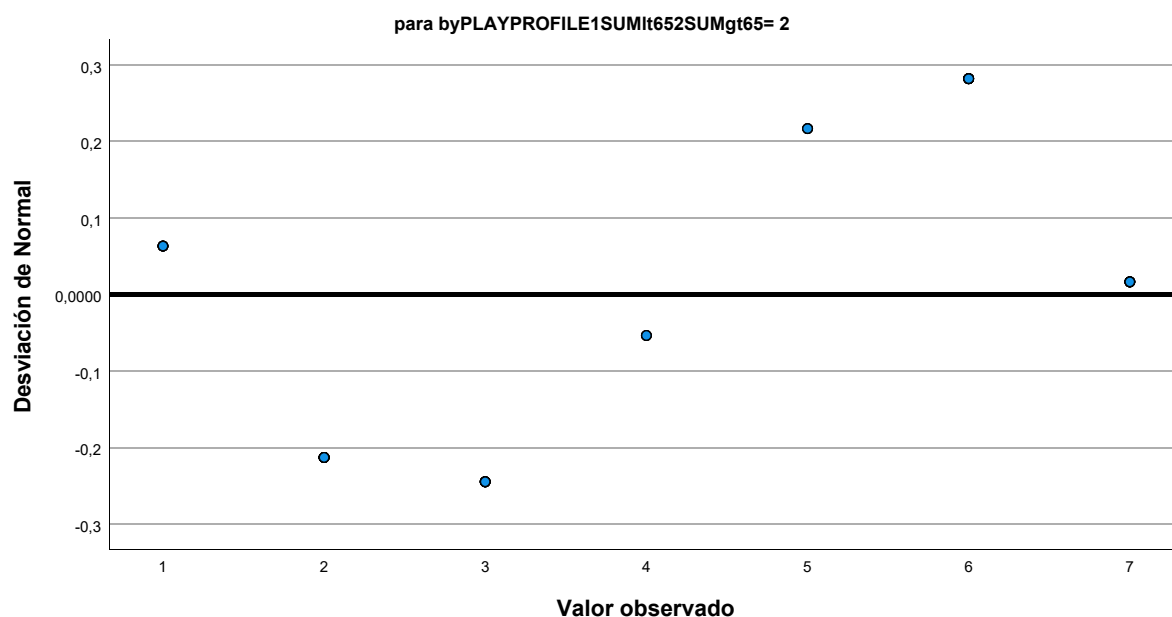


### Gráficos Q-Q normales sin tendencia

**Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the boss**



**Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the boss**



**6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / When the time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss.**

**Gráficos de tallo y hojas**

6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir Diagrama de tallo y hojas de  
byPLAYPROFILE1SUMlt652SUMgt65= 1



Frecuencia	Stem &	Hoja
10,00	1 .	0000000000
4,00	2 .	0000
7,00	3 .	0000000
4,00	4 .	0000
7,00	5 .	0000000
4,00	6 .	0000
6,00	7 .	000000

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir Diagrama de tallo y hojas de  
byPLAYPROFILE1SUM1t652SUMgt65= 2

Frecuencia	Stem &	Hoja
17,00	1 .	000000000000000000
8,00	2 .	00000000
2,00	3 .	00
2,00	4 .	00
2,00	5 .	00
4,00	6 .	0000
11,00	7 .	00000000000

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

## Gráficos Q-Q normales

Gráfico Q-Q normal de 6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / When the time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss.

para byPLAYPROFILE1SUMIt652SUMgt65= 1

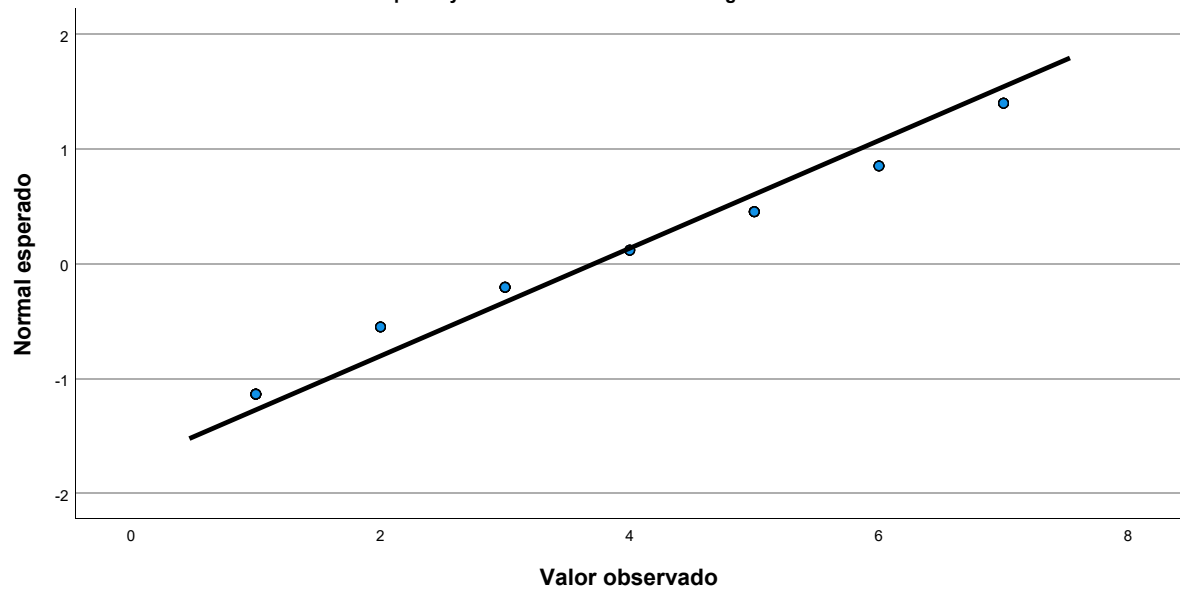
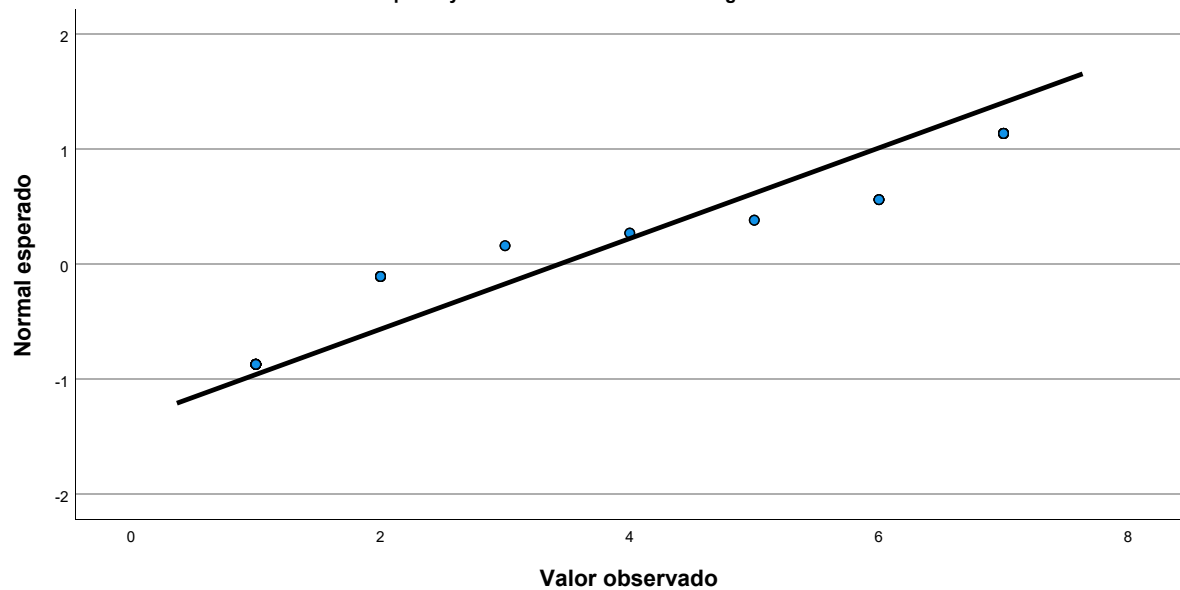


Gráfico Q-Q normal de 6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / When the time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss.

para byPLAYPROFILE1SUMIt652SUMgt65= 2



Gráficos Q-Q normales sin tendencia

Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / When the time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss.

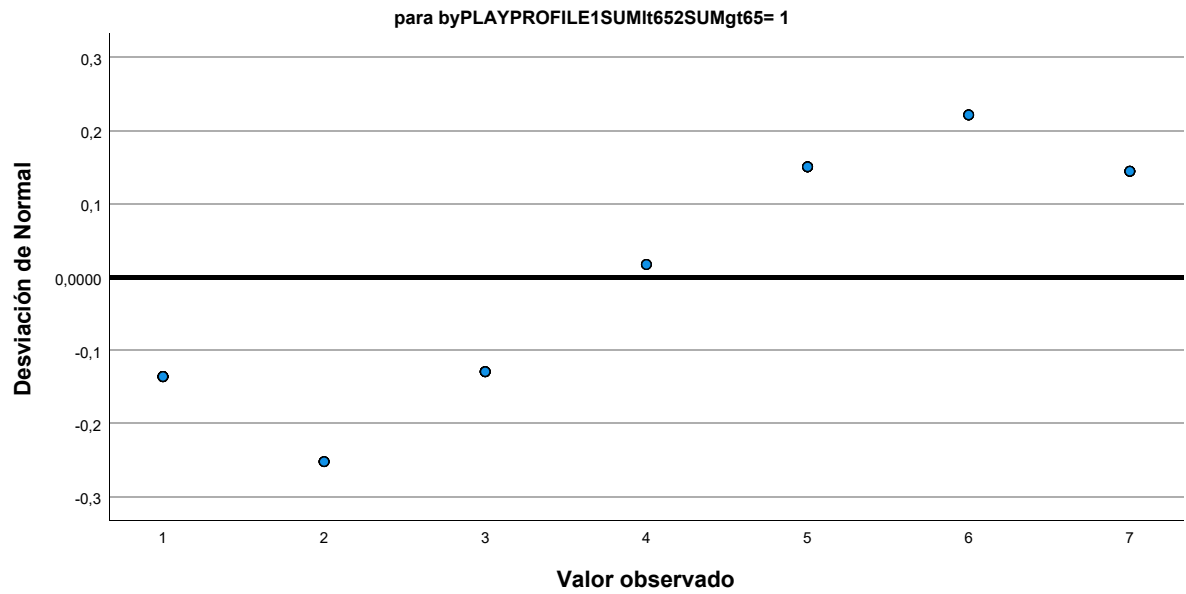
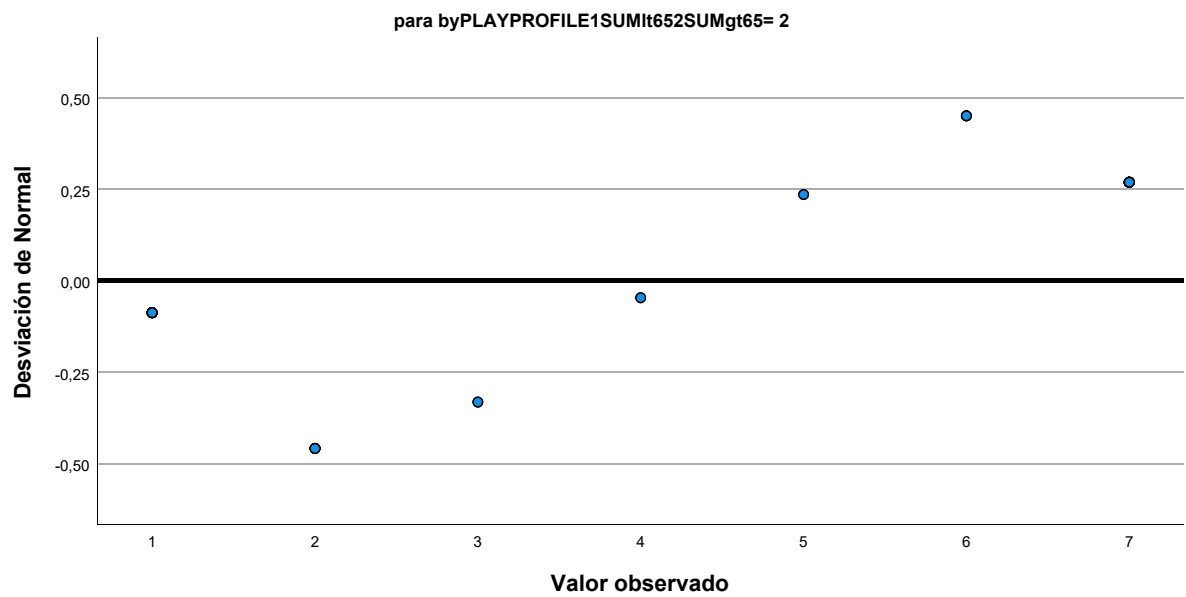
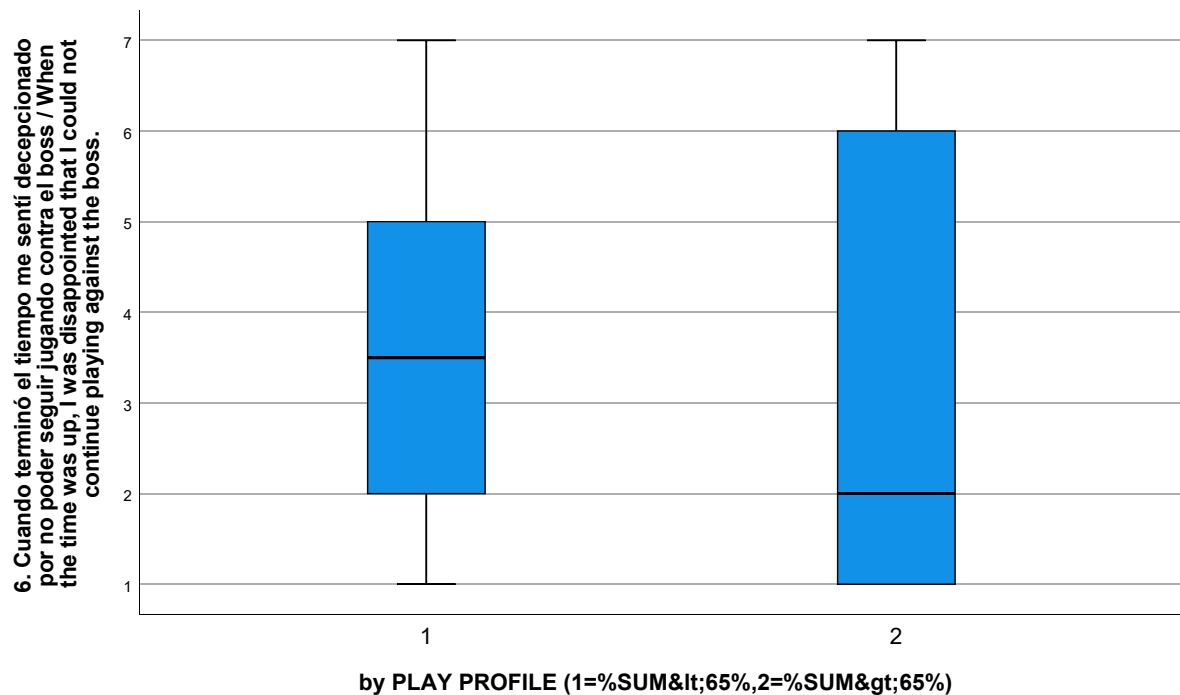


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / When the time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss.





## 7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss

### Gráficos de tallo y hojas

7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss

byPLAYPROFILE1SUM<65,2SUM>65= 1

Frecuencia	Stem &	Hoja
6,00	1 .	000000
4,00	2 .	0000
10,00	3 .	0000000000
3,00	4 .	000
5,00	5 .	00000
5,00	6 .	00000
9,00	7 .	000000000

Ancho del tallo: 1

Cada hoja: 1 caso(s)

7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss

byPLAYPROFILE1SUM<65,2SUM>65= 2

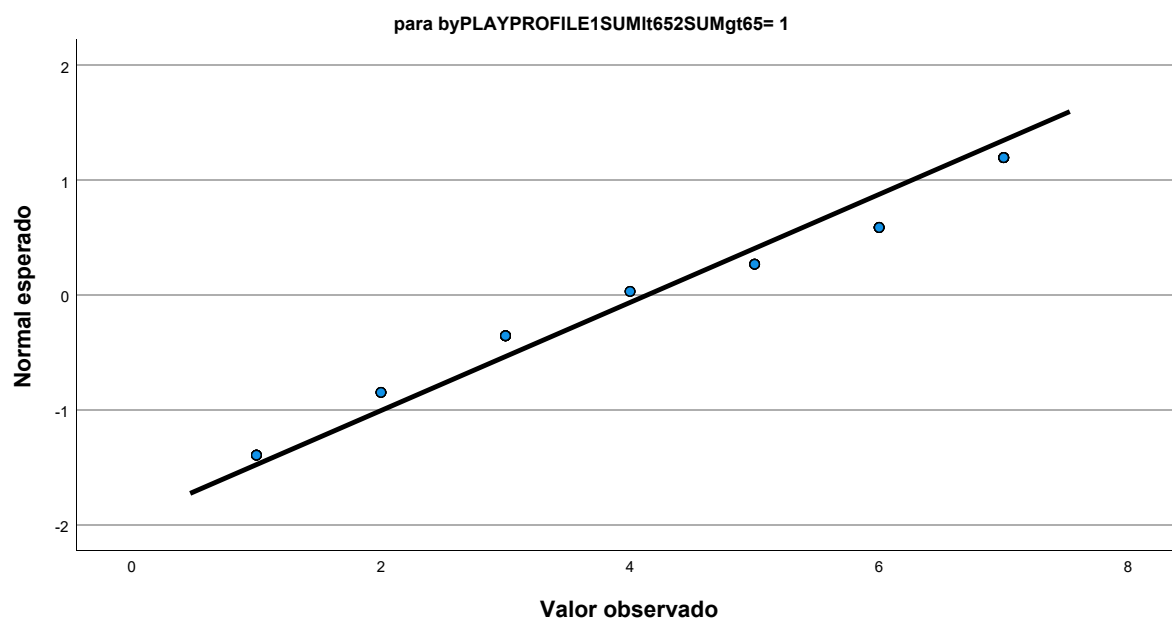
Frecuencia	Stem &	Hoja
9,00	1 .	000000000
9,00	2 .	000000000

4,00	3 . 0000
6,00	4 . 000000
7,00	5 . 0000000
9,00	6 . 000000000
2,00	7 . 00

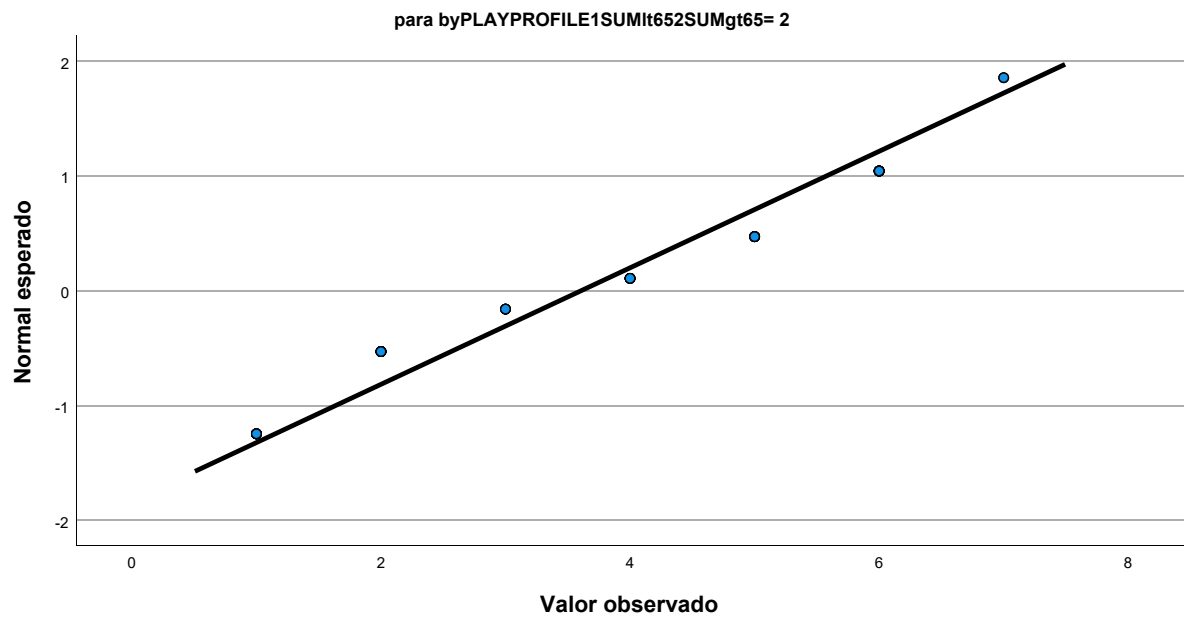
Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

## Gráficos Q-Q normales

Gráfico Q-Q normal de 7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss

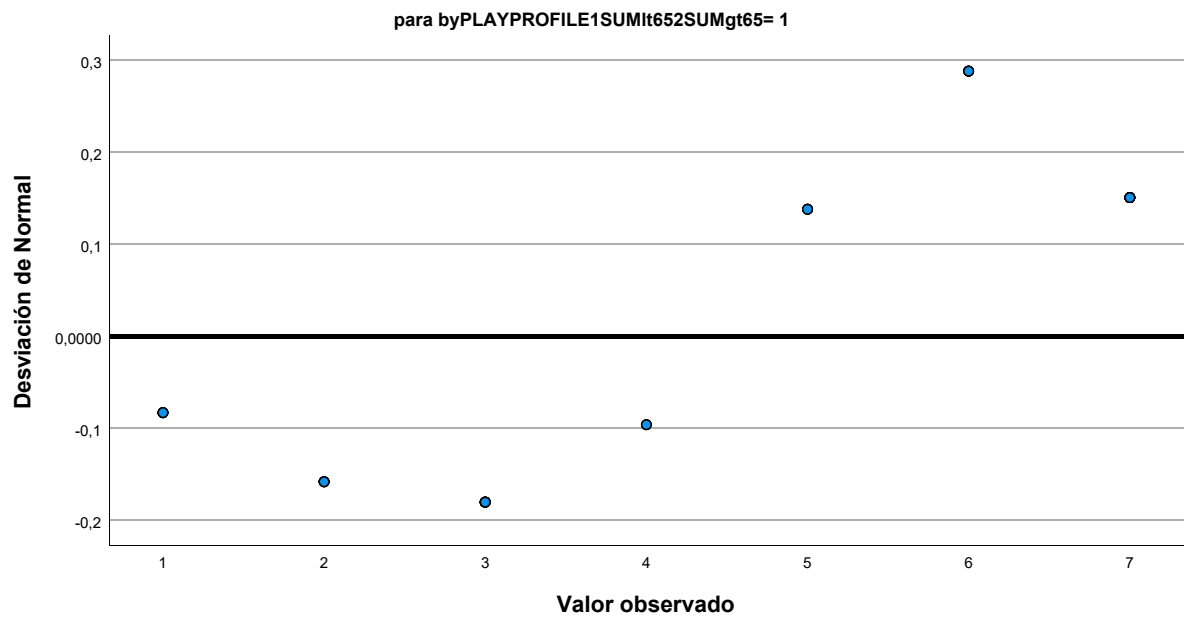


### Gráfico Q-Q normal de 7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss

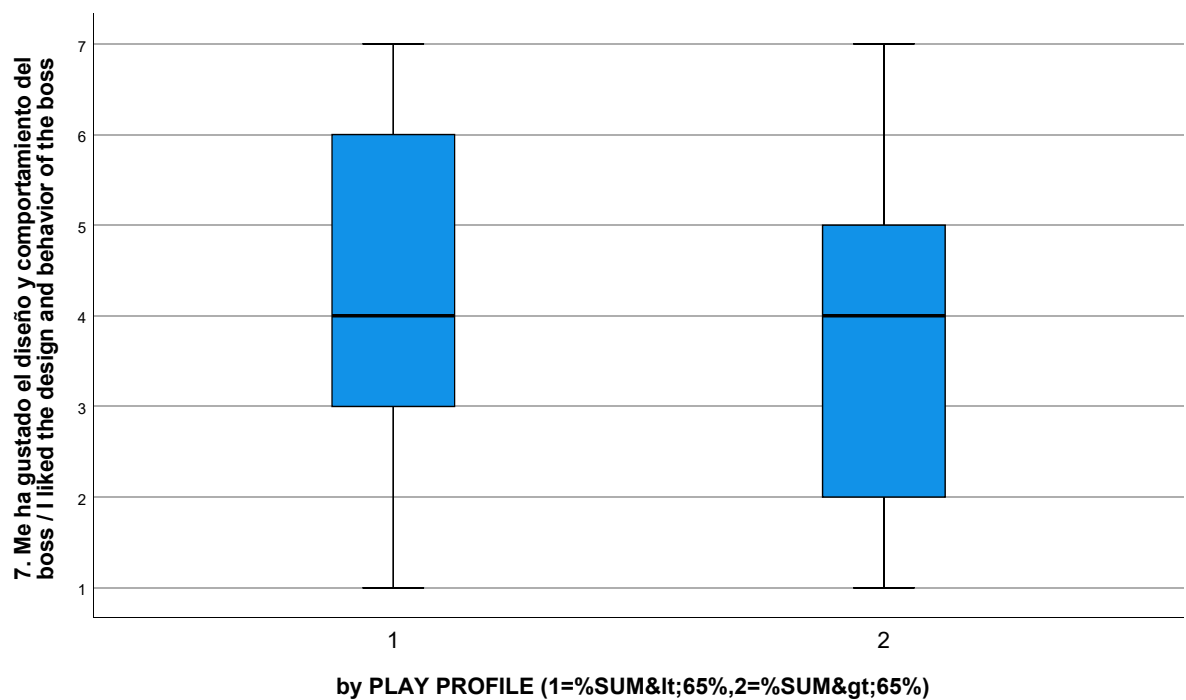
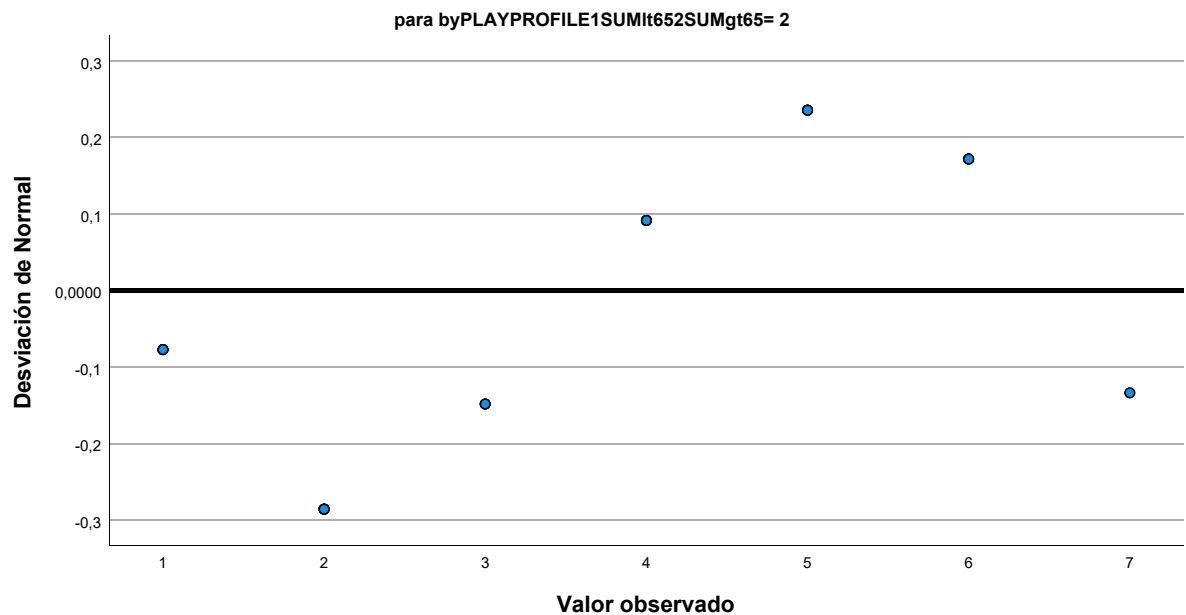


### Gráficos Q-Q normales sin tendencia

#### Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss



**Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss**



**8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability.**

**Gráficos de tallo y hojas**

8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability. Diagrama de tallo y hojas de

byPLAYPROFILE1SUMlt652SUMgt65= 1

Frecuencia	Stem &	Hoja
7,00	1 .	0000000
4,00	2 .	0000
5,00	3 .	00000
13,00	4 .	00000000000000
4,00	5 .	0000
4,00	6 .	0000
5,00	7 .	00000

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen bal Diagrama de t  
allo y hojas de  
byPLAYPROFILE1SUM1t652SUMgt65= 2

Frecuencia	Stem &	Hoja
10,00	1 .	0000000000
8,00	2 .	00000000
10,00	3 .	0000000000
3,00	4 .	000
4,00	5 .	0000
9,00	6 .	000000000
2,00	7 .	00

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

## Gráficos Q-Q normales



Gráfico Q-Q normal de 8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability.

para byPLAYPROFILE1SUMIt652SUMgt65= 1

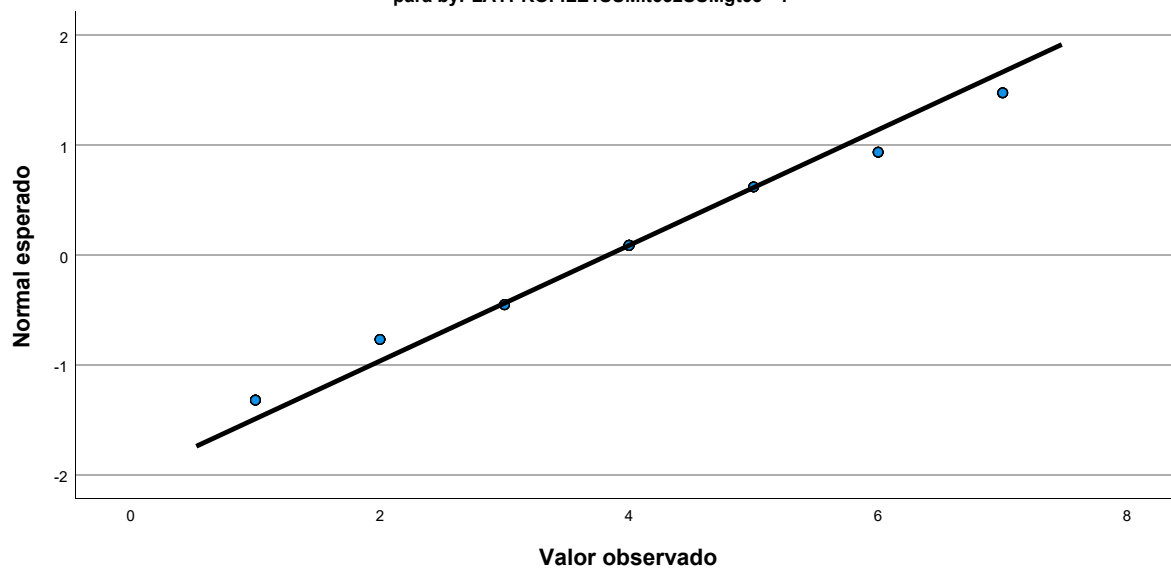
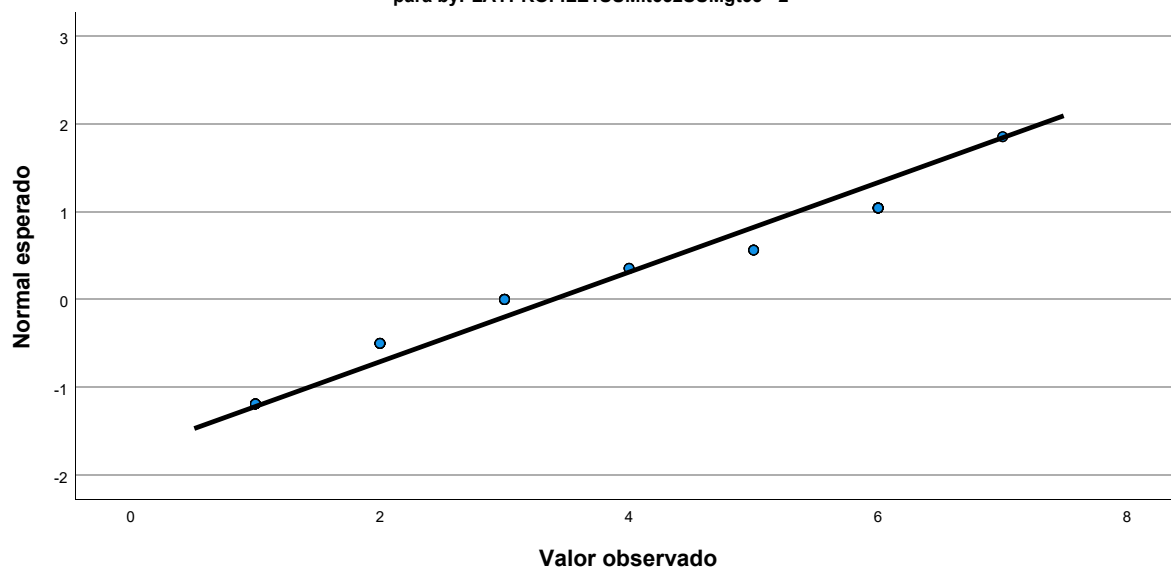


Gráfico Q-Q normal de 8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability.

para byPLAYPROFILE1SUMIt652SUMgt65= 2



Gráficos Q-Q normales sin tendencia

Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability.

para byPLAYPROFILE1SUMIt652SUMgt65= 1

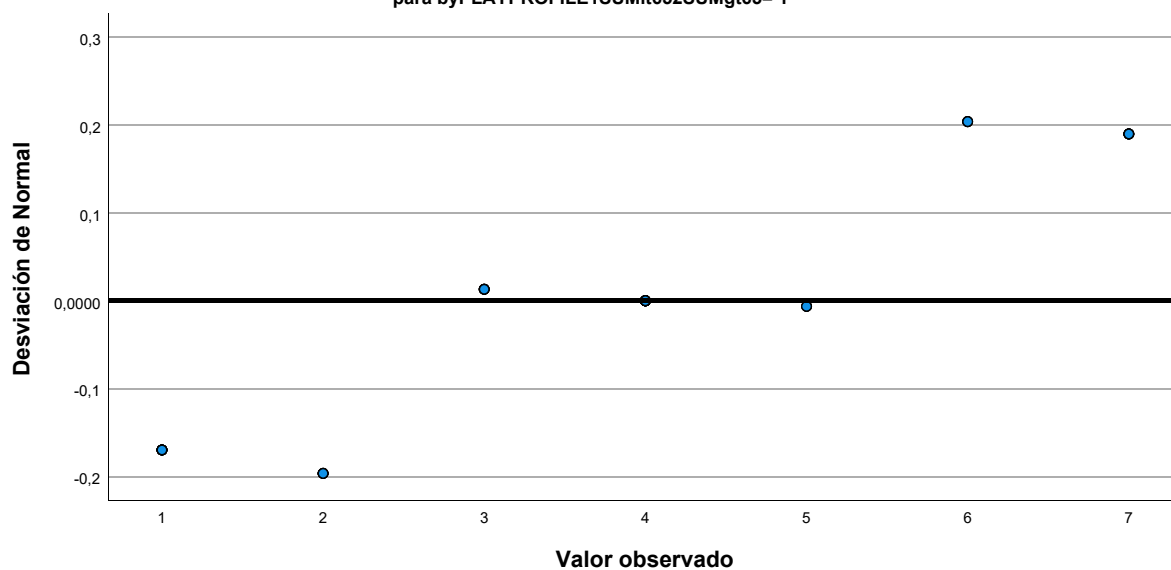
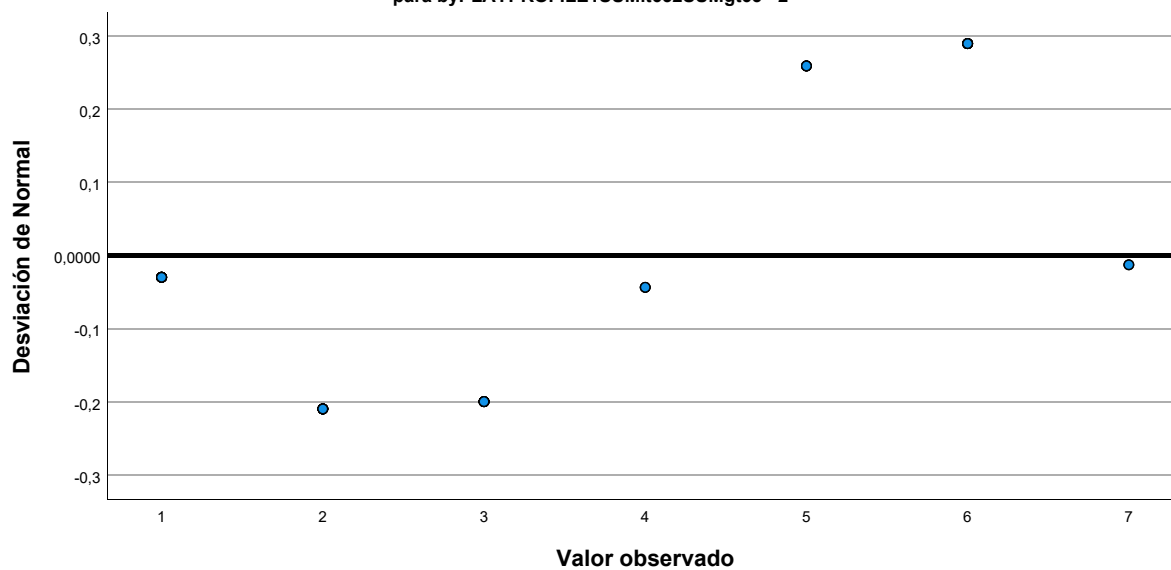
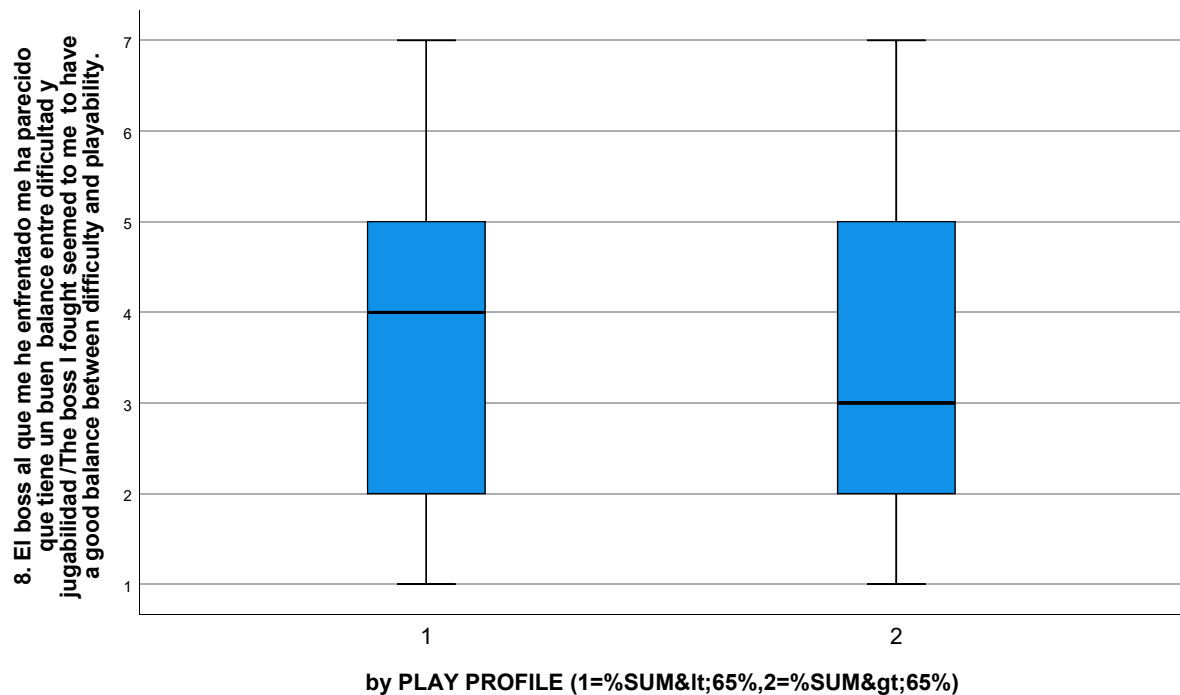


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability.

para byPLAYPROFILE1SUMIt652SUMgt65= 2





9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good.

### Gráficos de tallo y hojas

9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good. Diagrama de tallo y hojas de

byPLAYPROFILE1SUM<65,2SUM>65= 1

Frecuencia	Stem &	Hoja
4,00	1 .	0000
2,00	2 .	00
8,00	3 .	00000000
9,00	4 .	000000000
6,00	5 .	000000
8,00	6 .	00000000
5,00	7 .	00000

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good. Diagrama de tallo y hojas de

byPLAYPROFILE1SUM<65,2SUM>65= 2

Frecuencia	Stem &	Hoja
5,00	1 .	00000
8,00	2 .	00000000

5,00	3 .	00000
7,00	4 .	0000000
7,00	5 .	0000000
9,00	6 .	000000000
5,00	7 .	00000

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

## Gráficos Q-Q normales

Gráfico Q-Q normal de 9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good.

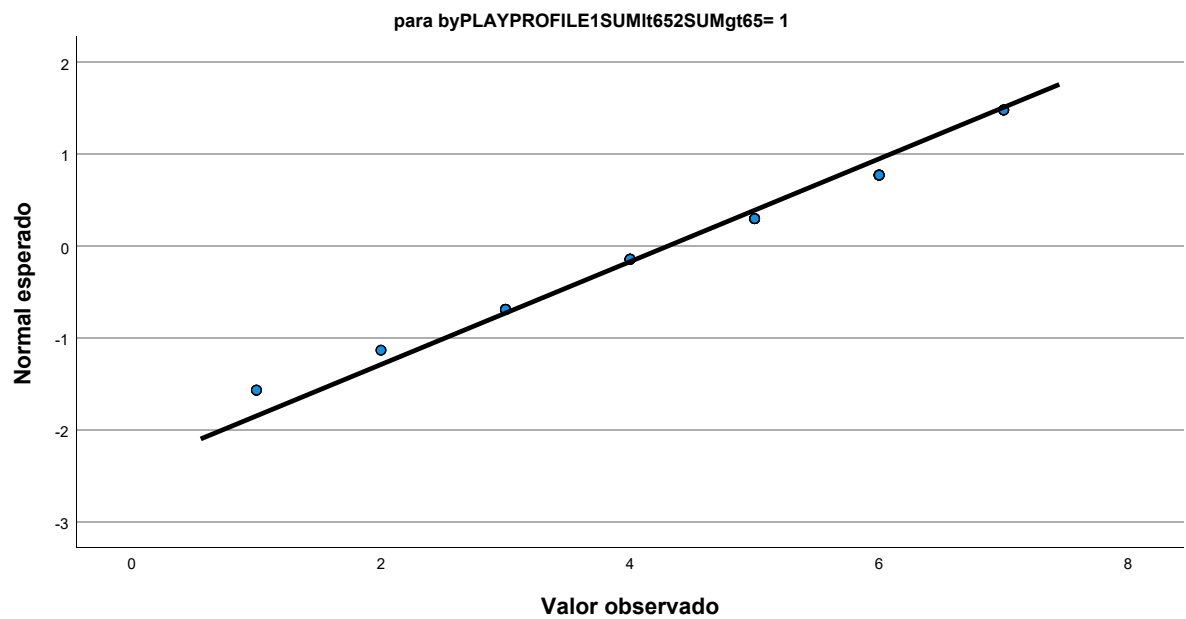
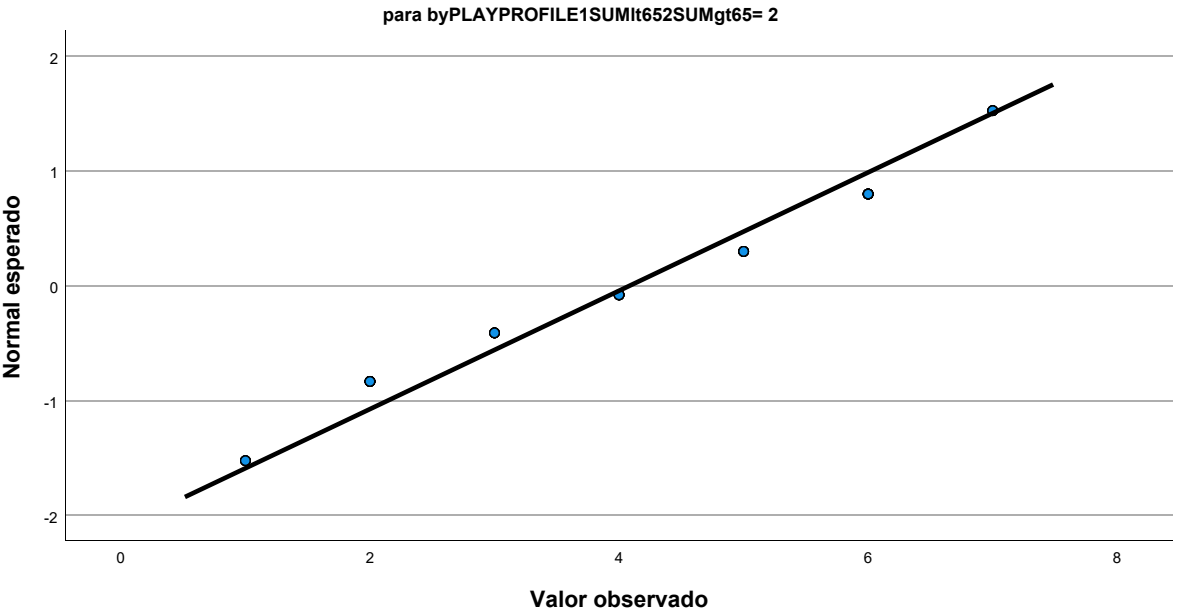


Gráfico Q-Q normal de 9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good.



Gráficos Q-Q normales sin tendencia

Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good.

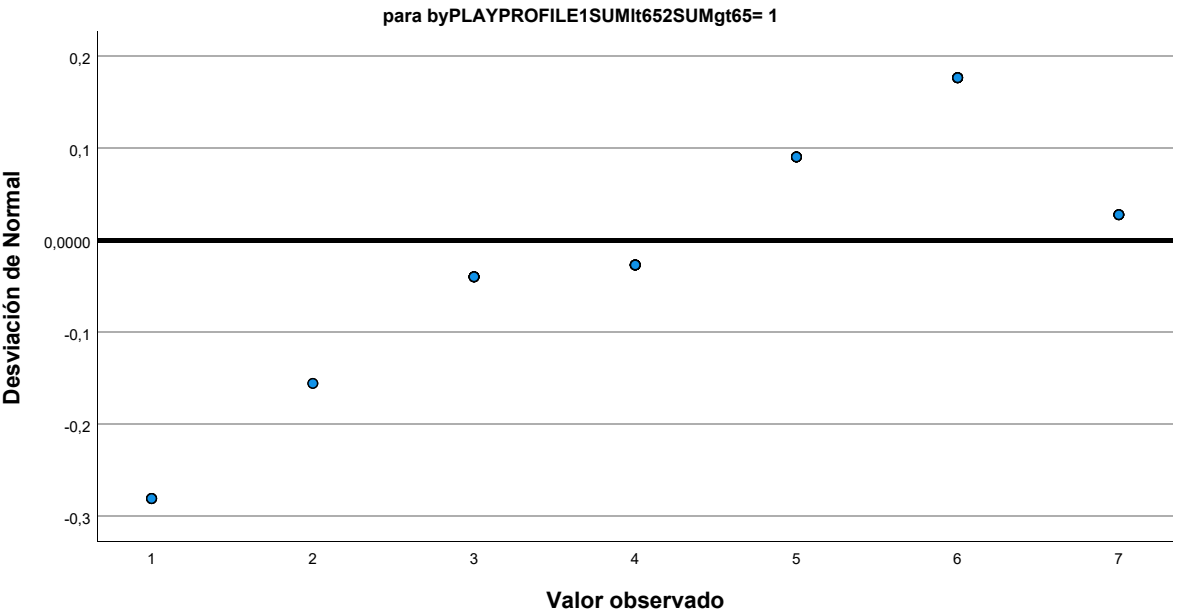
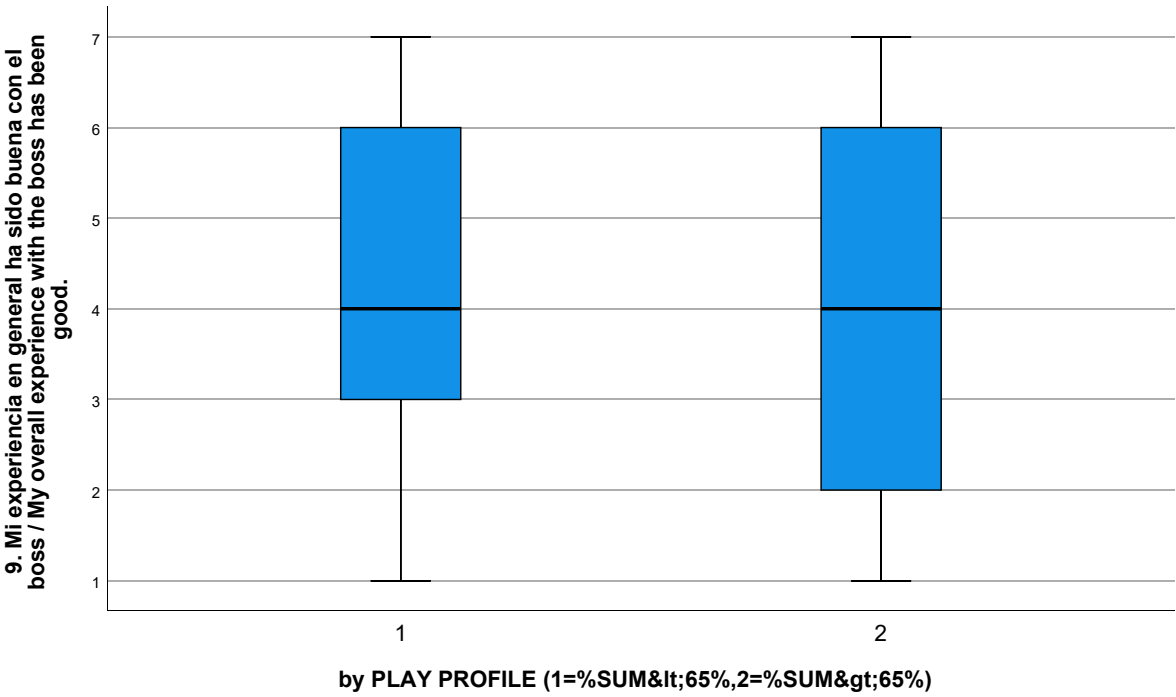
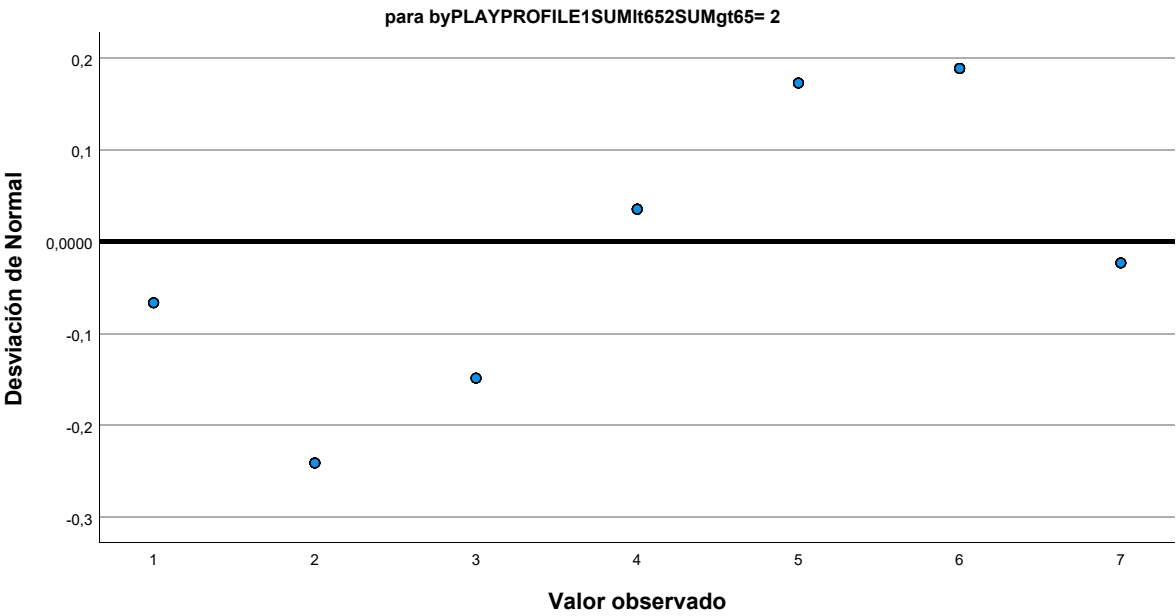


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good.



lengh comment

Gráficos de tallo y hojas

lengh comment Diagrama de tallo y hojas de  
byPLAYPROFILE1SUMlt652SUMgt65= 1

Frecuencia	Stem &	Hoja
17,00	0	. 000000000000000344

6,00	0	.	566699
4,00	1	.	0134
1,00	1	.	9
3,00	2	.	024
1,00	2	.	5
2,00	3	.	01
4,00	3	.	5679
,00	4	.	
1,00	4	.	7
1,00	5	.	0
1,00	5	.	5
1,00	Extremos		(>=1588)

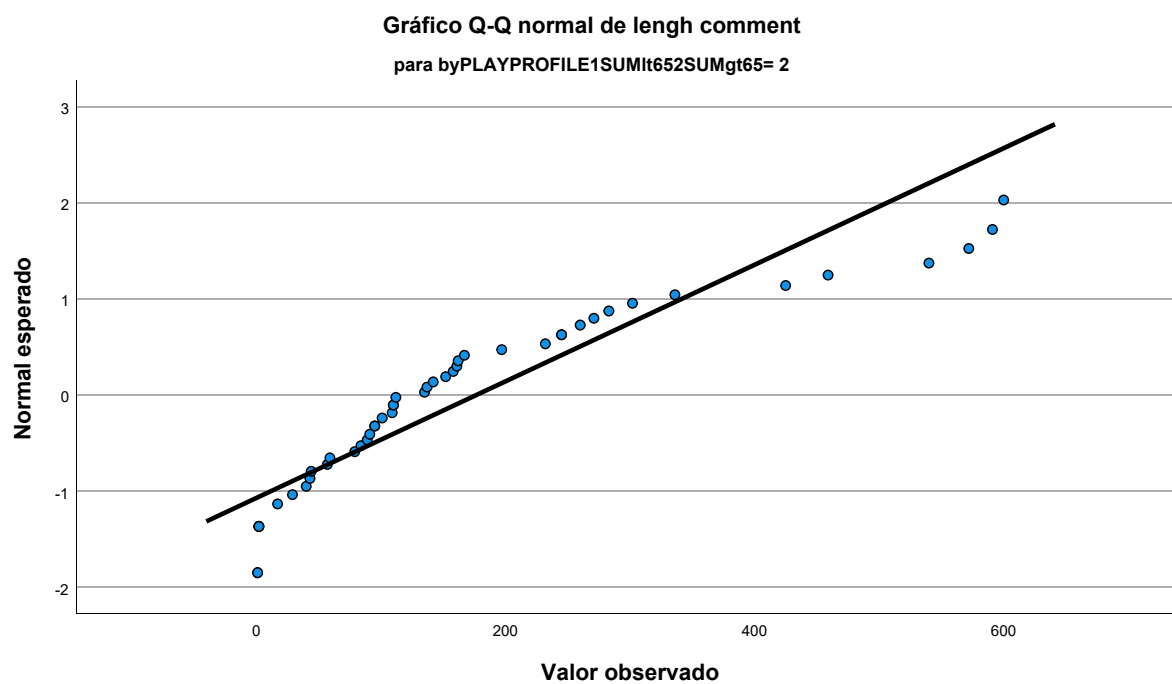
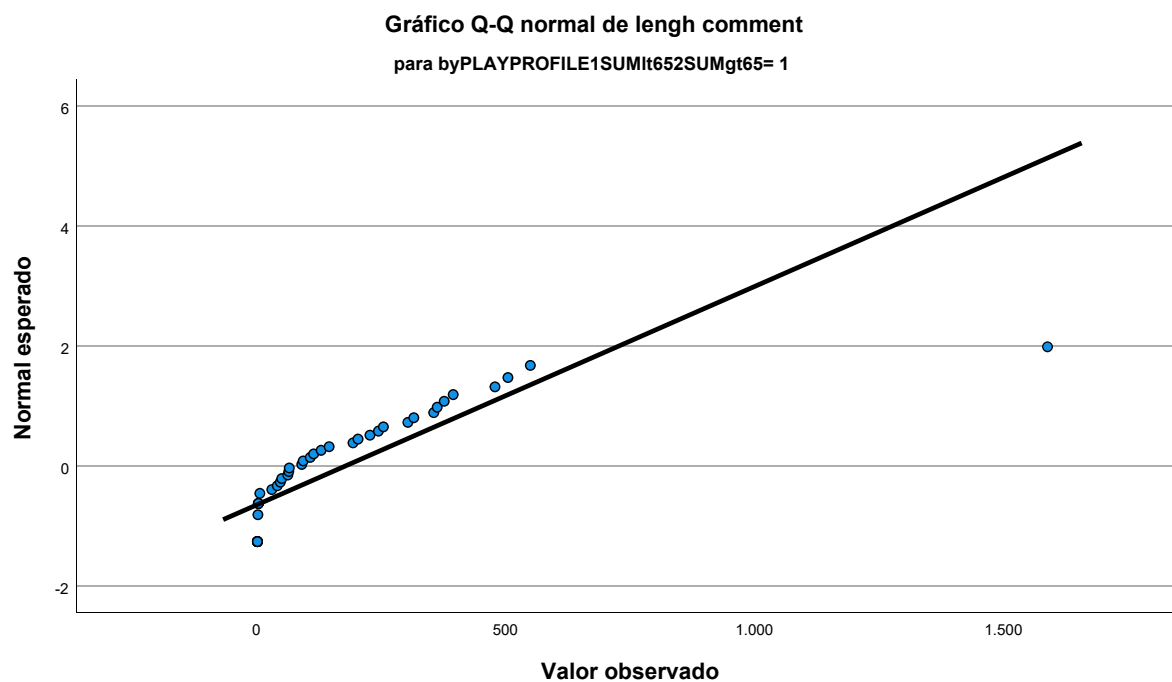
Ancho del tallo: 100  
Cada hoja: 1 caso(s)

length comment Diagrama de tallo y hojas de  
byPLAYPROFILE1SUM1t652SUMgt65= 2

Frecuencia	Stem &	Hoja
10,00	0	. 0000012444
8,00	0	. 55788999
8,00	1	. 00111334
6,00	1	. 556669
3,00	2	. 344
3,00	2	. 678
2,00	3	. 03
,00	3	.
1,00	4	. 2
1,00	4	. 5
4,00	Extremos	(>=540)

Ancho del tallo: 100  
Cada hoja: 1 caso(s)

## Gráficos Q-Q normales

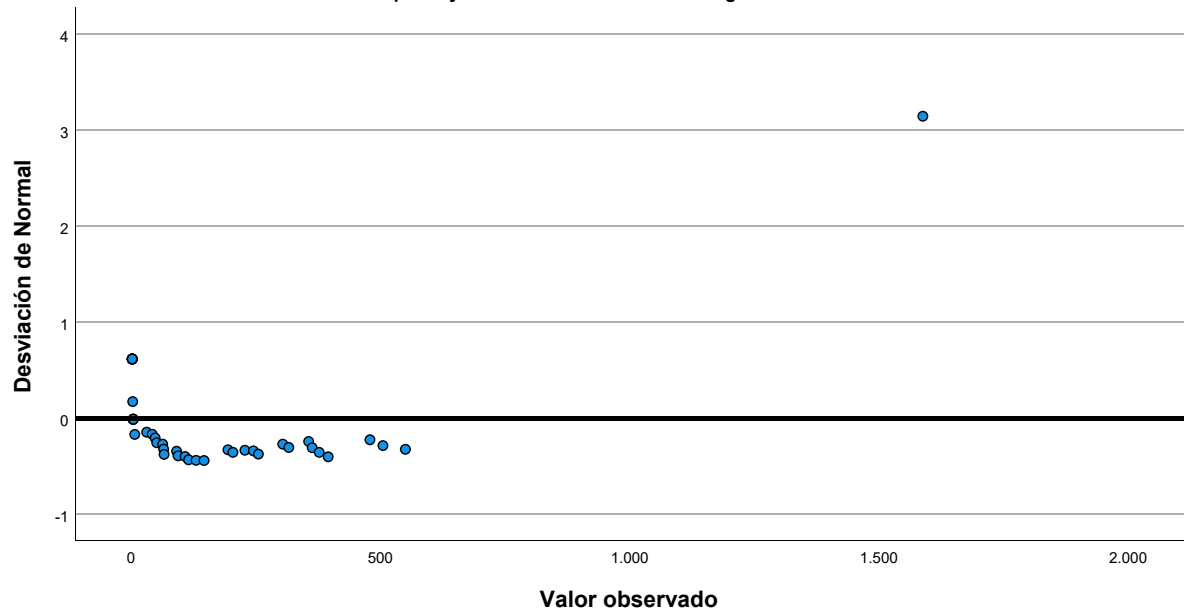


**Gráficos Q-Q normales sin tendencia**



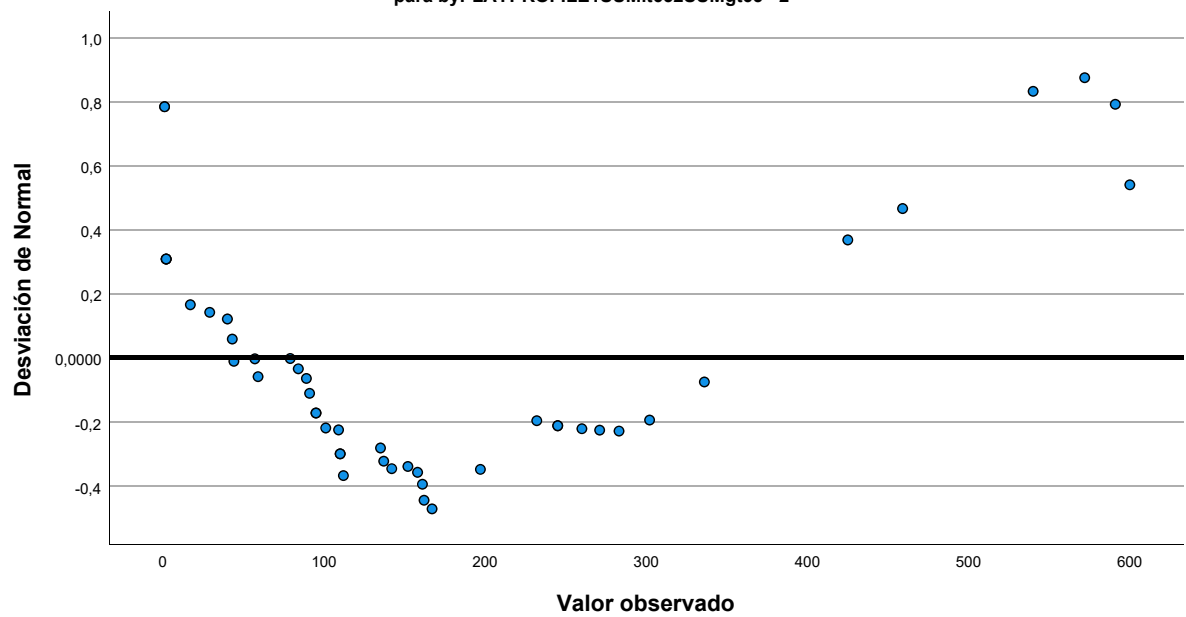
**Gráfico Q-Q normal sin tendencia de lengh comment**

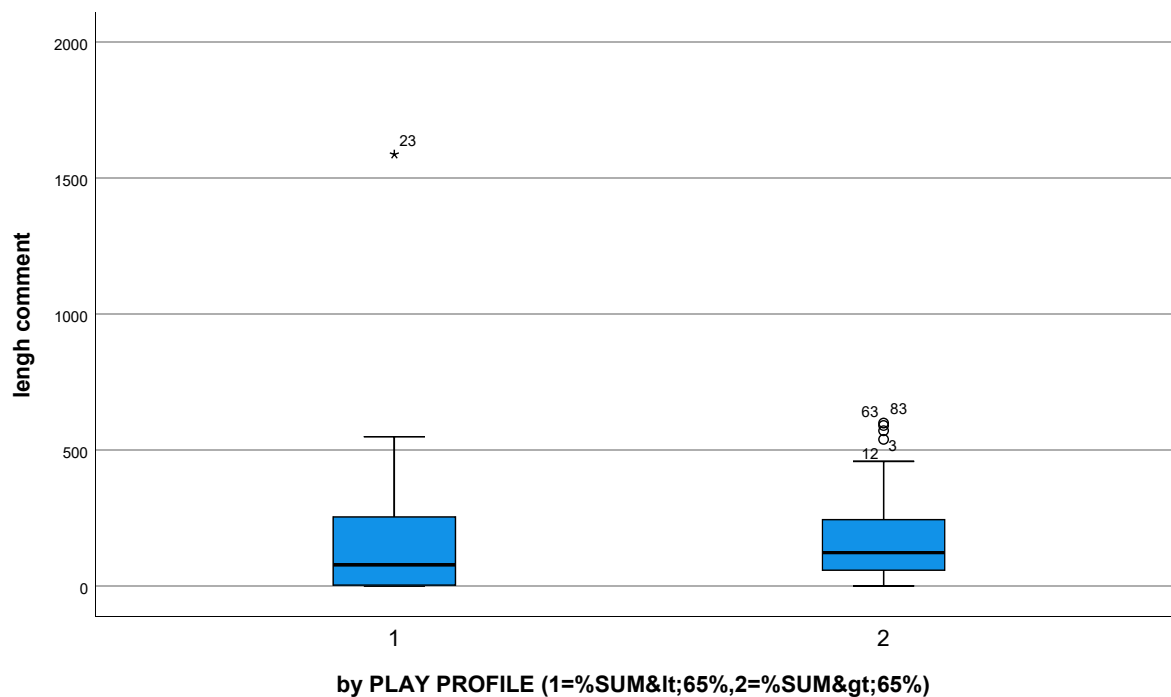
para byPLAYPROFILE1SUMIt652SUMgt65= 1



**Gráfico Q-Q normal sin tendencia de lengh comment**

para byPLAYPROFILE1SUMIt652SUMgt65= 2





## KIND OF COMMENT

### Gráficos de tallo y hojas

KIND OF COMMENT Diagrama de tallo y hojas de  
byPLAYPROFILE1SUMlt652SUMgt65= 1

Frecuencia	Stem &	Hoja
14,00	0 .	0000000000000000
,00	0 .	
2,00	1 .	00
,00	1 .	
5,00	2 .	00000
,00	2 .	
5,00	3 .	00000
,00	3 .	
16,00	4 .	0000000000000000

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

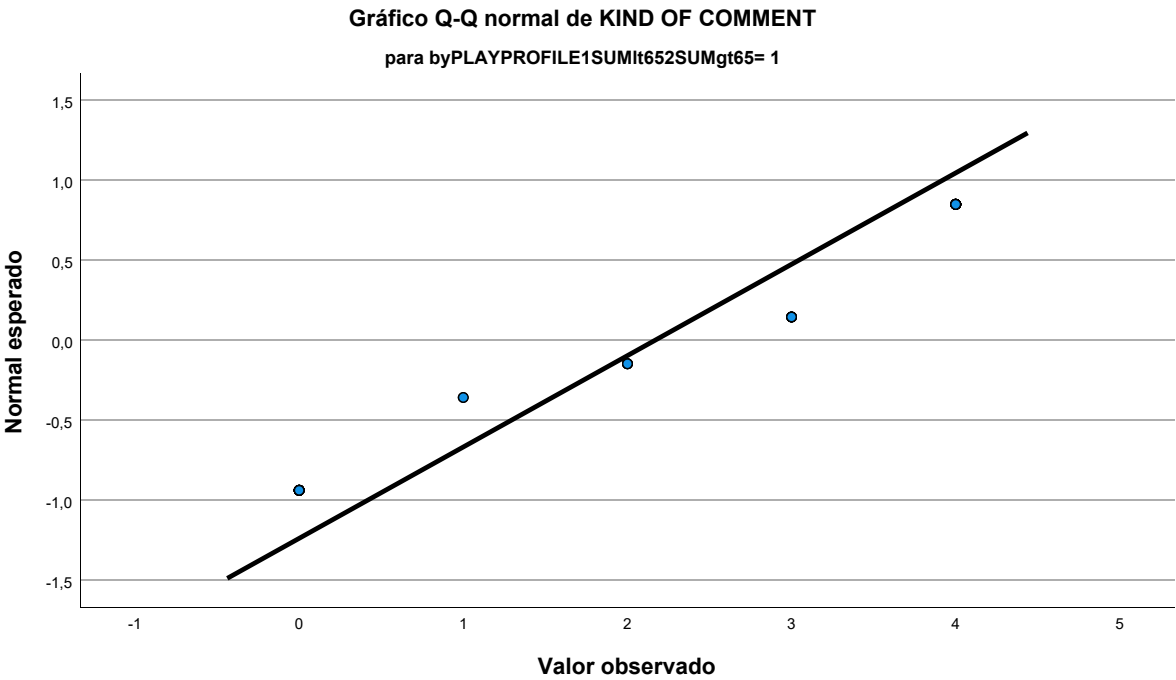
KIND OF COMMENT Diagrama de tallo y hojas de  
byPLAYPROFILE1SUMlt652SUMgt65= 2

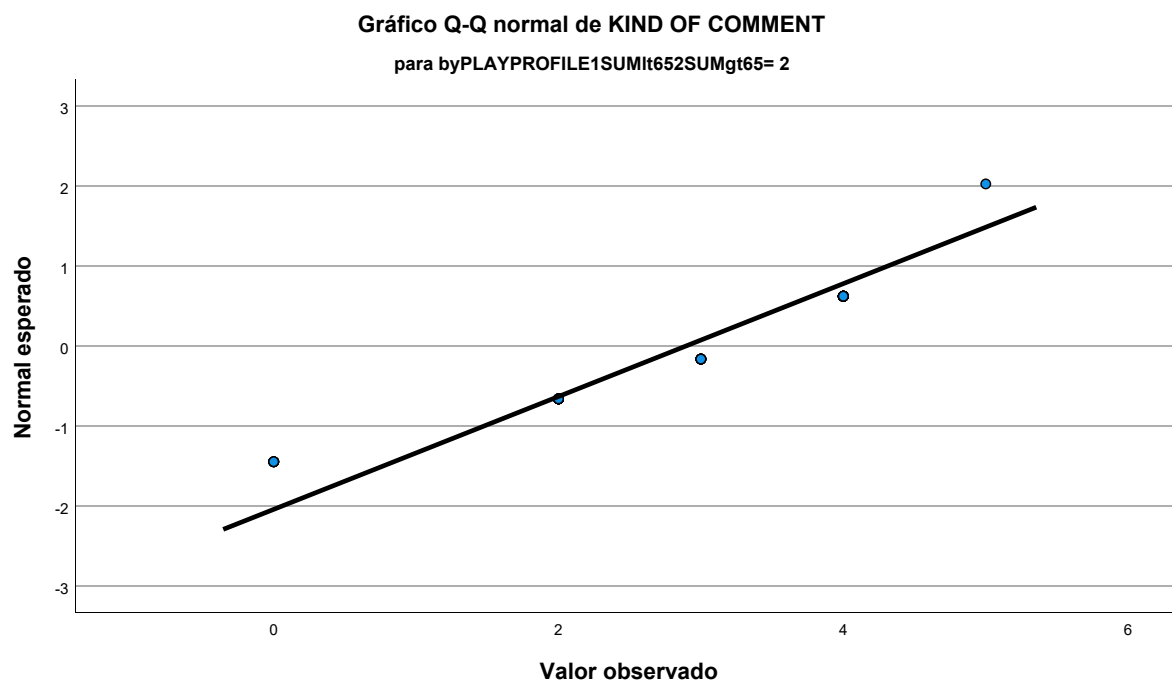
Frecuencia	Stem &	Hoja
6,00	0 .	000000
,00	0 .	
,00	1 .	

,00	1 .	
11,00	2 .	000000000000
,00	2 .	
6,00	3 .	000000
,00	3 .	
22,00	4 .	000000000000000000000000
,00	4 .	
1,00	5 .	0

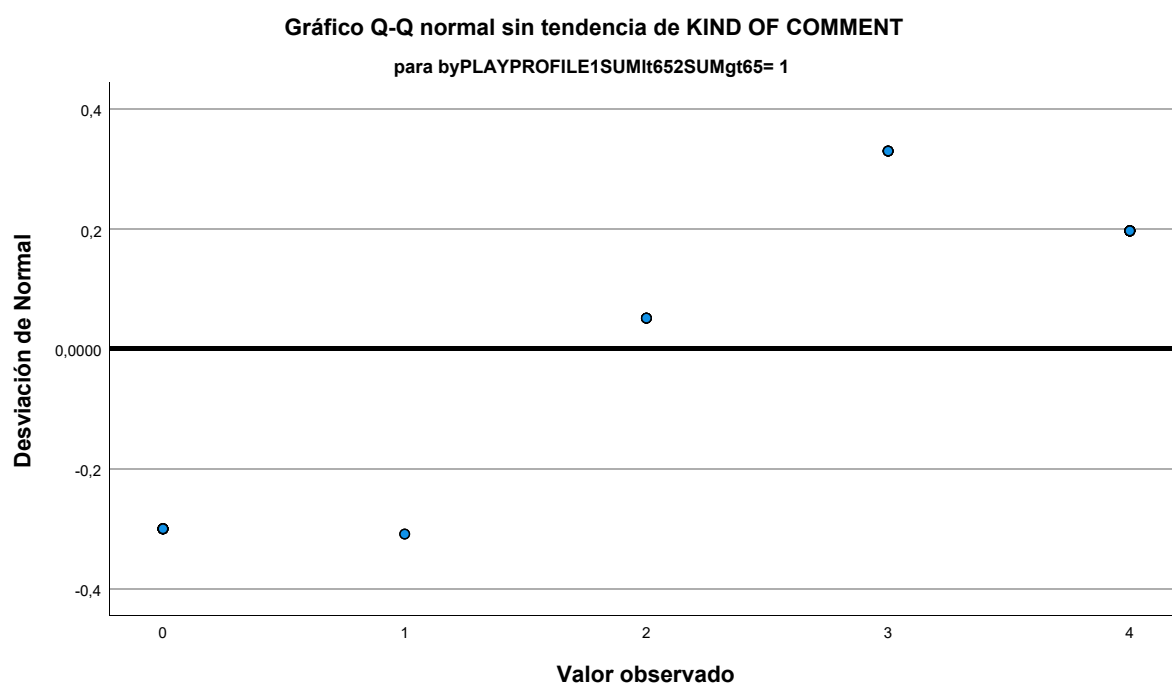
Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

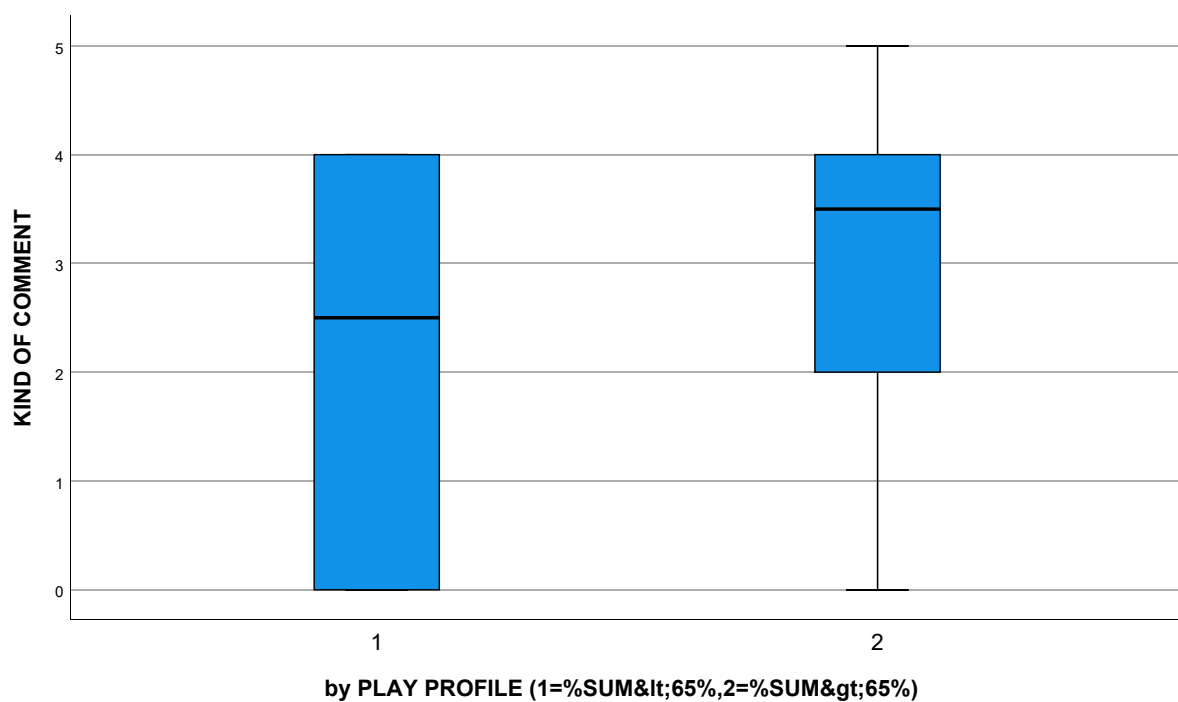
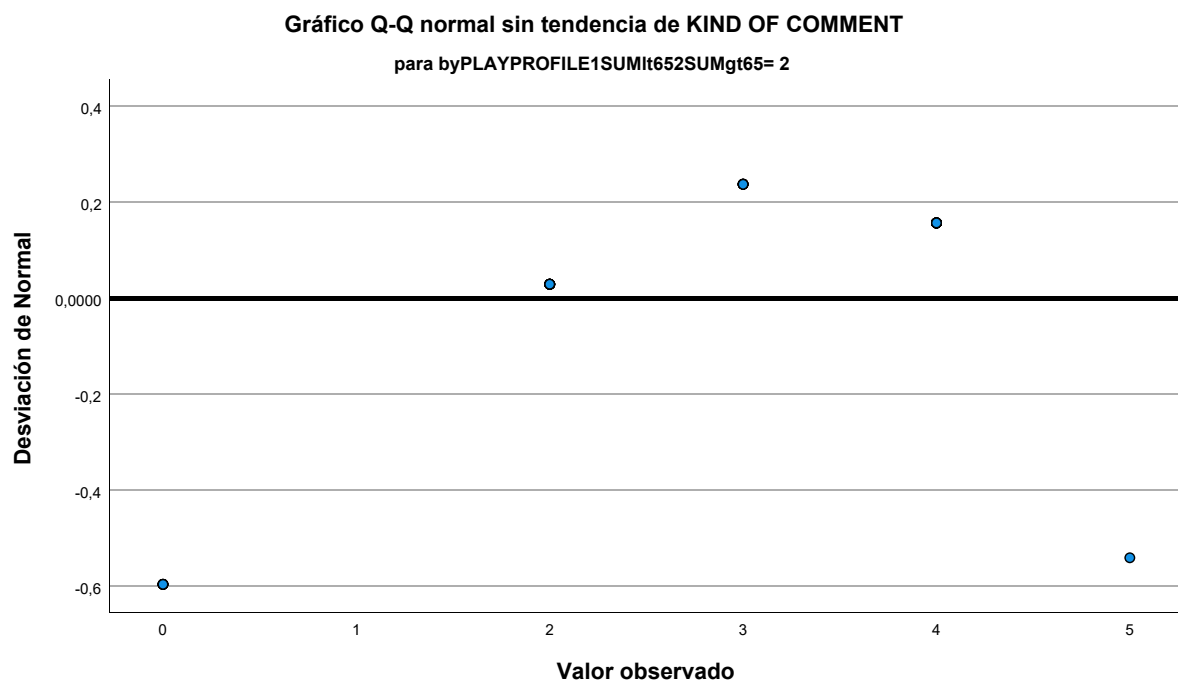
### Gráficos Q-Q normales





### Gráficos Q-Q normales sin tendencia





**Explorar**

**By PLAY PROFILE BY SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% <65%, 3>=66%))**

## Resumen de procesamiento de casos

		Casos		
		Válido		Perdidos
		N	Porcentaje	N
PLAYTESTING DURATION	1	10	100,0%	0
	2	42	100,0%	0
	3	36	100,0%	0
AVERAGE GAME TIME	1	10	100,0%	0
	2	42	100,0%	0
	3	36	100,0%	0
WON RATE	1	10	100,0%	0
	2	42	100,0%	0
	3	36	100,0%	0
¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you played against the boss?	1	10	100,0%	0
	2	42	100,0%	0
	3	36	100,0%	0
¿Cuántas has ganado? / How many times have you won?	1	10	100,0%	0
	2	42	100,0%	0
	3	36	100,0%	0
DIFFICULTY (Q2)	1	10	100,0%	0
	2	42	100,0%	0
	3	36	100,0%	0
FUN (Q5-Q6)	1	10	100,0%	0
	2	42	100,0%	0
	3	36	100,0%	0
INMERSIBILITY (Q3-Q4)	1	10	100,0%	0
	2	42	100,0%	0
	3	36	100,0%	0
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8-Q9)	1	10	100,0%	0
	2	42	100,0%	0
	3	36	100,0%	0
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8)	1	10	100,0%	0
	2	42	100,0%	0
	3	36	100,0%	0
1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia	1	10	100,0%	0
	2	42	100,0%	0
	3	36	100,0%	0
2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficulty is high.	1	10	100,0%	0
	2	42	100,0%	0
	3	36	100,0%	0

## Resumen de procesamiento de casos

		By PLAY PROFILE BY SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% <65%, 3>=66%))	Perdidos Porcentaje	Casos Total N Porcentaje	
PLAYTESTING DURATION	1		0,0%	10	100,0%
	2		0,0%	42	100,0%
	3		0,0%	36	100,0%
AVERAGE GAME TIME	1		0,0%	10	100,0%
	2		0,0%	42	100,0%
	3		0,0%	36	100,0%
WON RATE	1		0,0%	10	100,0%
	2		0,0%	42	100,0%
	3		0,0%	36	100,0%
¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you played against the boss?	1		0,0%	10	100,0%
	2		0,0%	42	100,0%
	3		0,0%	36	100,0%
¿Cuántas has ganado? / How many times have you won?	1		0,0%	10	100,0%
	2		0,0%	42	100,0%
	3		0,0%	36	100,0%
DIFFICULTY (Q2)	1		0,0%	10	100,0%
	2		0,0%	42	100,0%
	3		0,0%	36	100,0%
FUN (Q5-Q6)	1		0,0%	10	100,0%
	2		0,0%	42	100,0%
	3		0,0%	36	100,0%
INMERSIBILITY (Q3-Q4)	1		0,0%	10	100,0%
	2		0,0%	42	100,0%
	3		0,0%	36	100,0%
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8-Q9)	1		0,0%	10	100,0%
	2		0,0%	42	100,0%
	3		0,0%	36	100,0%
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8)	1		0,0%	10	100,0%
	2		0,0%	42	100,0%
	3		0,0%	36	100,0%
1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia	1		0,0%	10	100,0%
	2		0,0%	42	100,0%
	3		0,0%	36	100,0%
2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficulty is high.	1		0,0%	10	100,0%
	2		0,0%	42	100,0%
	3		0,0%	36	100,0%

## Resumen de procesamiento de casos

		Casos		
		Válido		Perdidos
		N	Porcentaje	N
3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At no time did I want to give up while facing the boss.	1	10	100,0%	0
	2	42	100,0%	0
	3	36	100,0%	0
4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video game	1	10	100,0%	0
	2	42	100,0%	0
	3	36	100,0%	0
5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the boss	1	10	100,0%	0
	2	42	100,0%	0
	3	36	100,0%	0
6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / When the time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss.	1	10	100,0%	0
	2	42	100,0%	0
	3	36	100,0%	0
7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss	1	10	100,0%	0
	2	42	100,0%	0
	3	36	100,0%	0
8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability.	1	10	100,0%	0
	2	42	100,0%	0
	3	36	100,0%	0
9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good.	1	10	100,0%	0
	2	42	100,0%	0
	3	36	100,0%	0
length comment	1	10	100,0%	0
	2	42	100,0%	0
	3	36	100,0%	0
KIND OF COMMENT	1	10	100,0%	0
	2	42	100,0%	0
	3	36	100,0%	0



## Resumen de procesamiento de casos

By PLAY PROFILE BY SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% <65%, 3>=66%))		Perdidos Porcentaje	Casos Total N Porcentaje	
3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At no time did I want to give up while facing the boss.	1	0,0%	10	100,0%
	2	0,0%	42	100,0%
	3	0,0%	36	100,0%
4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video game	1	0,0%	10	100,0%
	2	0,0%	42	100,0%
	3	0,0%	36	100,0%
5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the boss	1	0,0%	10	100,0%
	2	0,0%	42	100,0%
	3	0,0%	36	100,0%
6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / When the time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss.	1	0,0%	10	100,0%
	2	0,0%	42	100,0%
	3	0,0%	36	100,0%
7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss	1	0,0%	10	100,0%
	2	0,0%	42	100,0%
	3	0,0%	36	100,0%
8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability.	1	0,0%	10	100,0%
	2	0,0%	42	100,0%
	3	0,0%	36	100,0%
9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good.	1	0,0%	10	100,0%
	2	0,0%	42	100,0%
	3	0,0%	36	100,0%
length comment	1	0,0%	10	100,0%
	2	0,0%	42	100,0%
	3	0,0%	36	100,0%
KIND OF COMMENT	1	0,0%	10	100,0%
	2	0,0%	42	100,0%
	3	0,0%	36	100,0%

### Descriptivos

By PLAY PROFILE BY SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% &lt;65%, 3>=66%))

By PLAY PROFILE BY SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% <65%,3>=66%))				Estadístico	Error estándar
PLAYTESTING DURATION	1	Media		6,70	,955
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	4,54	
			Límite superior	8,86	
		Media recortada al 5%		6,67	
		Mediana		6,00	
		Varianza		9,122	
		Desv. estándar		3,020	
		Mínimo		2	
		Máximo		12	
		Rango		10	
		Rango intercuartil		5	
		Asimetría		,328	,687
	2	Curtosis		-,414	1,334
		Media		7,21	,841
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	5,52	
			Límite superior	8,91	
		Media recortada al 5%		6,92	
		Mediana		6,50	
		Varianza		29,733	
		Desv. estándar		5,453	
		Mínimo		0	
		Máximo		23	
		Rango		23	
		Rango intercuartil		8	
	3	Asimetría		,801	,365
		Curtosis		,279	,717
		Media		8,22	,894
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	6,41	
			Límite superior	10,04	
		Media recortada al 5%		7,89	
		Mediana		7,00	
		Varianza		28,749	
		Desv. estándar		5,362	
		Mínimo		0	
		Máximo		26	
		Rango		26	
Rango intercuartil		9			
Asimetría		,984	,393		
Curtosis		1,963	,768		
AVERAGE GAME TIME	1	Media		3,0716666667	1,0519824026
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	,69191713956	
			Límite superior	5,4514161938	
		Media recortada al 5%		2,6907407407	
		Mediana		1,8000000000	
		Varianza		11,067	
		Desv. estándar		3,3266604505	
		Mínimo		1,0000000000	
		Máximo		12,0000000000	
		Rango		11,0000000000	
		Rango intercuartil		2,3875000000	
		Asimetría		2,578	,687
	2	Curtosis		7,094	1,334
		Media		2,6170634921	,29685868156
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	2,0175452222	
			Límite superior	3,2165817619	
		Media recortada al 5%		2,5222663139	
		Mediana		2,3333333333	
		Varianza		3,701	
		Desv. estándar		1,9238641392	
		Mínimo		,0000000000	
		Máximo		7,0000000000	

### Descriptivos

By PLAY PROFILE BY SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% &lt;65%,3>=66%))

		Estadístico		Error estándar
3		Rango	7,0000000000	
		Rango intercuartil	3,0000000000	
		Asimetría	,641	,365
		Curtosis	-,357	,717
		Media	3,7271825397	,50045901235
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	2,7111967309
			Límite superior	4,7431683484
		Media recortada al 5%	3,4561287478	
		Mediana	2,5000000000	
		Varianza	9,017	
		Desv. estándar	3,0027540741	
		Mínimo	,0000000000	
		Máximo	13,0000000000	
		Rango	13,0000000000	
		Rango intercuartil	4,5000000000	
WON RATE	1	Asimetría	1,245	,393
		Curtosis	1,593	,768
		Media	0,0000%	0,00000%
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	0,0000%
			Límite superior	0,0000%
		Media recortada al 5%	0,0000%	
		Mediana	0,0000%	
		Varianza	,000	
		Desv. estándar	0,00000%	
		Mínimo	0,00%	
		Máximo	0,00%	
		Rango	0,00%	
		Rango intercuartil	0,00%	
		Asimetría	.	.
		Curtosis	.	.
	2	Media	46,1905%	6,22089%
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	33,6271%
			Límite superior	58,7538%
		Media recortada al 5%	45,7672%	
		Mediana	41,6667%	
		Varianza	1625,377	
		Desv. estándar	40,31597%	
		Mínimo	0,00%	
		Máximo	100,00%	
		Rango	100,00%	
		Rango intercuartil	100,00%	
		Asimetría	,158	,365
		Curtosis	-1,535	,717
	3	Media	72,1759%	6,22683%
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	59,5348%
			Límite superior	84,8171%
		Media recortada al 5%	74,6399%	
		Mediana	100,0000%	
		Varianza	1395,844	
		Desv. estándar	37,36100%	
		Mínimo	0,00%	
		Máximo	100,00%	
		Rango	100,00%	
		Rango intercuartil	50,00%	
		Asimetría	-,947	,393
		Curtosis	-,575	,768
¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you played against the boss?	1	Media	3,00	,422
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	2,05
			Límite superior	3,95
		Media recortada al 5%	3,00	
		Mediana	3,00	

### Descriptivos

By PLAY PROFILE BY SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% <65%,  
3>=66%))

By PLAY PROFILE BY SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% <65%,3>66%))				Estadístico	Error estándar	
			Varianza	1,778		
			Desv. estándar	1,333		
			Mínimo	1		
			Máximo	5		
			Rango	4		
			Rango intercuartil	2		
			Asimetría	,352	,687	
			Curtosis	-,748	1,334	
	2		Media	3,02	,276	
			95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	2,47	
				Límite superior	3,58	
		Media recortada al 5%	2,81			
		Mediana	3,00			
		Varianza	3,195			
		Desv. estándar	1,787			
		Mínimo	1			
		Máximo	12			
		Rango	11			
		Rango intercuartil	1			
		Asimetría	3,273	,365		
		Curtosis	15,297	,717		
	3		Media	2,72	,272	
			95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	2,17	
				Límite superior	3,27	
		Media recortada al 5%	2,58			
		Mediana	2,00			
		Varianza	2,663			
		Desv. estándar	1,632			
		Mínimo	1			
		Máximo	7			
		Rango	6			
		Rango intercuartil	1			
		Asimetría	1,353	,393		
		Curtosis	1,165	,768		
¿Cuántas has ganado? / How many times have you won?	1		Media	,00	,000	
			95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	,00	
				Límite superior	,00	
		Media recortada al 5%	,00			
		Mediana	,00			
		Varianza	,000			
		Desv. estándar	,000			
		Mínimo	0			
		Máximo	0			
		Rango	0			
		Rango intercuartil	0			
		Asimetría	.	.		
		Curtosis	.	.		
	2		Media	1,40	,273	
			95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	,85	
				Límite superior	1,96	
		Media recortada al 5%	1,15			
		Mediana	1,00			
		Varianza	3,125			
		Desv. estándar	1,768			
		Mínimo	0			
		Máximo	9			
		Rango	9			
		Rango intercuartil	2			
		Asimetría	2,460	,365		
		Curtosis	8,047	,717		
	3	Media	2,03	,312		

### Descriptivos

By PLAY PROFILE BY SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% <65%,  
3>=66%))

				Estadístico	Error estándar
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	1,39	
			Límite superior	2,66	
		Media recortada al 5%		1,86	
		Mediana		1,50	
		Varianza		3,513	
		Desv. estándar		1,874	
		Mínimo		0	
		Máximo		7	
		Rango		7	
		Rango intercuartil		1	
		Asimetría		1,446	,393
		Curtosis		1,515	,768
DIFFICULTY (Q2)	1	Media		4,50	,749
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	2,81	
			Límite superior	6,19	
		Media recortada al 5%		4,56	
		Mediana		4,00	
		Varianza		5,611	
		Desv. estándar		2,369	
		Mínimo		1	
		Máximo		7	
		Rango		6	
		Rango intercuartil		4	
		Asimetría		-,063	,687
		Curtosis		-1,839	1,334
	2	Media		4,64	,323
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	3,99	
			Límite superior	5,30	
		Media recortada al 5%		4,71	
		Mediana		5,00	
		Varianza		4,382	
		Desv. estándar		2,093	
		Mínimo		1	
		Máximo		7	
		Rango		6	
		Rango intercuartil		5	
		Asimetría		-,404	,365
		Curtosis		-1,314	,717
	3	Media		3,67	,380
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	2,90	
			Límite superior	4,44	
		Media recortada al 5%		3,63	
		Mediana		3,00	
		Varianza		5,200	
		Desv. estándar		2,280	
		Mínimo		1	
		Máximo		7	
		Rango		6	
		Rango intercuartil		5	
		Asimetría		,238	,393
		Curtosis		-1,518	,768
FUN (Q5-Q6)	1	Media		3,150	,6414
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	1,699	
			Límite superior	4,601	
		Media recortada al 5%		3,056	
		Mediana		2,500	
		Varianza		4,114	
		Desv. estándar		2,0283	
		Mínimo		1,0	
		Máximo		7,0	
		Rango		6,0	

### Descriptivos

By PLAY PROFILE BY SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% <65%, 3>=66%))

		Estadístico		Error estándar
2		Rango intercuartil		3,6
		Asimetría		,715
		Curtosis		-505
		Media		3,929
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	3,360
			Límite superior	4,497
		Media recortada al 5%		3,906
		Mediana		3,500
		Varianza		3,324
		Desv. estándar		1,8232
		Mínimo		1,0
		Máximo		7,0
		Rango		6,0
		Rango intercuartil		3,6
		Asimetría		,165
		Curtosis		-1,257
3		Media		4,014
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	3,308
			Límite superior	4,720
		Media recortada al 5%		4,015
		Mediana		4,000
		Varianza		4,350
		Desv. estándar		2,0856
		Mínimo		1,0
		Máximo		7,0
		Rango		6,0
		Rango intercuartil		4,4
		Asimetría		,059
		Curtosis		-1,418
INMERSIBILITY (Q3-Q4)	1	Media		3,500
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	2,059
			Límite superior	4,941
		Media recortada al 5%		3,472
		Mediana		3,500
		Varianza		4,056
		Desv. estándar		2,0138
		Mínimo		1,0
		Máximo		6,5
		Rango		5,5
		Rango intercuartil		3,4
		Asimetría		,064
		Curtosis		-1,720
	2	Media		4,405
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	3,892
			Límite superior	4,918
		Media recortada al 5%		4,451
		Mediana		4,500
		Varianza		2,710
		Desv. estándar		1,6463
		Mínimo		1,0
	3	Máximo		7,0
		Rango		6,0
		Rango intercuartil		2,0
		Asimetría		-,572
		Curtosis		-,371
		Media		4,292
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	3,578
			Límite superior	5,005
		Media recortada al 5%		4,324
		Mediana		4,250
		Varianza		4,448

### Descriptivos

By PLAY PROFILE BY SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% &lt;65%,  
3>=66%))

				Estadístico	Error estándar
				Desv. estándar	2,1091
				Mínimo	1,0
				Máximo	7,0
				Rango	6,0
				Rango intercuartil	3,6
				Asimetría	-,286
				Curtosis	-,172
					,393
					,768
				Media	3,8000
					,64096
				95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
					2,3500
					Límite superior
					5,2500
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8-Q9)	1			Media recortada al 5%	3,7639
				Mediana	3,8750
				Varianza	4,108
				Desv. estándar	2,02690
				Mínimo	1,25
				Máximo	7,00
				Rango	5,75
				Rango intercuartil	3,44
				Asimetría	,332
				Curtosis	-,758
					1,334
				Media	4,0536
					,24435
				95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
					3,5601
					Límite superior
					4,5471
	2			Media recortada al 5%	4,0317
				Mediana	3,7500
				Varianza	2,508
				Desv. estándar	1,58358
				Mínimo	1,00
				Máximo	7,00
				Rango	6,00
				Rango intercuartil	2,38
				Asimetría	,284
				Curtosis	-,971
					,365
					,717
				Media	4,2639
					,27294
				95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
					3,7098
					Límite superior
					4,8180
	3			Media recortada al 5%	4,3148
				Mediana	4,5000
				Varianza	2,682
				Desv. estándar	1,63766
				Mínimo	1,00
				Máximo	6,50
				Rango	5,50
				Rango intercuartil	2,44
				Asimetría	-,328
				Curtosis	-,995
					,393
					,768
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8)	1			Media	3,9333333333
					,60410120974
				95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
					2,5667614547
					Límite superior
					5,2999052120
				Media recortada al 5%	3,9074074074
				Mediana	3,8333333333
				Varianza	3,649
				Desv. estándar	1,9103357600
				Mínimo	1,3333333333
				Máximo	7,0000000000
				Rango	5,6666666667
				Rango intercuartil	3,0000000000
				Asimetría	,329
				Curtosis	-,675
					1,334
	2			Media	4,1507936508
					,25330500406

### Descriptivos

By PLAY PROFILE BY SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% <65%, 3>=66%))

			Estadístico	Error estándar
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	3,6392338171
			Límite superior	4,6623534845
		Media recortada al 5%		4,1490299824
		Mediana		4,0000000000
		Varianza		2,695
		Desv. estándar		1,6416040489
		Mínimo		1,0000000000
		Máximo		7,0000000000
		Rango		6,0000000000
		Rango intercuartil		2,7500000000
		Asimetría		,145
		Curtosis		-1,096
				,365
				,717
3		Media		4,1481481481
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	3,5823348296
			Límite superior	4,7139614667
		Media recortada al 5%		4,1728395062
		Mediana		4,3333333333
		Varianza		2,796
		Desv. estándar		1,6722657274
		Mínimo		1,0000000000
		Máximo		7,0000000000
		Rango		6,0000000000
		Rango intercuartil		2,9166666667
		Asimetría		-,261
		Curtosis		-1,081
				,393
				,768
1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia	1	Media		4,90
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	3,53
			Límite superior	6,27
		Media recortada al 5%		4,94
		Mediana		5,00
		Varianza		3,656
		Desv. estándar		1,912
		Mínimo		2
		Máximo		7
		Rango		5
		Rango intercuartil		4
		Asimetría		-,420
		Curtosis		-1,031
				,687
				1,334
2		Media		4,67
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	4,13
			Límite superior	5,21
		Media recortada al 5%		4,71
		Mediana		5,00
		Varianza		3,008
		Desv. estándar		1,734
		Mínimo		1
		Máximo		7
		Rango		6
		Rango intercuartil		3
		Asimetría		-,221
		Curtosis		-1,032
				,365
				,717
3		Media		4,89
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	4,34
			Límite superior	5,44
		Media recortada al 5%		4,96
		Mediana		5,00
		Varianza		2,616
		Desv. estándar		1,617
		Mínimo		1
		Máximo		7
		Rango		6



### Descriptivos

By PLAY PROFILE BY SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% &lt;65%,3>=66%))

		Estadístico		Error estándar
2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficulty is high.	1	Rango intercuartil	2	
		Asimetría	-,625	,393
		Curtosis	-,250	,768
		Media	4,50	,749
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	2,81
			Límite superior	6,19
		Media recortada al 5%	4,56	
		Mediana	4,00	
		Varianza	5,611	
		Desv. estándar	2,369	
	2	Mínimo	1	
		Máximo	7	
		Rango	6	
		Rango intercuartil	4	
		Asimetría	-,063	,687
		Curtosis	-1,839	1,334
		Media	4,64	,323
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	3,99
			Límite superior	5,30
		Media recortada al 5%	4,71	
	3	Mediana	5,00	
		Varianza	4,382	
		Desv. estándar	2,093	
		Mínimo	1	
		Máximo	7	
		Rango	6	
		Rango intercuartil	5	
		Asimetría	-,404	,365
		Curtosis	-1,314	,717
		Media	3,67	,380
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	2,90
			Límite superior	4,44
		Media recortada al 5%	3,63	
		Mediana	3,00	
		Varianza	5,200	
		Desv. estándar	2,280	
		Mínimo	1	
		Máximo	7	
		Rango	6	
		Rango intercuartil	5	
3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At no time did I want to give up while facing the boss.	1	Asimetría	,238	,393
		Curtosis	-1,518	,768
		Media	3,90	,795
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	2,10
			Límite superior	5,70
		Media recortada al 5%	3,89	
		Mediana	3,50	
		Varianza	6,322	
		Desv. estándar	2,514	
		Mínimo	1	
	2	Máximo	7	
		Rango	6	
		Rango intercuartil	6	
		Asimetría	,140	,687
		Curtosis	-1,653	1,334
		Media	5,12	,322
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	4,47
			Límite superior	5,77
		Media recortada al 5%	5,24	
		Mediana	6,00	
		Varianza	4,351	

### Descriptivos

By PLAY PROFILE BY SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% <65%,3>=66%))

			Estadístico	Error estándar
	3	Desv. estándar	2,086	
		Mínimo	1	
		Máximo	7	
		Rango	6	
		Rango intercuartil	3	
		Asimetría	-,826	,365
		Curtosis	-,687	,717
		Media	4,94	,431
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	4,07
			Límite superior	5,82
		Media recortada al 5%	5,05	
		Mediana	7,00	
		Varianza	6,683	
		Desv. estándar	2,585	
		Mínimo	1	
		Máximo	7	
		Rango	6	
		Rango intercuartil	5	
		Asimetría	-,618	,393
		Curtosis	-1,511	,768
4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video game	1	Media	3,10	,586
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	1,77
			Límite superior	4,43
		Media recortada al 5%	3,06	
		Mediana	3,00	
		Varianza	3,433	
		Desv. estándar	1,853	
		Mínimo	1	
		Máximo	6	
		Rango	5	
		Rango intercuartil	4	
		Asimetría	,212	,687
		Curtosis	-1,428	1,334
	2	Media	3,69	,338
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	3,01
			Límite superior	4,37
		Media recortada al 5%	3,66	
		Mediana	3,50	
		Varianza	4,804	
		Desv. estándar	2,192	
		Mínimo	1	
		Máximo	7	
		Rango	6	
		Rango intercuartil	5	
		Asimetría	,124	,365
		Curtosis	-1,463	,717
	3	Media	3,64	,385
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	2,86
			Límite superior	4,42
		Media recortada al 5%	3,60	
		Mediana	4,00	
		Varianza	5,323	
		Desv. estándar	2,307	
		Mínimo	1	
		Máximo	7	
		Rango	6	
		Rango intercuartil	5	
		Asimetría	,203	,393
		Curtosis	-1,442	,768
5. He disfrutado jugando	1	Media	3,40	,686

### Descriptivos

By PLAY PROFILE BY SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% <65%,3>=66%))				Estadístico	Error estándar	
contra el boss / I enjoyed playing against the boss		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	1,85		
			Límite superior	4,95		
		Media recortada al 5%	3,33			
		Mediana	2,50			
		Varianza	4,711			
		Desv. estándar	2,171			
		Mínimo	1			
		Máximo	7			
		Rango	6			
		Rango intercuartil	4			
		Asimetría	,495	,687		
		Curtosis	-1,343	1,334		
		2	Media	4,19	,315	
			95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	3,56	
				Límite superior	4,83	
			Media recortada al 5%	4,21		
			Mediana	4,00		
			Varianza	4,158		
			Desv. estándar	2,039		
			Mínimo	1		
	Máximo		7			
	Rango		6			
	Rango intercuartil	4				
	Asimetría	-,017	,365			
	Curtosis	-1,398	,717			
	3	Media	4,39	,339		
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	3,70		
			Límite superior	5,08		
		Media recortada al 5%	4,43			
		Mediana	5,00			
		Varianza	4,130			
		Desv. estándar	2,032			
		Mínimo	1			
		Máximo	7			
		Rango	6			
	Rango intercuartil	4				
	Asimetría	-,241	,393			
	Curtosis	-1,387	,768			
	6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / When the time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss.	1	Media	2,90	,657	
			95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	1,41	
Límite superior				4,39		
Media recortada al 5%			2,78			
Mediana			2,50			
Varianza			4,322			
Desv. estándar			2,079			
Mínimo			1			
Máximo			7			
Rango			6			
Rango intercuartil			3			
Asimetría			,814	,687		
Curtosis			-,160	1,334		
2			Media	3,67	,333	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	2,99		
			Límite superior	4,34		
		Media recortada al 5%	3,63			
		Mediana	3,00			
		Varianza	4,667			
		Desv. estándar	2,160			
		Mínimo	1			
		Máximo	7			
		Rango	6			

### Descriptivos

By PLAY PROFILE BY SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% &lt;65%,3>=66%))		Estadístico	Error estándar
3		Rango intercuartil	4
		Asimetría	,241
		Curtosis	-1,394
		Media	3,64
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior 2,75
			Límite superior 4,53
		Media recortada al 5%	3,60
		Mediana	2,50
		Varianza	6,923
		Desv. estándar	2,631
		Mínimo	1
		Máximo	7
		Rango	6
		Rango intercuartil	6
		Asimetría	,248
7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss	1	Curtosis	-1,800
		Media	3,60
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior 1,84
			Límite superior 5,36
		Media recortada al 5%	3,56
		Mediana	3,00
		Varianza	6,044
		Desv. estándar	2,459
		Mínimo	1
		Máximo	7
		Rango	6
		Rango intercuartil	5
		Asimetría	,354
		Curtosis	-1,662
		Media	3,83
2		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior 3,19
			Límite superior 4,47
		Media recortada al 5%	3,81
		Mediana	3,00
		Varianza	4,240
		Desv. estándar	2,059
		Mínimo	1
		Máximo	7
		Rango	6
		Rango intercuartil	4
		Asimetría	,253
		Curtosis	-1,236
		Media	3,97
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior 3,30
			Límite superior 4,64
3		Media recortada al 5%	3,97
		Mediana	4,00
		Varianza	3,913
		Desv. estándar	1,978
		Mínimo	1
		Máximo	7
		Rango	6
		Rango intercuartil	4
		Asimetría	-,241
		Curtosis	-1,341
		Media	3,10
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior 1,40
			Límite superior 4,80
		Media recortada al 5%	3,00
		Mediana	2,50
		Varianza	5,656
8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability.	1		

### Descriptivos

By PLAY PROFILE BY SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% &lt;65%,  
3>=66%))

		Estadístico		Error estándar
		Desv. estándar	2,378	
		Mínimo	1	
		Máximo	7	
		Rango	6	
		Rango intercuartil	4	
		Asimetría	,844	,687
		Curtosis	-,632	1,334
	2	Media	3,62	,268
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	3,08
			Límite superior	4,16
		Media recortada al 5%	3,58	
		Mediana	4,00	
		Varianza	3,022	
		Desv. estándar	1,738	
		Mínimo	1	
		Máximo	7	
		Rango	6	
		Rango intercuartil	3	
		Asimetría	,243	,365
		Curtosis	-,595	,717
	3	Media	3,72	,342
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	3,03
			Límite superior	4,42
		Media recortada al 5%	3,69	
		Mediana	3,50	
		Varianza	4,206	
		Desv. estándar	2,051	
		Mínimo	1	
		Máximo	7	
		Rango	6	
		Rango intercuartil	4	
		Asimetría	,040	,393
		Curtosis	-,1507	,768
9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good.	1	Media	3,60	,718
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	1,98
			Límite superior	5,22
		Media recortada al 5%	3,56	
		Mediana	3,50	
		Varianza	5,156	
		Desv. estándar	2,271	
		Mínimo	1	
		Máximo	7	
		Rango	6	
		Rango intercuartil	5	
		Asimetría	,336	,687
		Curtosis	-,985	1,334
	2	Media	4,10	,268
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	3,55
			Límite superior	4,64
		Media recortada al 5%	4,11	
		Mediana	4,00	
		Varianza	3,015	
		Desv. estándar	1,736	
		Mínimo	1	
		Máximo	7	
		Rango	6	
		Rango intercuartil	3	
		Asimetría	-,153	,365
		Curtosis	-,819	,717
	3	Media	4,47	,315

### Descriptivos

By PLAY PROFILE BY SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% <65%,3>=66%))

			Estadístico	Error estándar
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	3,83
			Límite superior	5,11
		Media recortada al 5%		4,52
		Mediana		5,00
		Varianza		3,571
		Desv. estándar		1,890
		Mínimo		1
		Máximo		7
		Rango		6
		Rango intercuartil		3
		Asimetría		-,331
		Curtosis		-1,180
				,768
lengh comment	1	Media		122,30
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	9,71
			Límite superior	234,89
		Media recortada al 5%		114,83
		Mediana		16,50
		Varianza		24770,456
		Desv. estándar		157,386
		Mínimo		2
		Máximo		377
		Rango		375
		Rango intercuartil		278
		Asimetría		,803
		Curtosis		-1,264
				1,334
	2	Media		189,17
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	104,08
			Límite superior	274,25
		Media recortada al 5%		152,18
		Mediana		101,00
		Varianza		74555,703
		Desv. estándar		273,049
		Mínimo		2
		Máximo		1588
		Rango		1586
		Rango intercuartil		296
		Asimetría		3,497
		Curtosis		16,510
				,717
	3	Media		178,53
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	121,42
			Límite superior	235,64
		Media recortada al 5%		165,20
		Mediana		123,50
		Varianza		28487,513
		Desv. estándar		168,782
		Mínimo		1
		Máximo		600
		Rango		599
		Rango intercuartil		162
		Asimetría		1,526
		Curtosis		1,447
				,393
				,768
KIND OF COMMENT	1	Media		1,60
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	,24
			Límite superior	2,96
		Media recortada al 5%		1,56
		Mediana		,50
		Varianza		3,600
		Desv. estándar		1,897
		Mínimo		0
		Máximo		4
		Rango		4

### Descriptivos

By PLAY PROFILE BY SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% <65%,3>=66%))

		Estadístico	Error estándar
2	Rango intercuartil	4	
	Asimetría	,478	,687
	Curtosis	-2,044	1,334
	Media	2,38	,255
	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	1,87
		Límite superior	2,90
	Media recortada al 5%	2,42	
	Mediana	3,00	
	Varianza	2,729	
	Desv. estándar	1,652	
	Mínimo	0	
	Máximo	4	
	Rango	4	
	Rango intercuartil	4	
	Asimetría	-,444	,365
3	Curtosis	-1,433	,717
	Media	3,00	,229
	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	2,54
		Límite superior	3,46
	Media recortada al 5%	3,08	
	Mediana	4,00	
	Varianza	1,886	
	Desv. estándar	1,373	
	Mínimo	0	
	Máximo	5	
	Rango	5	
	Rango intercuartil	2	
	Asimetría	-1,051	,393
	Curtosis	,216	,768

### Pruebas de normalidad

	By PLAY PROFILE BY SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% &lt; 65%, 3>=66%))	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>		
		Estadístico	gl	Sig.
PLAYTESTING DURATION	1	,192	10	,200 <sup>*</sup>
	2	,135	42	,053
	3	,118	36	,200 <sup>*</sup>
AVERAGE GAME TIME	1	,269	10	,039
	2	,102	42	,200 <sup>*</sup>
	3	,186	36	,003
WON RATE	1	.	10	.
	2	,207	42	<,001
	3	,355	36	<,001
¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you played against the boss?	1	,200	10	,200 <sup>*</sup>
	2	,339	42	<,001
	3	,310	36	<,001
¿Cuántas has ganado? / How many times have you won?	1	.	10	.
	2	,257	42	<,001
	3	,284	36	<,001
DIFFICULTY (Q2)	1	,254	10	,066
	2	,187	42	<,001
	3	,184	36	,003
FUN (Q5-Q6)	1	,215	10	,200 <sup>*</sup>
	2	,134	42	,056
	3	,135	36	,095
INMERSIBILITY (Q3-Q4)	1	,190	10	,200 <sup>*</sup>
	2	,128	42	,081
	3	,133	36	,106
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8-Q9)	1	,127	10	,200 <sup>*</sup>
	2	,146	42	,024
	3	,118	36	,200 <sup>*</sup>
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8)	1	,151	10	,200 <sup>*</sup>
	2	,139	42	,039
	3	,139	36	,075
1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia	1	,164	10	,200 <sup>*</sup>
	2	,148	42	,022
	3	,194	36	,001
2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficulty is high.	1	,254	10	,066
	2	,187	42	<,001
	3	,184	36	,003



### Pruebas de normalidad

		By PLAY PROFILE BY SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% <65%, 3>=66%))	Shapiro-Wilk		
			Estadístico	gl	Sig.
PLAYTESTING DURATION	1		,973	10	,915
	2		,937	42	,022
	3		,937	36	,040
AVERAGE GAME TIME	1		,643	10	<,001
	2		,942	42	,032
	3		,881	36	,001
WON RATE	1		.	10	.
	2		,836	42	<,001
	3		,728	36	<,001
¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you played against the boss?	1		,918	10	,344
	2		,663	42	<,001
	3		,802	36	<,001
¿Cuántas has ganado? / How many times have you won?	1		.	10	.
	2		,726	42	<,001
	3		,806	36	<,001
DIFFICULTY (Q2)	1		,841	10	,045
	2		,868	42	<,001
	3		,865	36	<,001
FUN (Q5-Q6)	1		,907	10	,259
	2		,932	42	,016
	3		,909	36	,006
INMERSIBILITY (Q3-Q4)	1		,899	10	,212
	2		,943	42	,037
	3		,899	36	,003
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8-Q9)	1		,929	10	,439
	2		,952	42	,076
	3		,942	36	,059
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8)	1		,946	10	,618
	2		,951	42	,071
	3		,950	36	,103
1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia	1		,887	10	,157
	2		,924	42	,008
	3		,919	36	,012
2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficulty is high.	1		,841	10	,045
	2		,868	42	<,001
	3		,865	36	<,001

### Pruebas de normalidad

		By PLAY PROFILE BY SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% &lt; 65%, 3>=66%))	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>		
			Estadístico	gl	Sig.
3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At no time did I want to give up while facing the boss.	1		,191	10	,200 <sup>*</sup>
	2		,235	42	<,001
	3		,342	36	<,001
4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video game	1		,171	10	,200 <sup>*</sup>
	2		,164	42	,006
	3		,179	36	,005
5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the boss	1		,241	10	,105
	2		,194	42	<,001
	3		,203	36	<,001
6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / When the time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss.	1		,220	10	,188
	2		,169	42	,004
	3		,233	36	<,001
7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss	1		,196	10	,200 <sup>*</sup>
	2		,181	42	,001
	3		,171	36	,010
8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability.	1		,211	10	,200 <sup>*</sup>
	2		,151	42	,017
	3		,172	36	,009
9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good.	1		,174	10	,200 <sup>*</sup>
	2		,126	42	,094
	3		,179	36	,005
length comment	1		,319	10	,005
	2		,247	42	<,001
	3		,249	36	<,001
KIND OF COMMENT	1		,300	10	,011
	2		,241	42	<,001
	3		,295	36	<,001

### Pruebas de normalidad

		By PLAY PROFILE BY SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% <65%, 3>=66%))	Shapiro-Wilk		
			Estadístico	gl	Sig.
3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At no time did I want to give up while facing the boss.	1		,858	10	,073
	2		,821	42	<,001
	3		,711	36	<,001
4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video game	1		,905	10	,247
	2		,880	42	<,001
	3		,856	36	<,001
5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the boss	1		,889	10	,164
	2		,901	42	,002
	3		,894	36	,002
6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / When the time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss.	1		,868	10	,094
	2		,886	42	<,001
	3		,774	36	<,001
7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss	1		,864	10	,085
	2		,904	42	,002
	3		,897	36	,003
8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability.	1		,822	10	,027
	2		,938	42	,024
	3		,887	36	,002
9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good.	1		,893	10	,182
	2		,943	42	,036
	3		,909	36	,006
length comment	1		,756	10	,004
	2		,641	42	<,001
	3		,793	36	<,001
KIND OF COMMENT	1		,734	10	,002
	2		,791	42	<,001
	3		,796	36	<,001

\*. Esto es un límite inferior de la significación verdadera.

a. Corrección de significación de Lilliefors

## PLAYTESTING DURATION

### Gráficos de tallo y hojas

PLAYTESTING DURATION Diagrama de tallo y hojas de  
ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM11t332gt331t653gt66= 1

Frecuencia	Stem &	Hoja
2,00	0 .	24
6,00	0 .	556689
2,00	1 .	02

Ancho del tallo: 10  
Cada hoja: 1 caso(s)

PLAYTESTING DURATION Diagrama de tallo y hojas de  
ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM11t332gt331t653gt66= 2

Frecuencia	Stem &	Hoja
15,00	0 .	000111222233444
14,00	0 .	55566677777888
7,00	1 .	0111223
5,00	1 .	55667
1,00	2 .	3

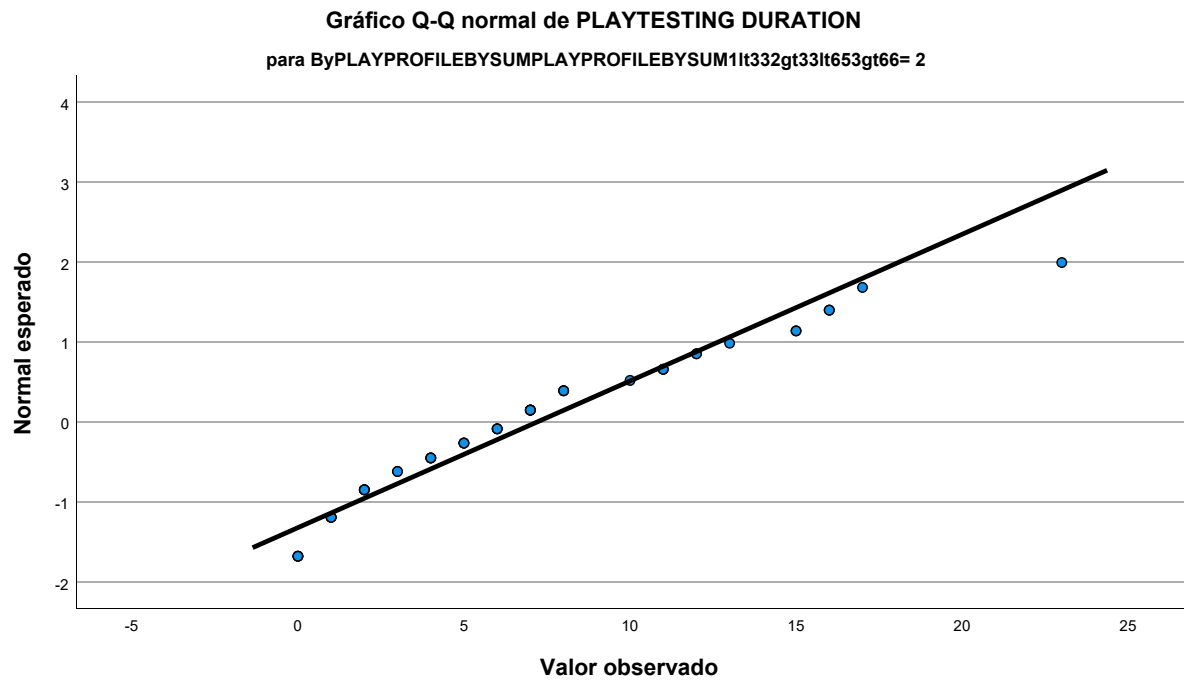
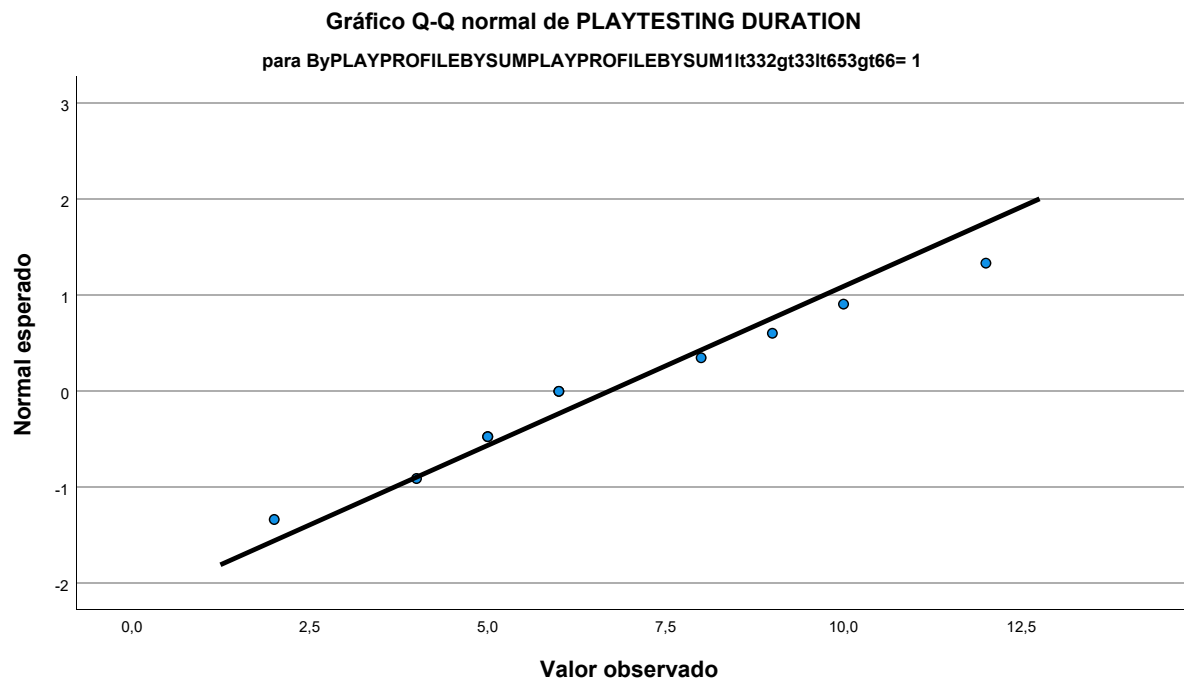
Ancho del tallo: 10  
Cada hoja: 1 caso(s)

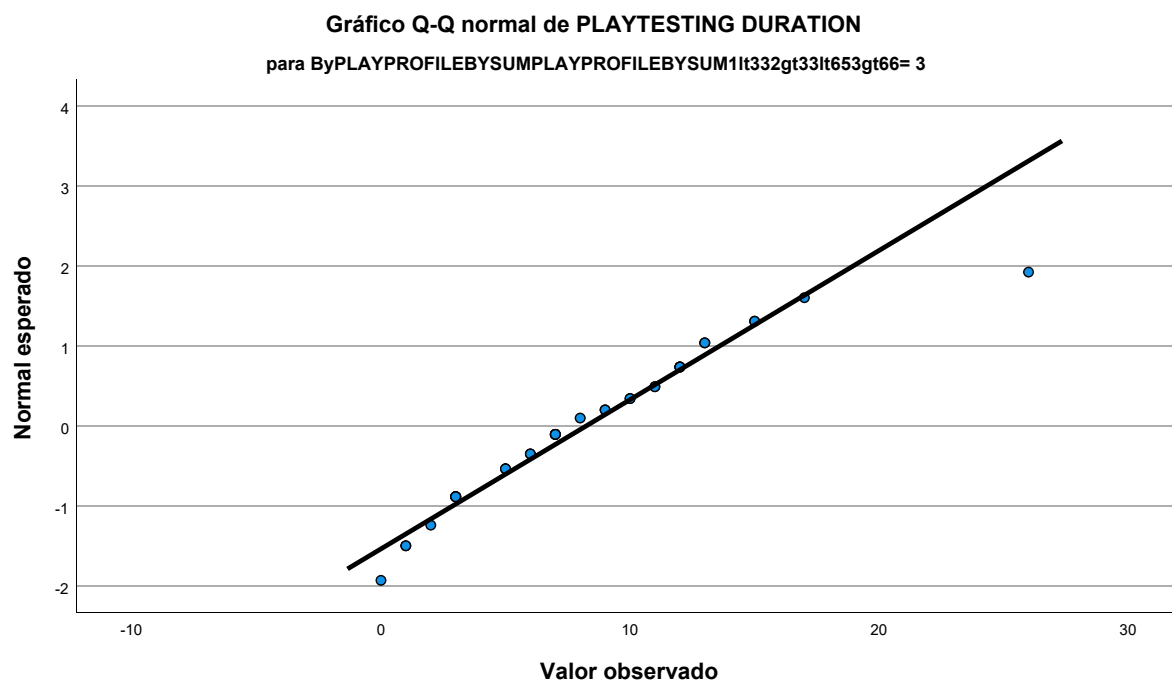
PLAYTESTING DURATION Diagrama de tallo y hojas de  
ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM11t332gt331t653gt66= 3

Frecuencia	Stem &	Hoja
3,00	0 .	011
6,00	0 .	233333
3,00	0 .	555
7,00	0 .	6677777
3,00	0 .	899
4,00	1 .	0011
6,00	1 .	222233
2,00	1 .	55
1,00	1 .	7
1,00	Extremos	(>=26)

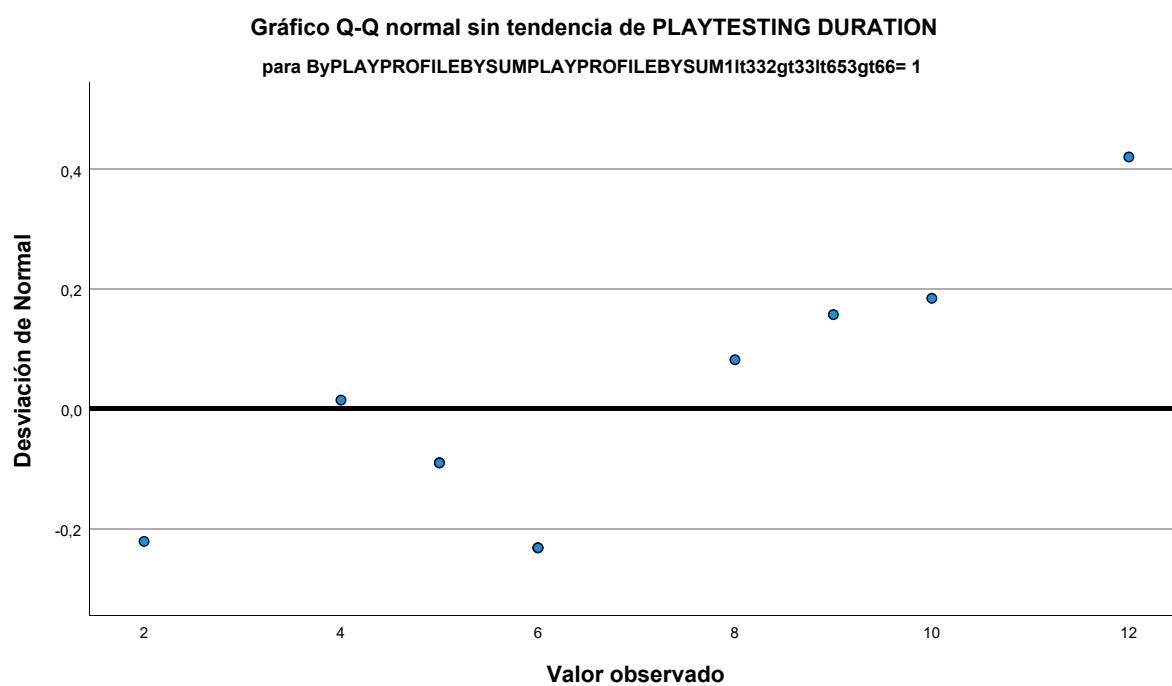
Ancho del tallo: 10  
Cada hoja: 1 caso(s)

Gráficos Q-Q normales

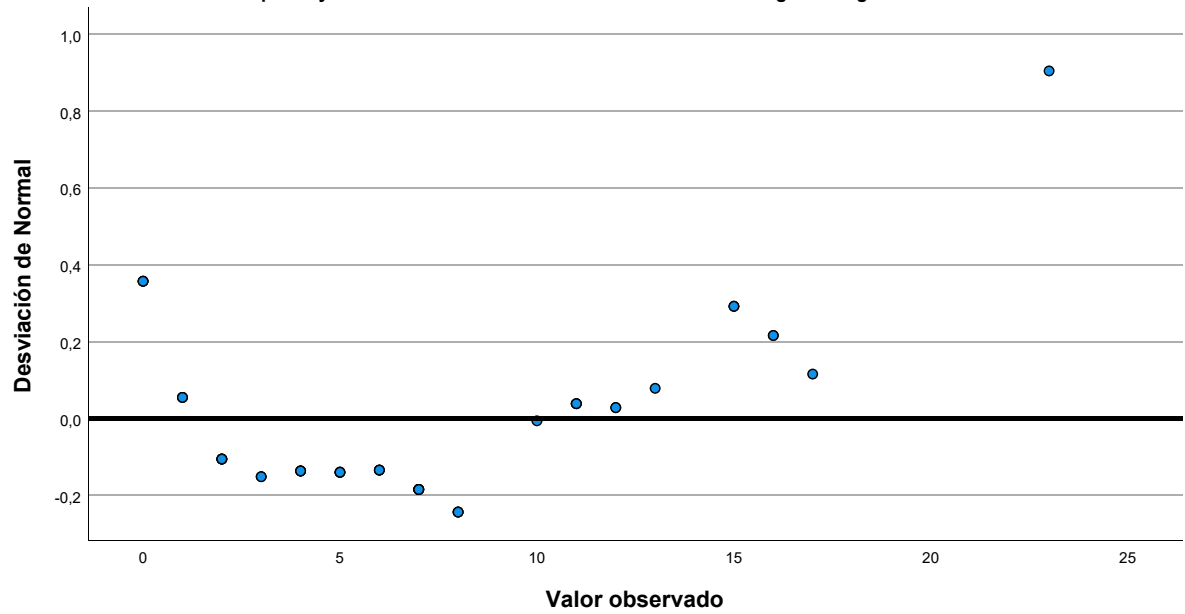




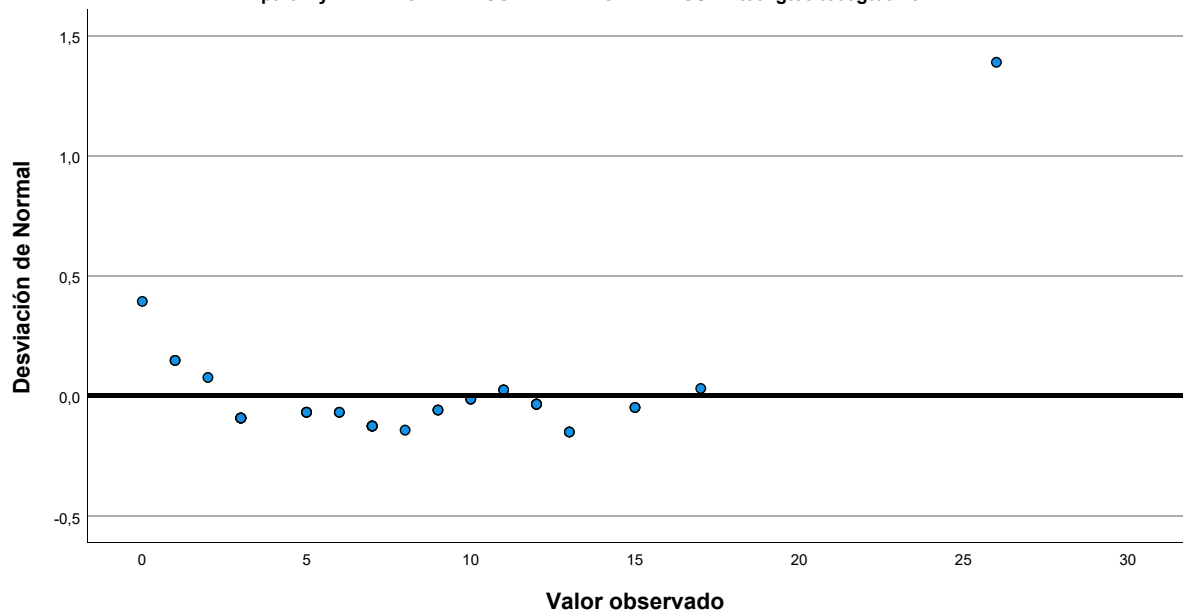
### Gráficos Q-Q normales sin tendencia

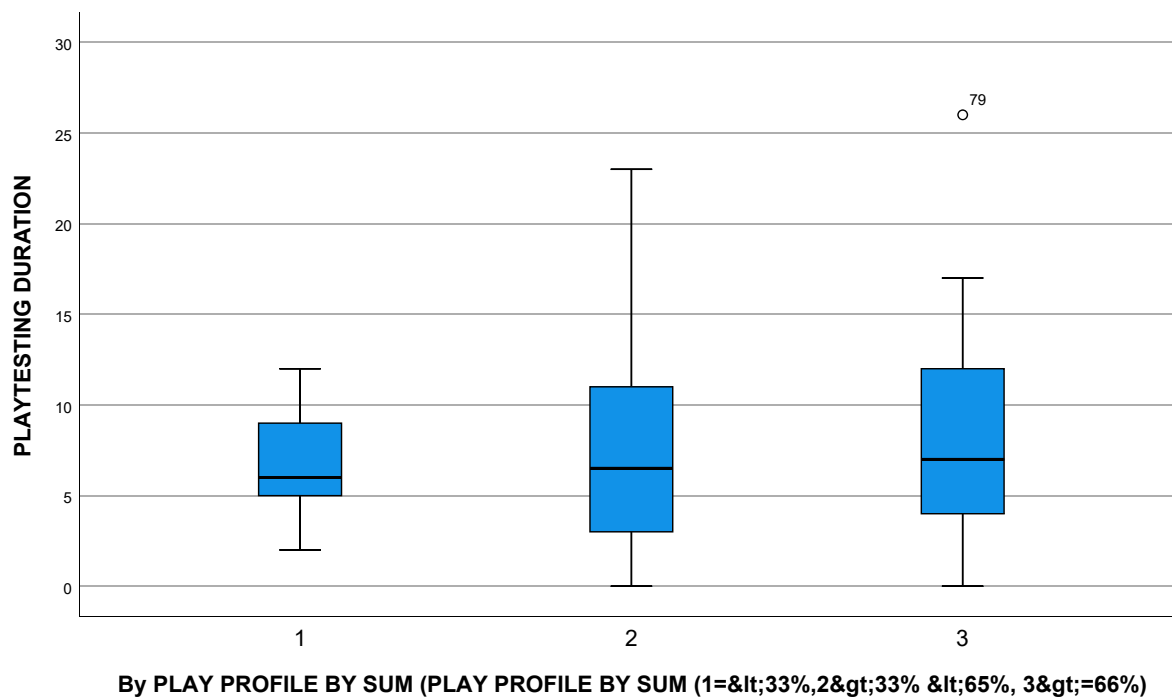


**Gráfico Q-Q normal sin tendencia de PLAYTESTING DURATION**  
 para ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM1lt332gt33lt653gt66= 2



**Gráfico Q-Q normal sin tendencia de PLAYTESTING DURATION**  
 para ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM1lt332gt33lt653gt66= 3





## AVERAGE GAME TIME

### Gráficos de tallo y hojas

AVERAGE GAME TIME Diagrama de tallo y hojas de  
ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM1<33%2>33% <65%3>=66% 1

Frecuencia	Stem &	Hoja
5,00	1 .	02236
2,00	2 .	05
1,00	3 .	3
1,00	4 .	5
1,00	Extremos	(>=12,0)

Ancho del tallo: 1,000000  
Cada hoja: 1 caso(s)

AVERAGE GAME TIME Diagrama de tallo y hojas de  
ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM1<33%2>33% <65%3>=66% 2

Frecuencia	Stem &	Hoja
8,00	0 .	00033366
9,00	1 .	000335666
8,00	2 .	00033456
6,00	3 .	000356
4,00	4 .	0003
5,00	5 .	05567
,00	6 .	



2,00            7 . 00

Ancho del tallo: 1,000000

Cada hoja: 1 caso(s)

AVERAGE GAME TIME Diagrama de tallo y hojas de

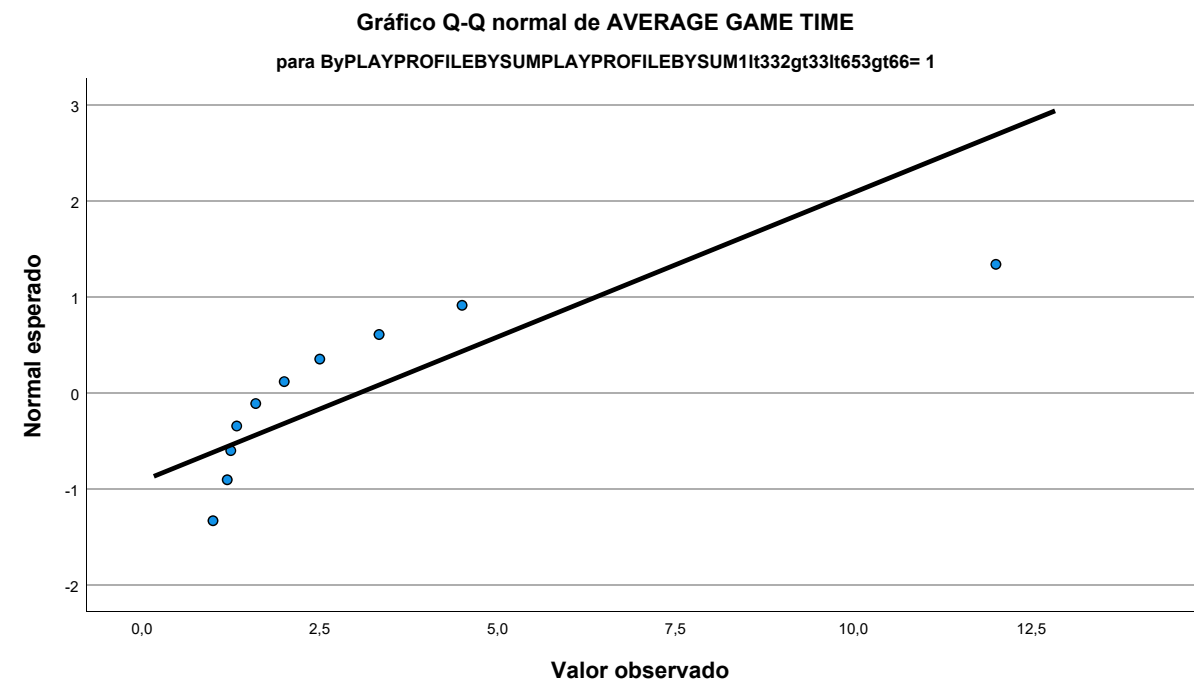
ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM1lt332gt33lt653gt66= 3

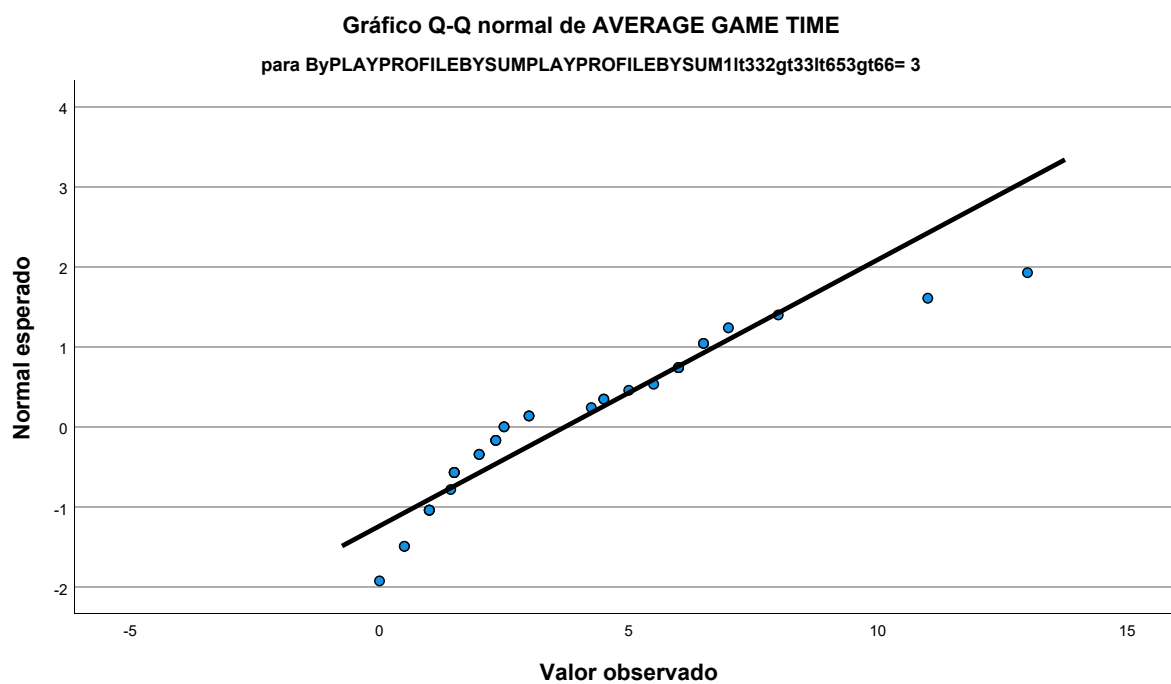
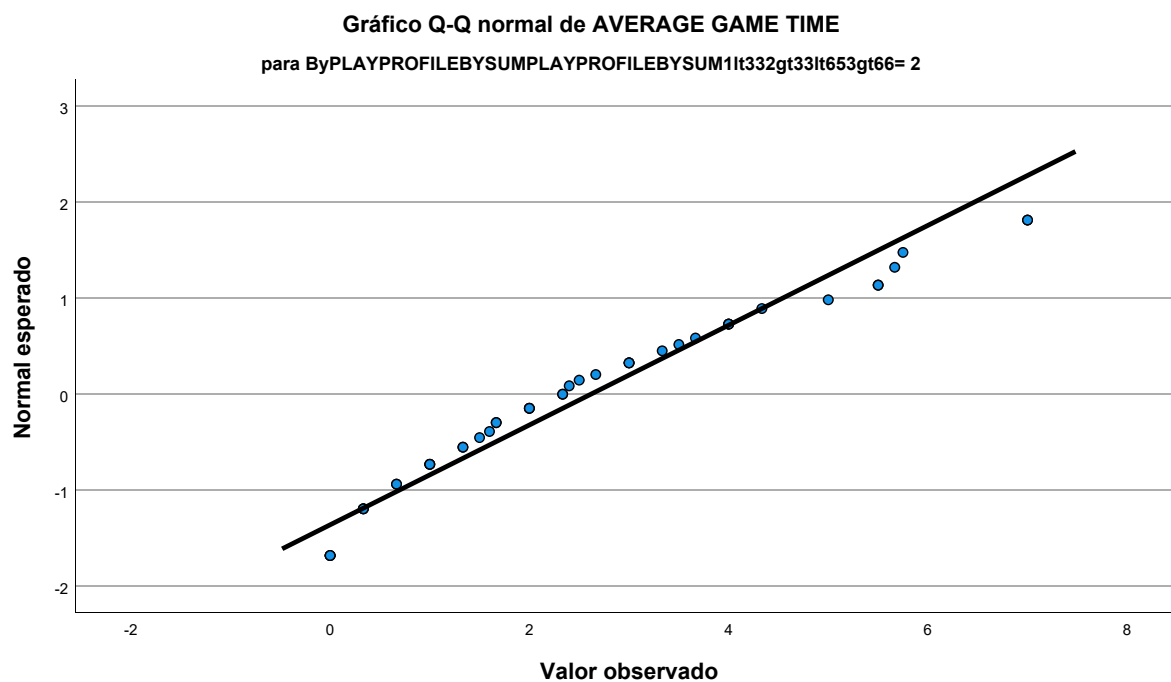
Frecuencia	Stem &	Hoja
3,00	0 .	055
9,00	1 .	000045555
7,00	2 .	0033355
2,00	3 .	00
3,00	4 .	255
2,00	5 .	05
6,00	6 .	000055
1,00	7 .	0
1,00	8 .	0
,00	9 .	
,00	10 .	
1,00	11 .	0
1,00	Extremos	(>=13,0)

Ancho del tallo: 1,000000

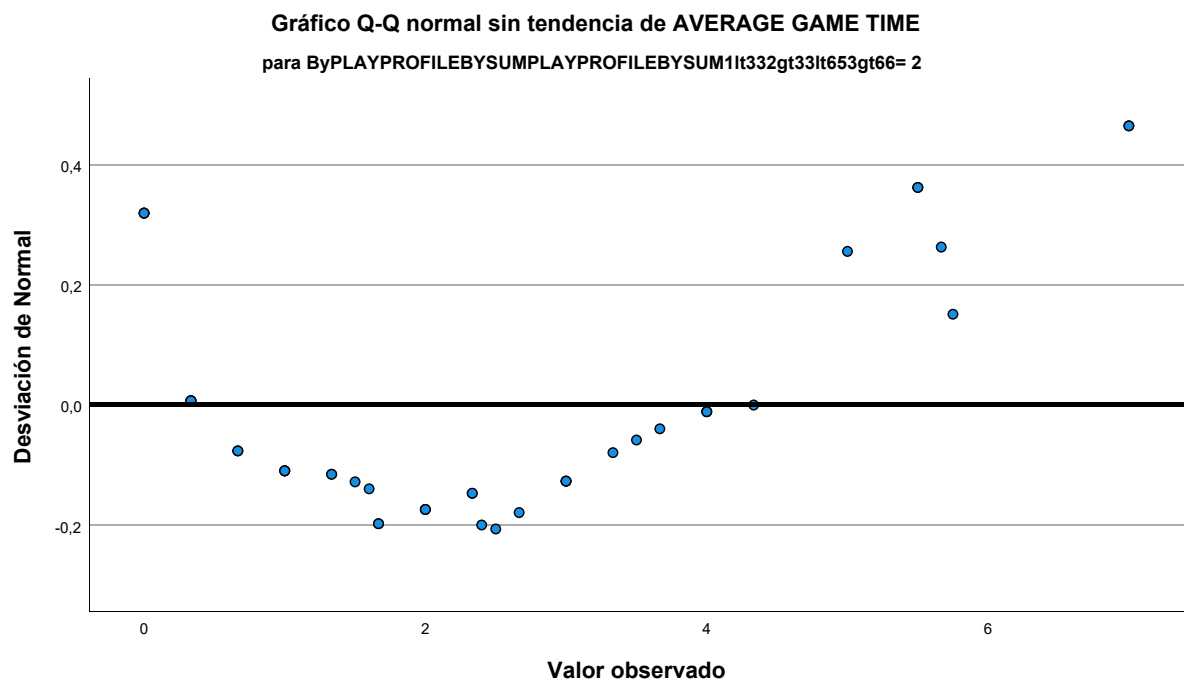
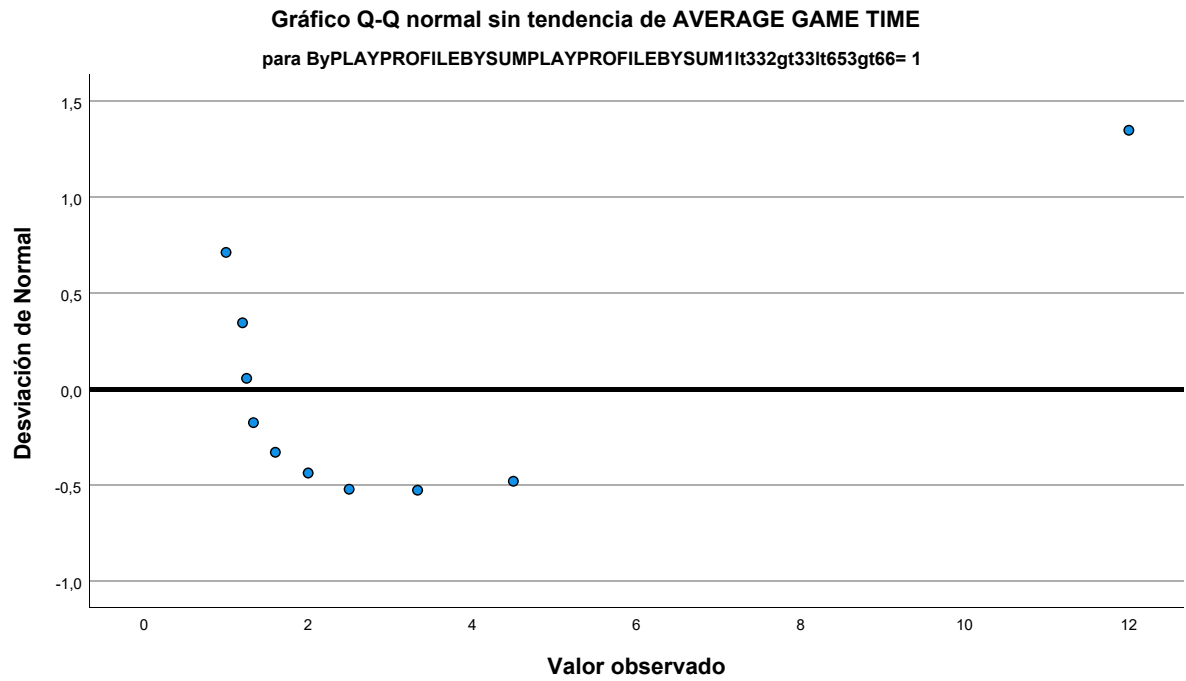
Cada hoja: 1 caso(s)

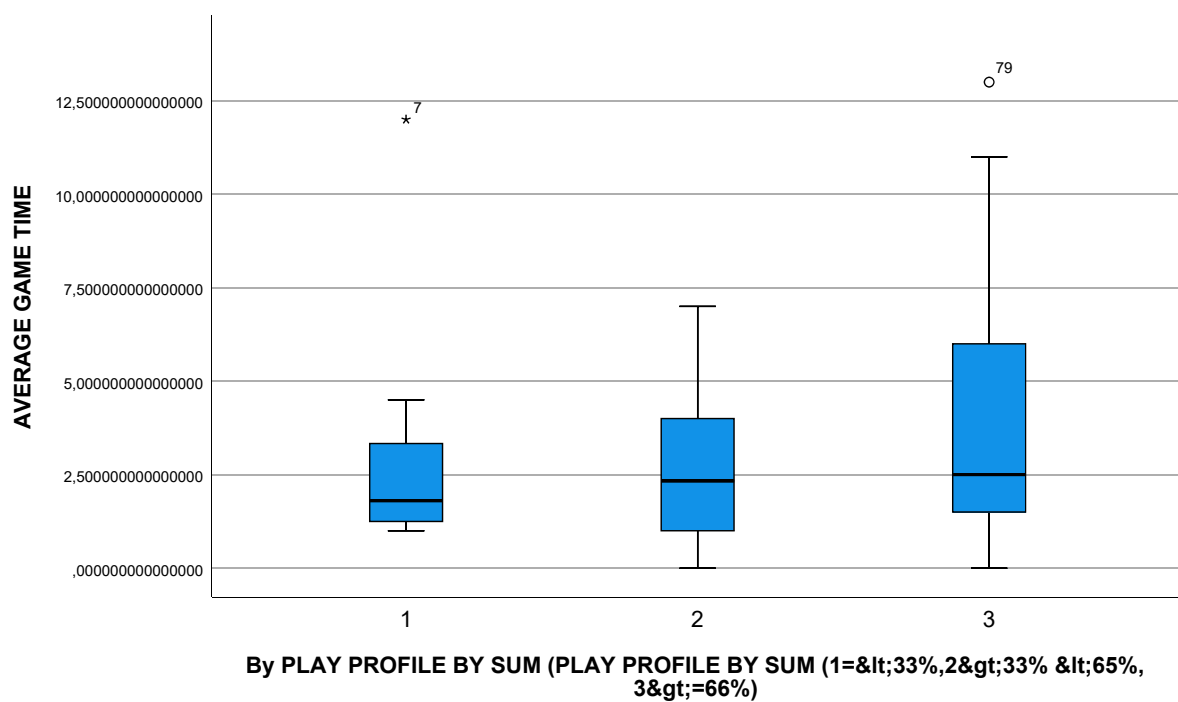
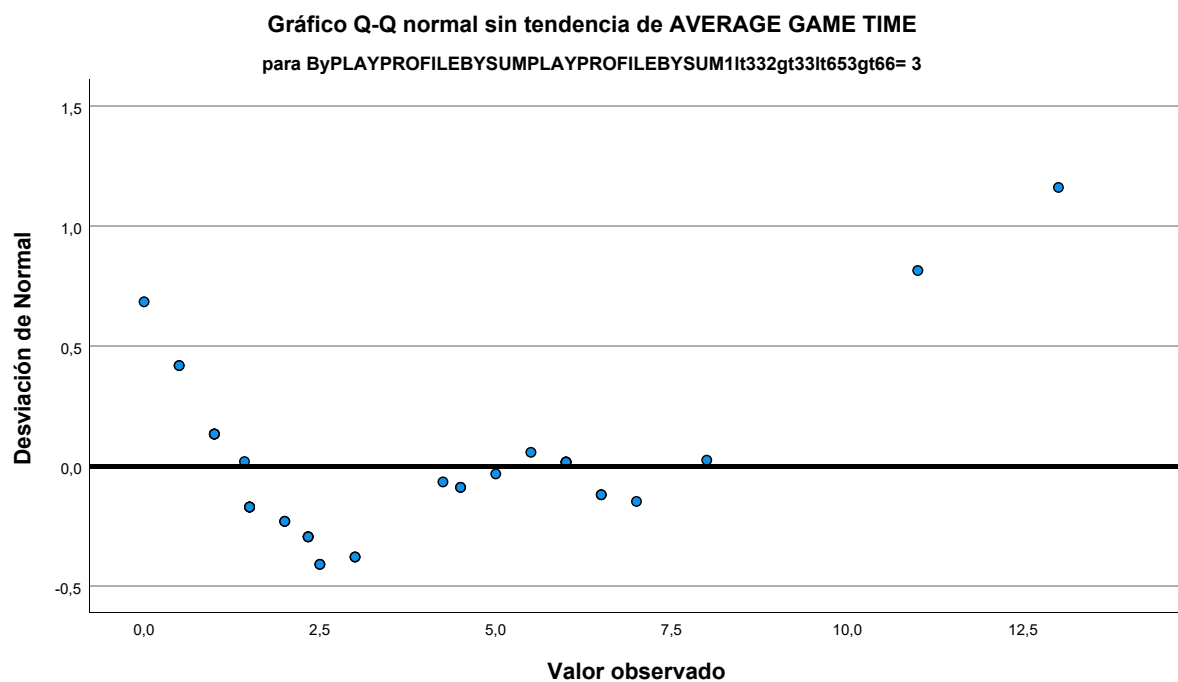
### Gráficos Q-Q normales





**Gráficos Q-Q normales sin tendencia**





## WON RATE

### Gráficos de tallo y hojas

WON RATE Diagrama de tallo y hojas de  
ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM1<332>33<653>66= 1

Frecuencia	Stem & Hoja
10,00	0 . 0000000000

Ancho del tallo: 10,00  
 Cada hoja: 1 caso(s)

WON RATE Diagrama de tallo y hojas de  
 ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM11t332gt331t653gt66= 2

Frecuencia	Stem &	Hoja
14,00	0 .	00000000000000
,00	1 .	
1,00	2 .	5
6,00	3 .	333333
,00	4 .	
4,00	5 .	0000
4,00	6 .	0666
1,00	7 .	5
1,00	8 .	0
,00	9 .	
11,00	10 .	000000000000

Ancho del tallo: 10,00  
 Cada hoja: 1 caso(s)

WON RATE Diagrama de tallo y hojas de  
 ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM11t332gt331t653gt66= 3

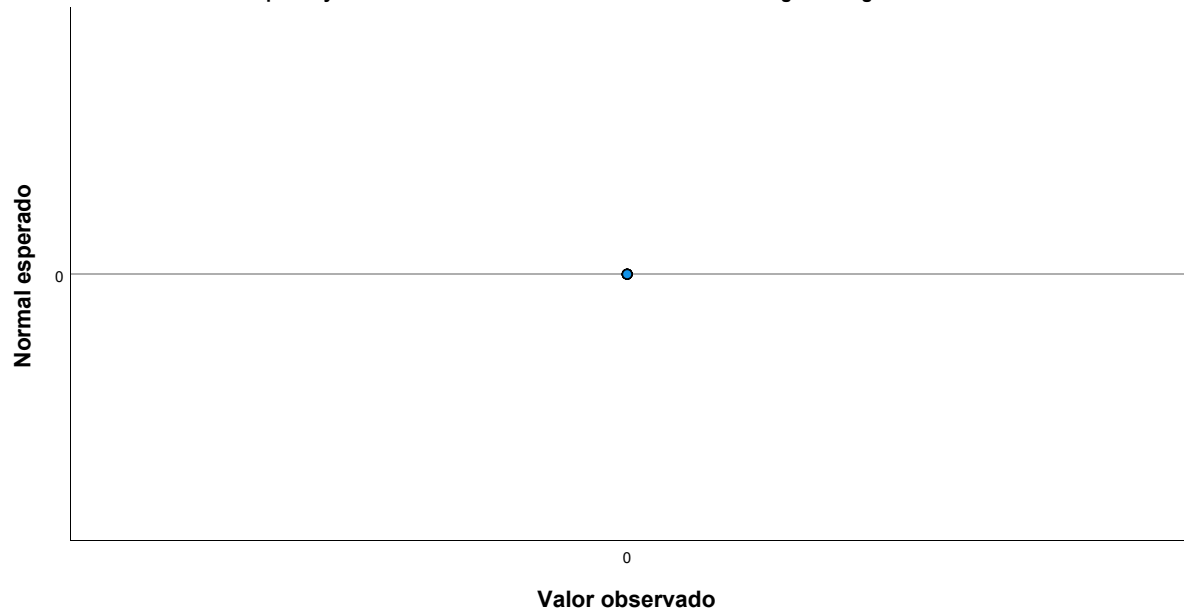
Frecuencia	Stem &	Hoja
5,00	0 .	00000
,00	1 .	
,00	2 .	
2,00	3 .	33
1,00	4 .	0
5,00	5 .	00000
1,00	6 .	6
1,00	7 .	5
,00	8 .	
,00	9 .	
21,00	10 .	00000000000000000000

Ancho del tallo: 10,00  
 Cada hoja: 1 caso(s)

## Gráficos Q-Q normales

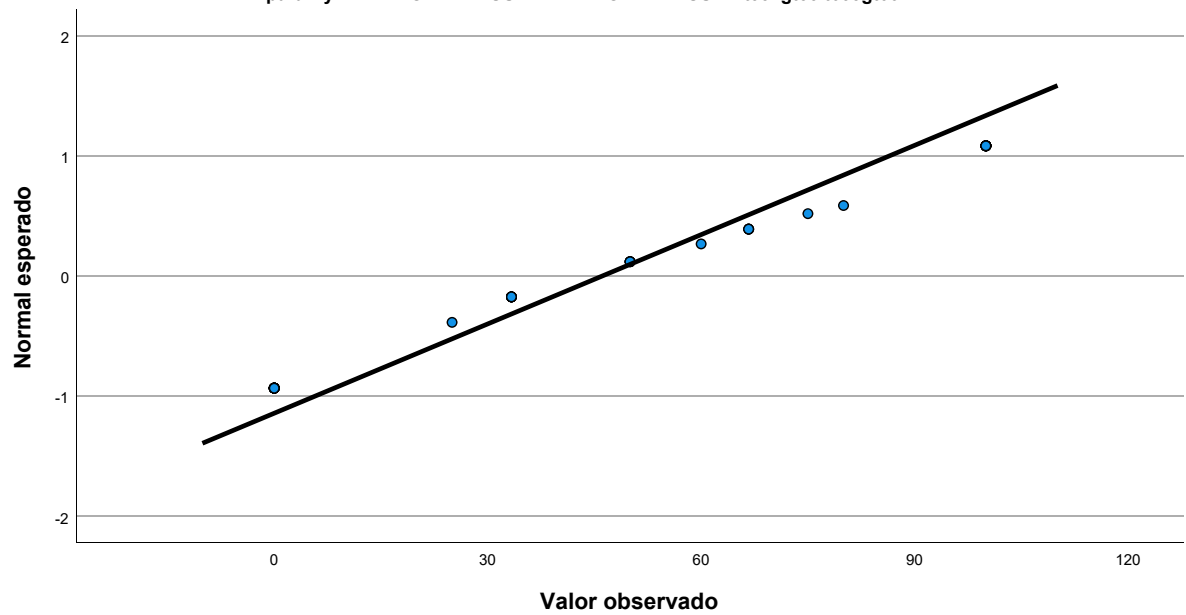
### Gráfico Q-Q normal de WON RATE

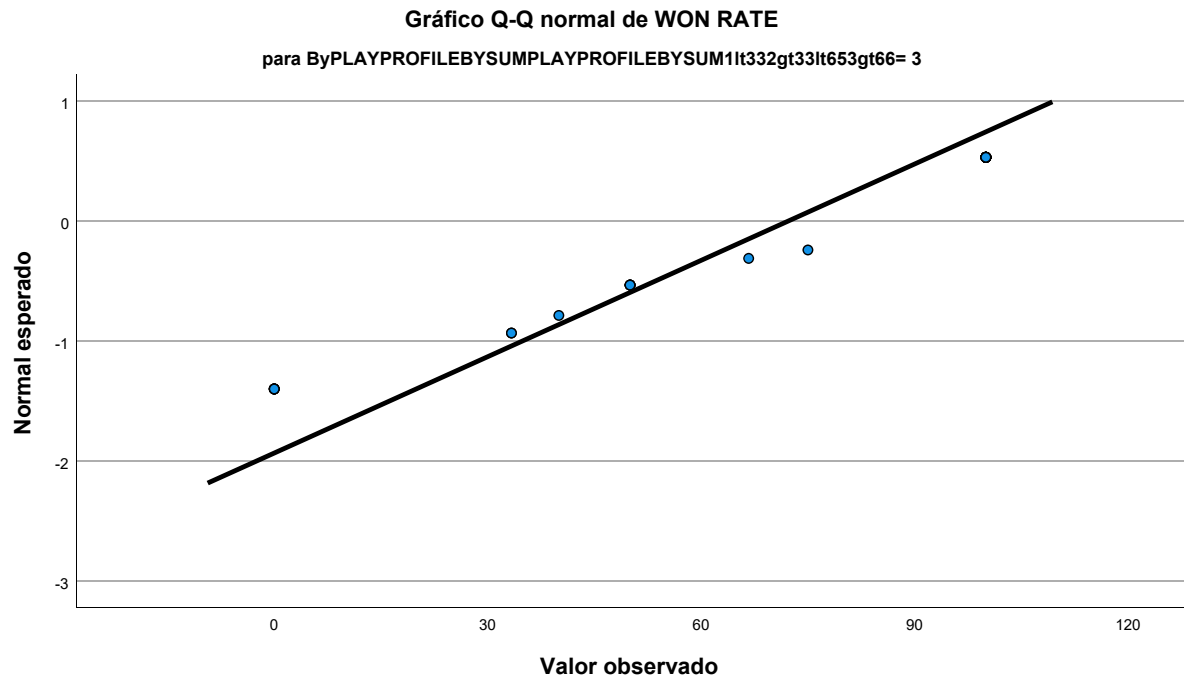
para ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM1t332gt33t653gt66= 1



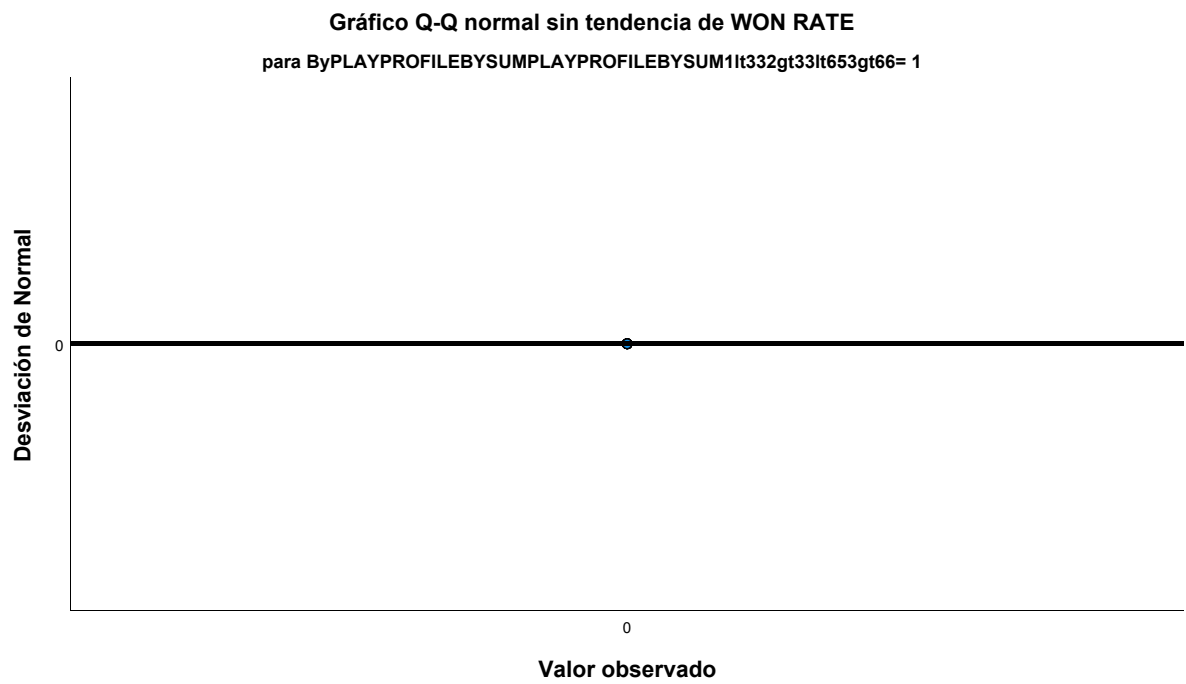
### Gráfico Q-Q normal de WON RATE

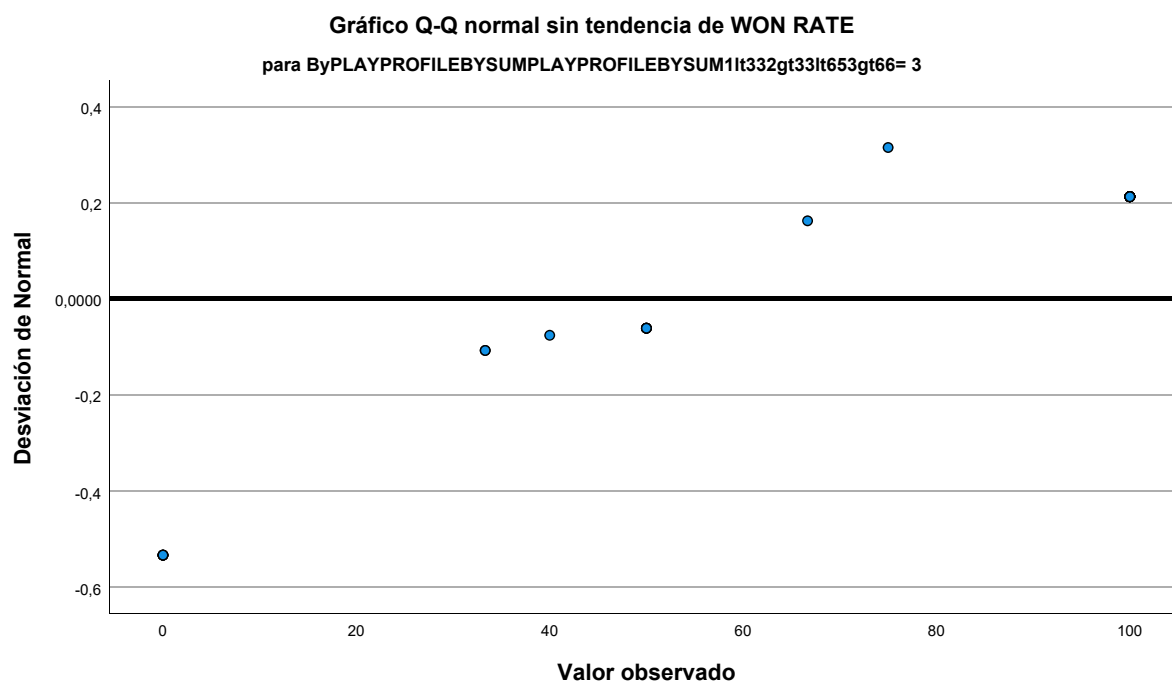
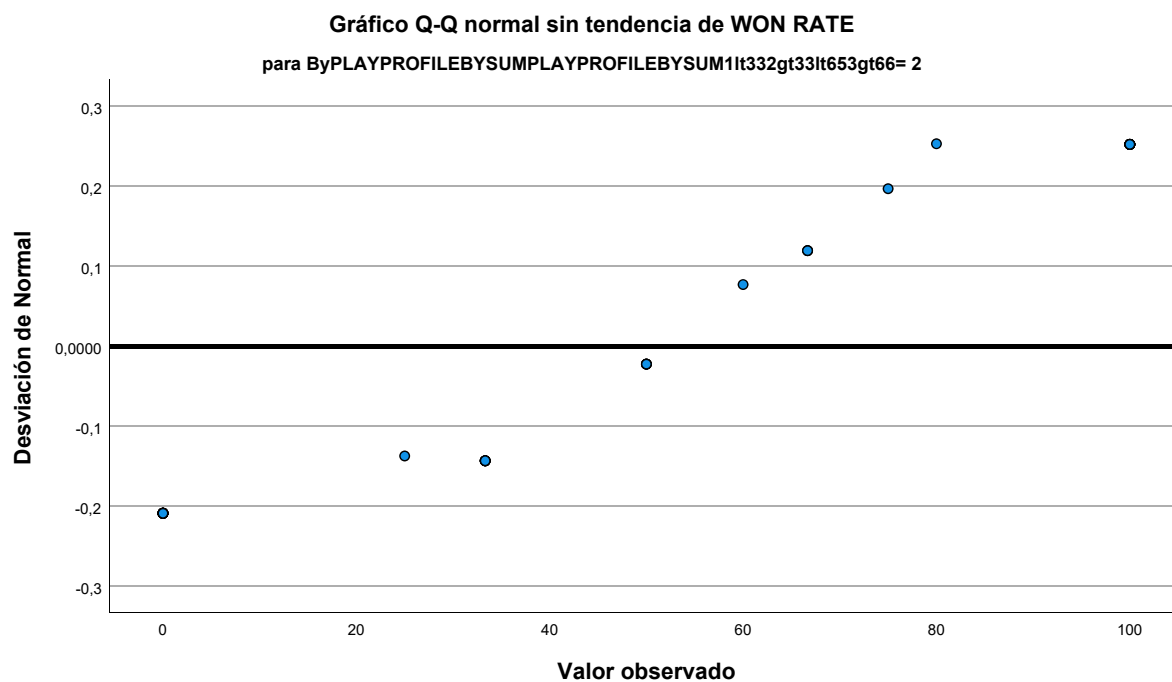
para ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM1t332gt33t653gt66= 2



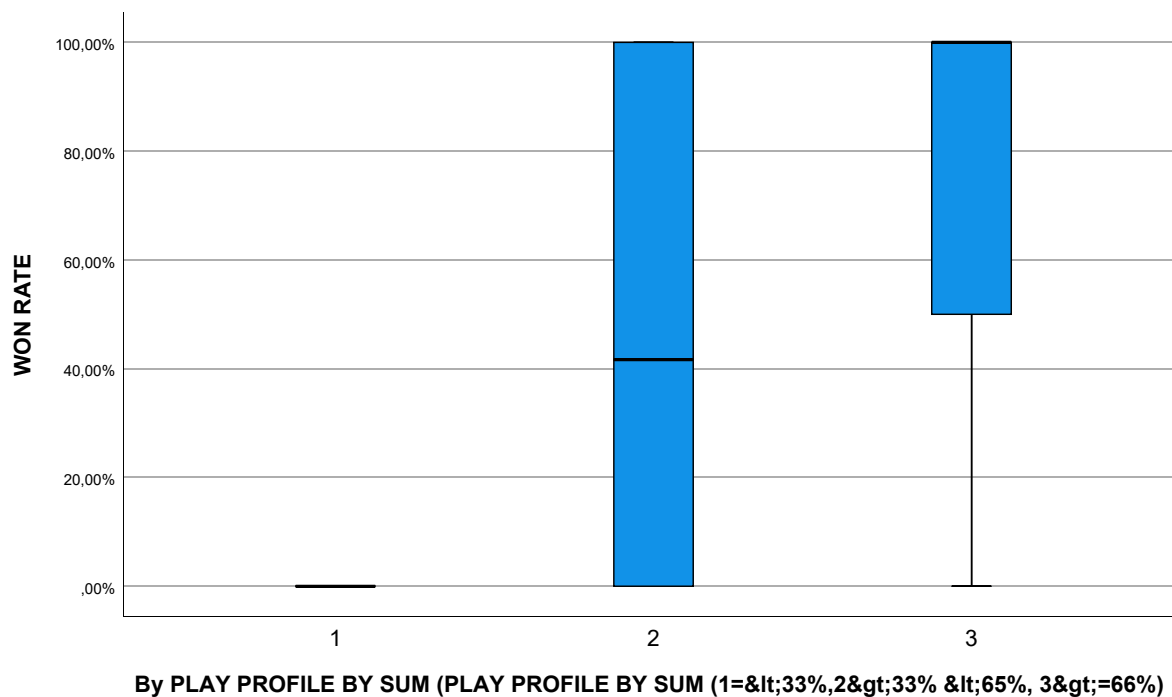


### Gráficos Q-Q normales sin tendencia









¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you played against the boss?

### Gráficos de tallo y hojas

¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you played against the boss? Diagrama de tallo y hojas de

ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM1<332>33<653>66= 1

Frecuencia Stem & Hoja

1,00	1 . 0
3,00	2 . 000
3,00	3 . 000
1,00	4 . 0
2,00	5 . 00

Ancho del tallo: 1

Cada hoja: 1 caso(s)

¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you played against the boss? Diagrama de tallo y hojas de

ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM1<332>33<653>66= 2

Frecuencia Stem & Hoja

4,00	1 . 0000
,00	1 .
11,00	2 . 0000000000
,00	2 .

```

20,00      3 .  00000000000000000000
,00        3 .
2,00      4 .  00
5,00 Extremos    (>=5,0)

```

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you pla Diagrama de tal  
lo y hojas de  
ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM1lt332gt331t653gt66= 3

```

Frecuencia  Stem &  Hoja

 6,00      1 .  000000
,00        1 .
17,00     2 .  000000000000000000
,00        2 .
 5,00     3 .  00000
,00        3 .
 2,00     4 .  00
6,00 Extremos    (>=5,0)

```

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

## Gráficos Q-Q normales

Gráfico Q-Q normal de ¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you played against the boss?

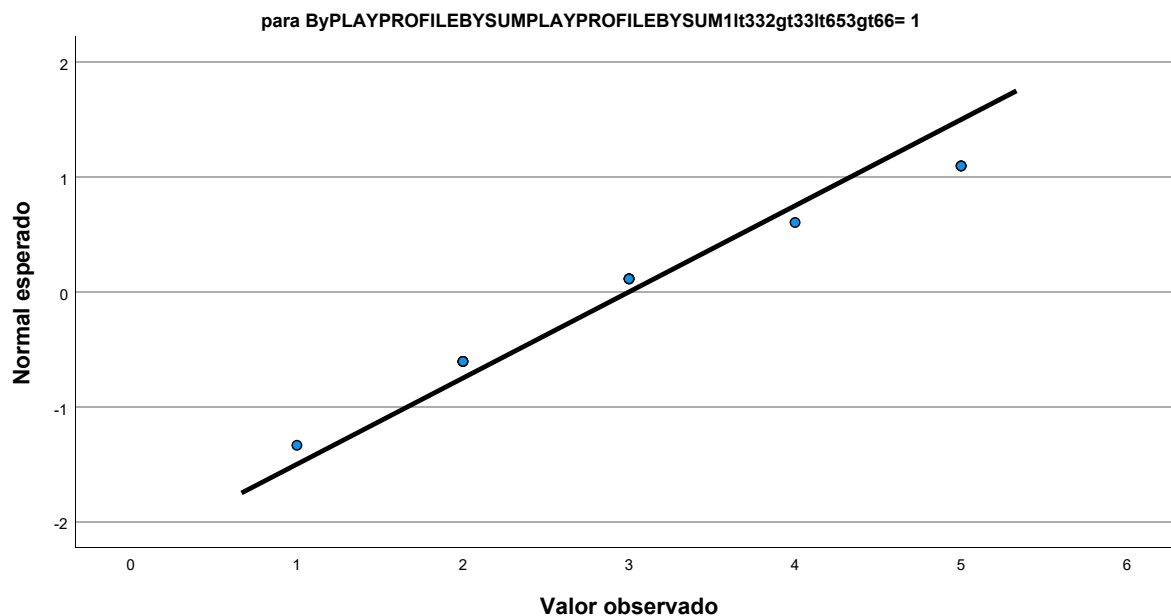


Gráfico Q-Q normal de ¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you played against the boss?

para ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM1lt332gt33lt653gt66= 2

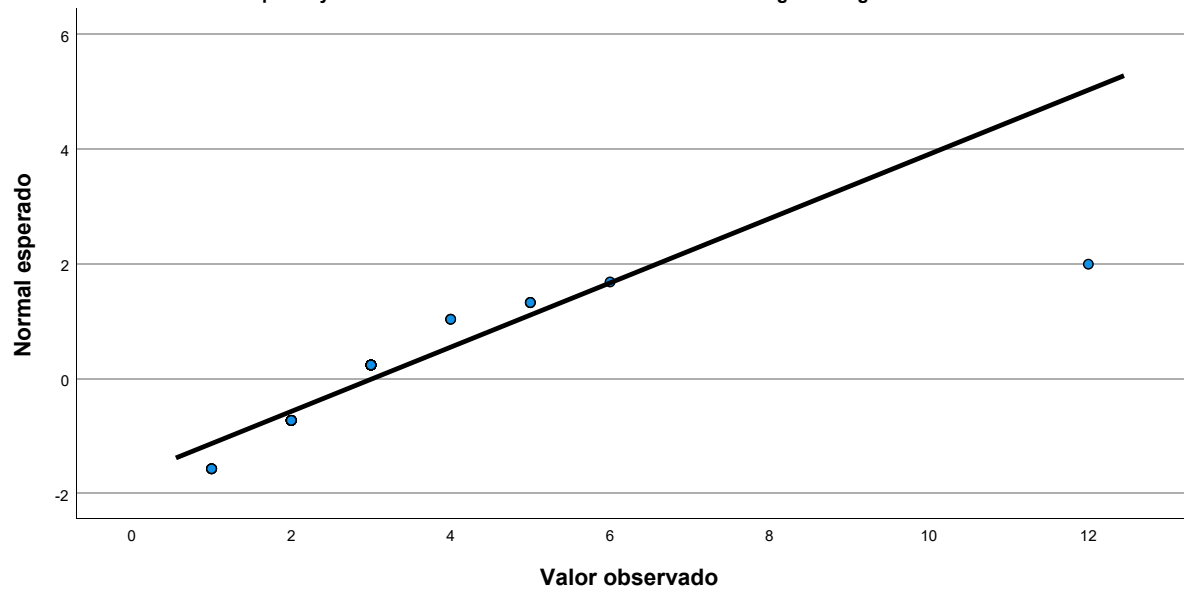
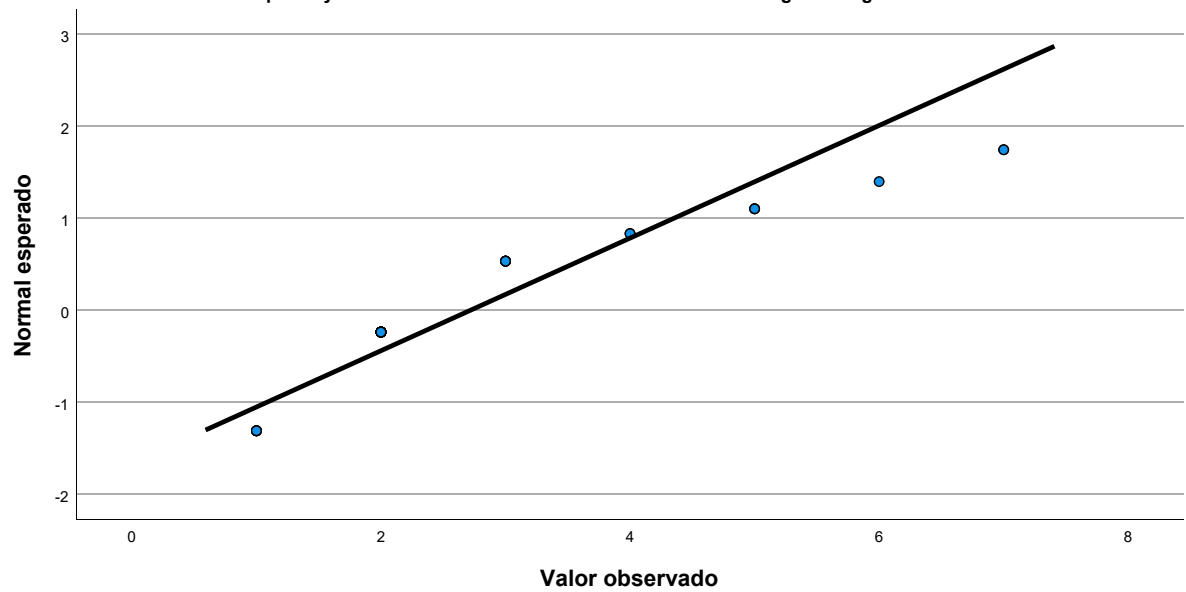


Gráfico Q-Q normal de ¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you played against the boss?

para ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM1lt332gt33lt653gt66= 3



Gráficos Q-Q normales sin tendencia

Gráfico Q-Q normal sin tendencia de ¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you played against the boss?

para ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM1lt332gt33lt653gt66= 1

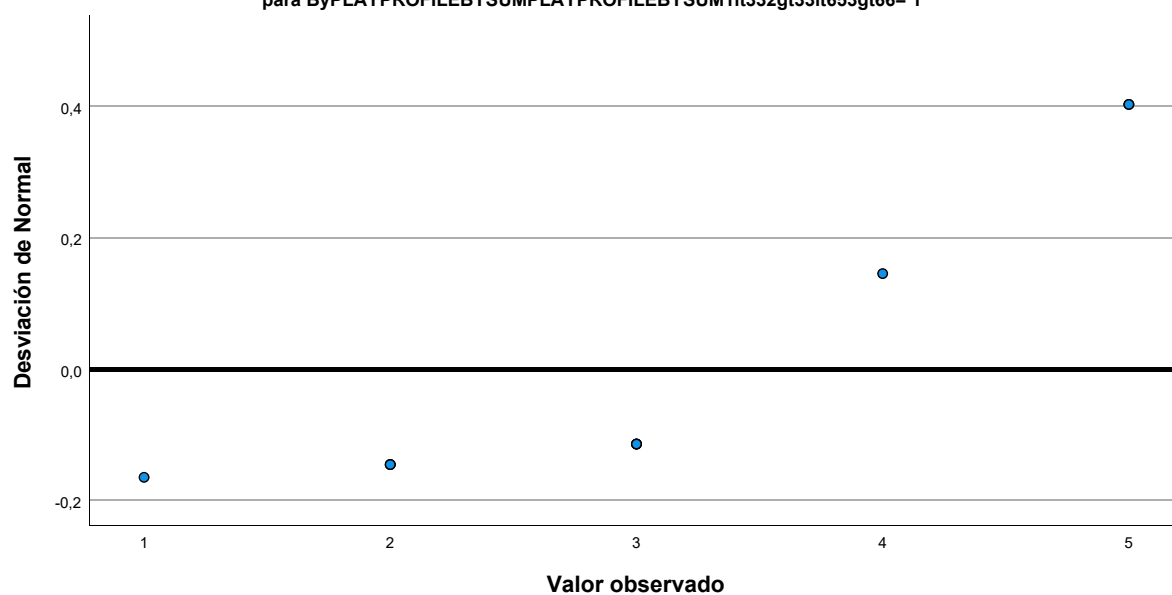
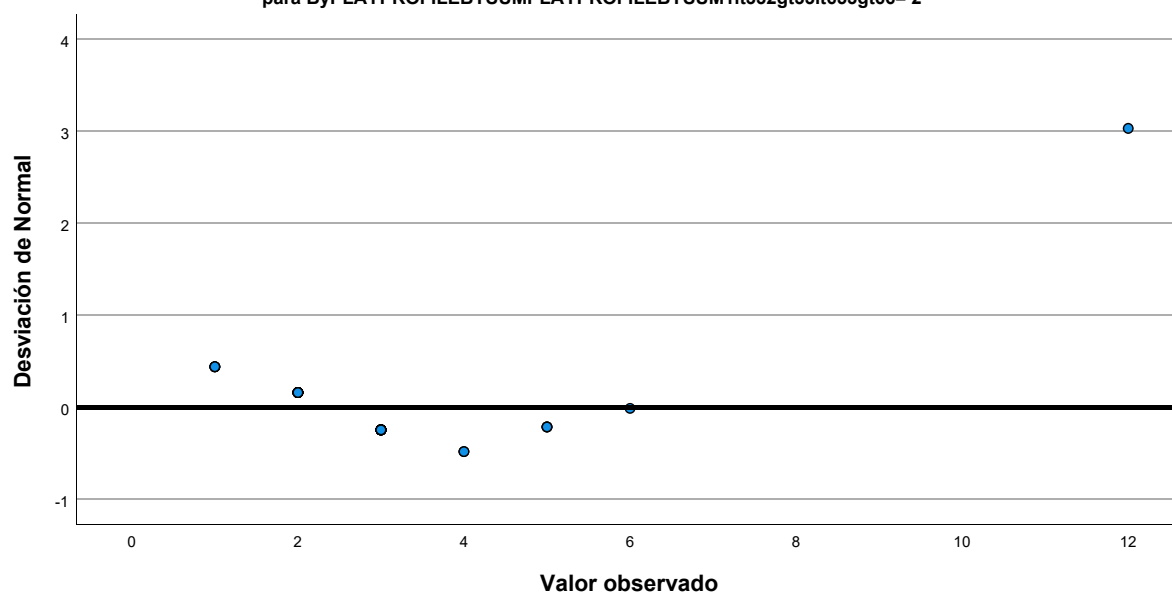
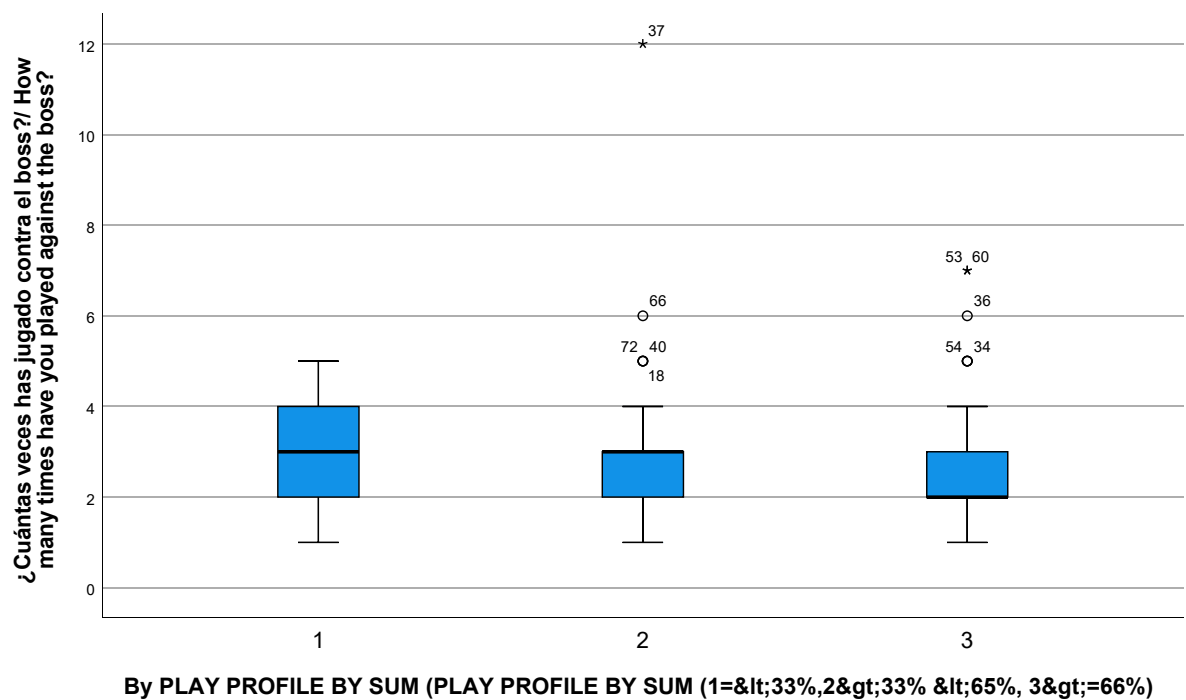
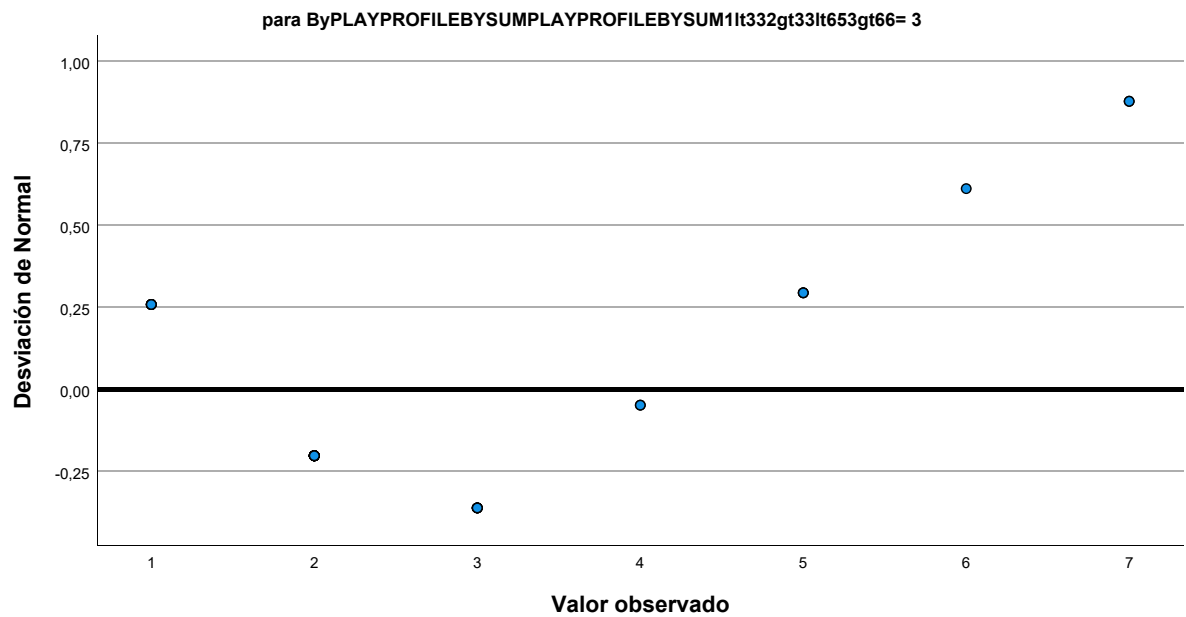


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de ¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you played against the boss?

para ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM1lt332gt33lt653gt66= 2



### Gráfico Q-Q normal sin tendencia de ¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you played against the boss?



¿Cuántas has ganado? / How many times have you won?

### Gráficos de tallo y hojas

¿Cuántas has ganado? / How many times have you won?

Diagrama de tallo y hojas de

ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM1lt332gt33lt653gt66= 1

Frecuencia    Stem & Hoja

10,00            0 . 0000000000

Ancho del tallo: \*

Cada hoja:            1 caso(s)

¿Cuántas has ganado? / How many times have you won?

Diagrama de tallo y hojas de

ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM11t332gt331t653gt66= 2

Frecuencia    Stem &    Hoja

14,00            0 . 00000000000000

,00            0 .

14,00            1 . 00000000000000

,00            1 .

7,00            2 . 0000000

,00            2 .

4,00            3 . 0000

,00            3 .

1,00            4 . 0

2,00 Extremos    (>=6)

Ancho del tallo: 1

Cada hoja:            1 caso(s)

¿Cuántas has ganado? / How many times have you won?

Diagrama de tallo y hojas de

ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM11t332gt331t653gt66= 3

Frecuencia    Stem &    Hoja

5,00            0 . 00000

,00            0 .

13,00            1 . 00000000000000

,00            1 .

10,00            2 . 0000000000

,00            2 .

2,00            3 . 00

6,00 Extremos    (>=4)

Ancho del tallo: 1

Cada hoja:            1 caso(s)

## Gráficos Q-Q normales

Gráfico Q-Q normal de ¿Cuántas has ganado? / How many times have you won?  
para ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM1t332gt33t653gt66= 1

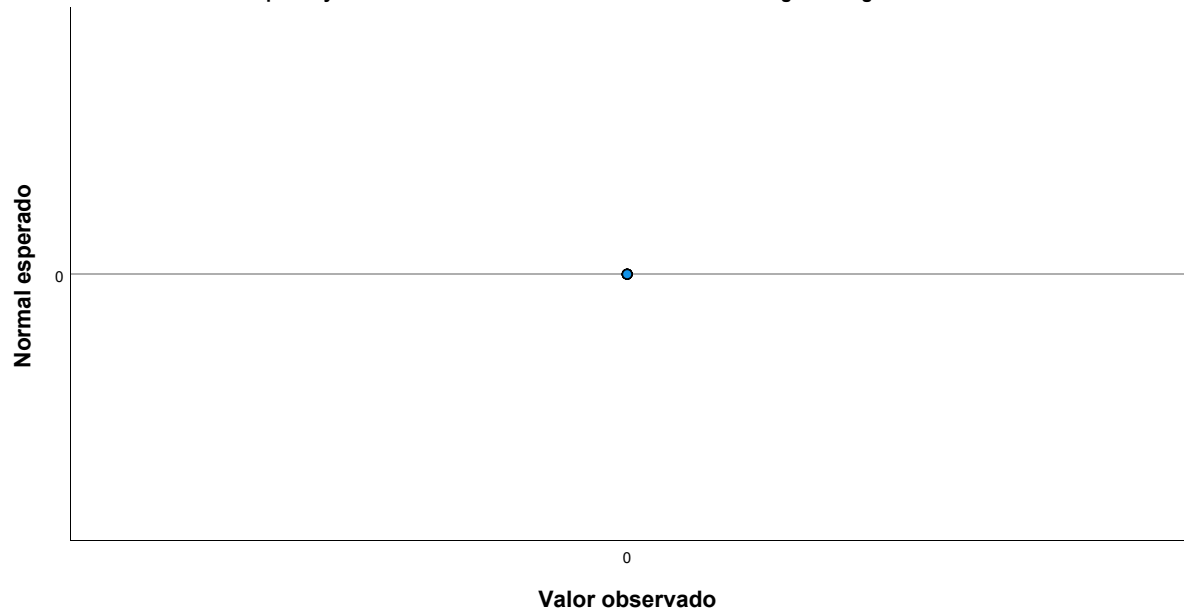
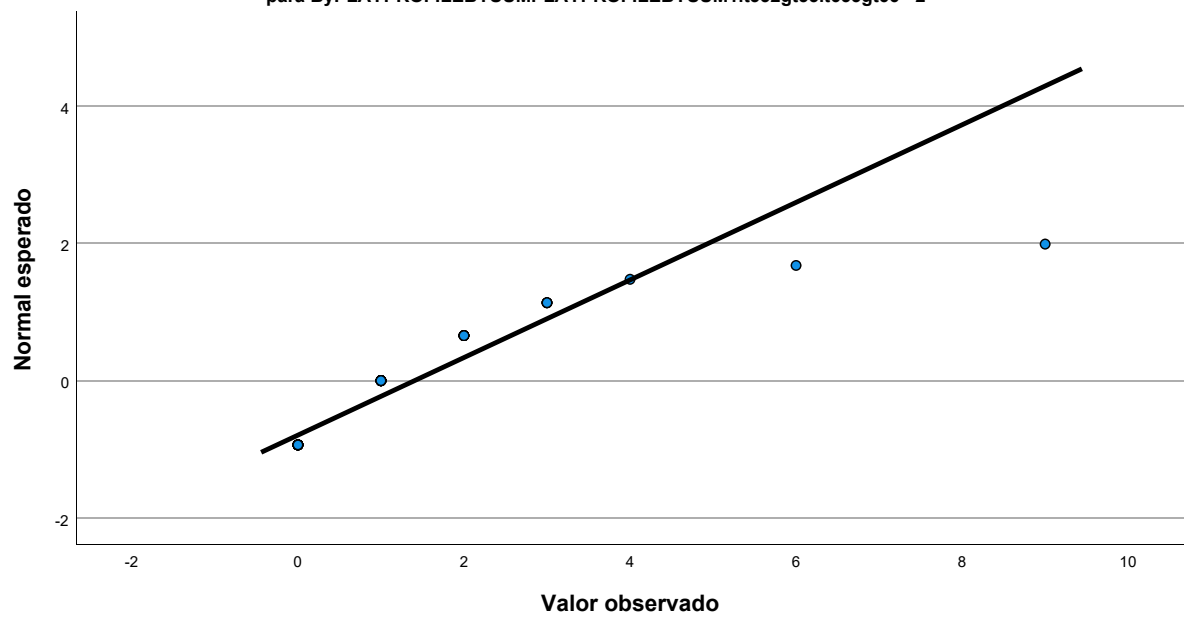
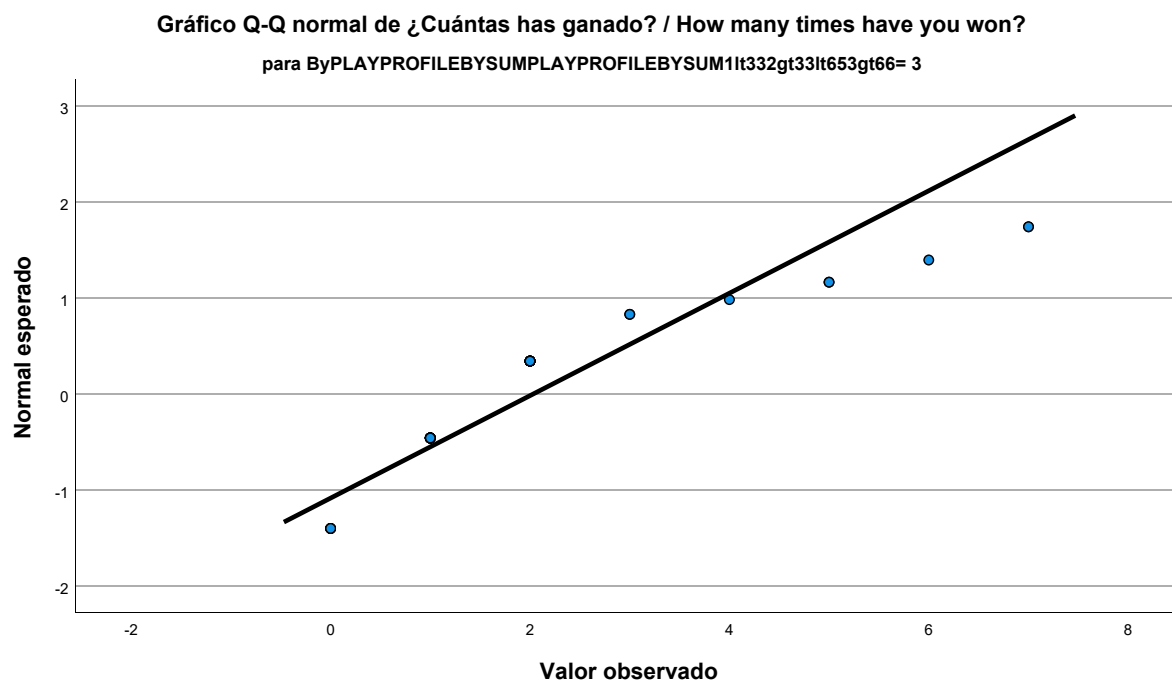
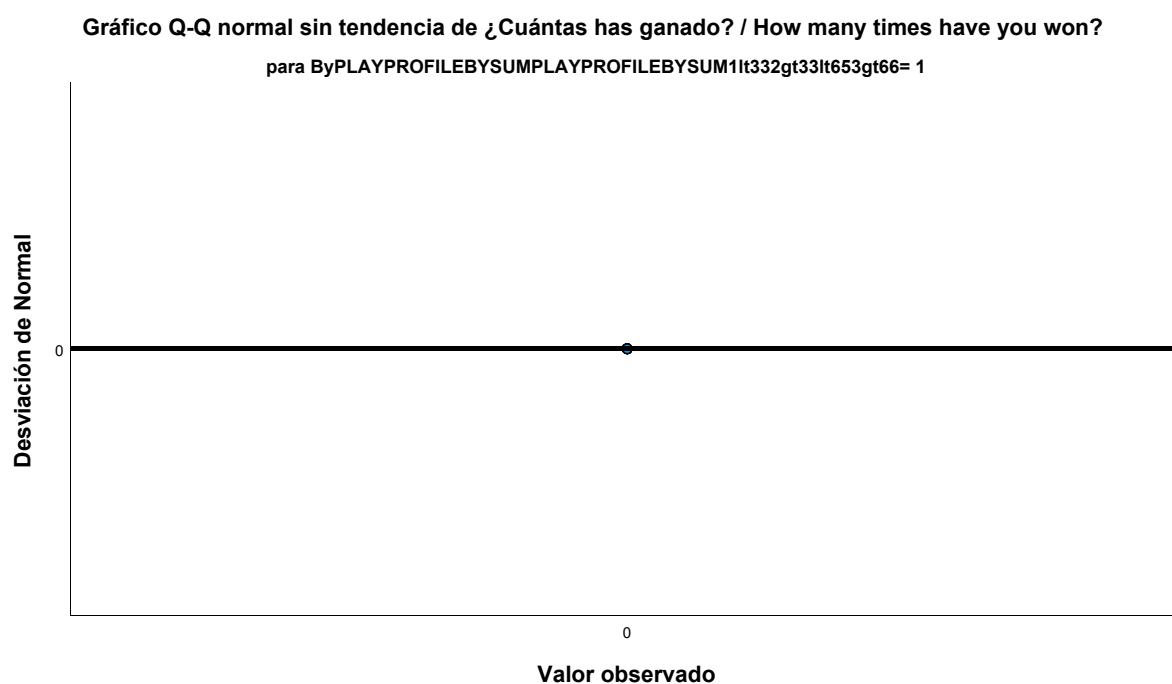


Gráfico Q-Q normal de ¿Cuántas has ganado? / How many times have you won?  
para ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM1t332gt33t653gt66= 2





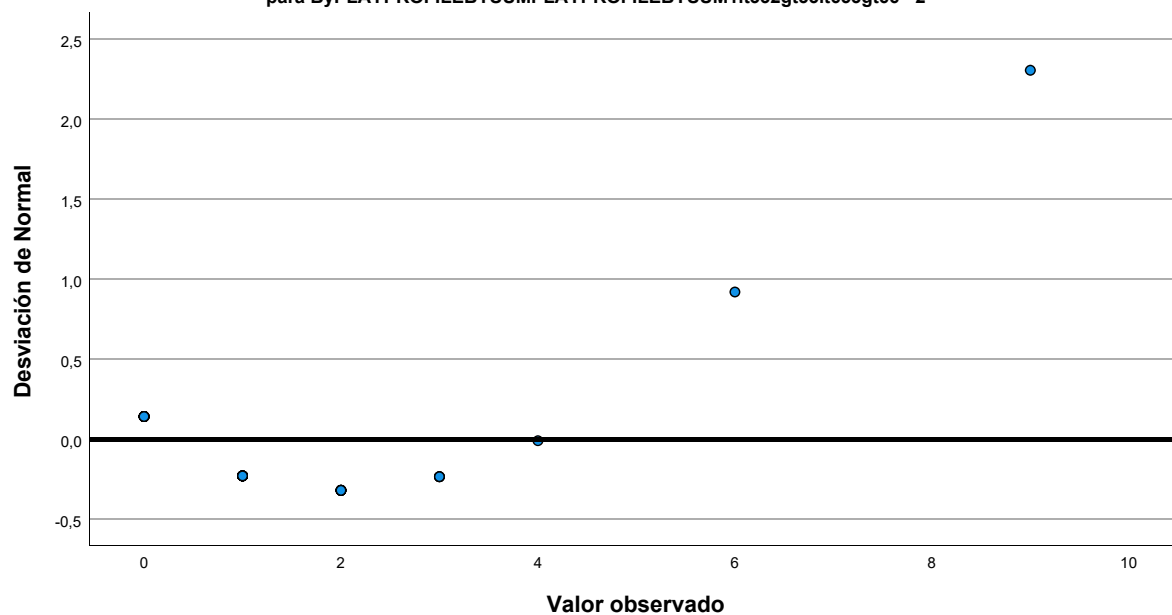
## Gráficos Q-Q normales sin tendencia





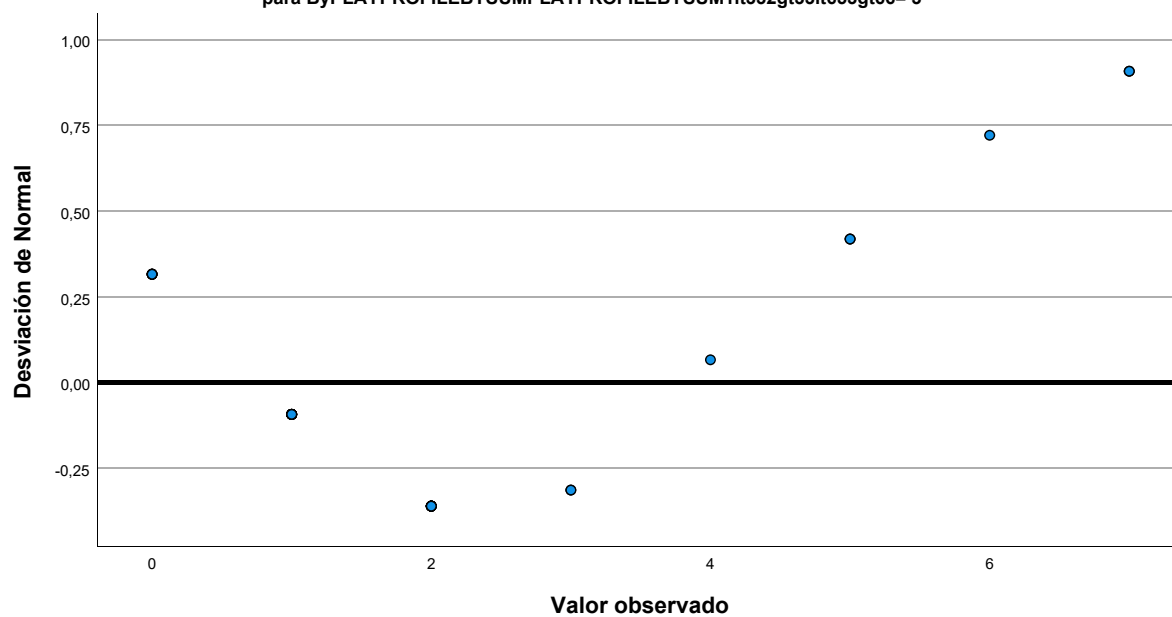
**Gráfico Q-Q normal sin tendencia de ¿Cuántas has ganado? / How many times have you won?**

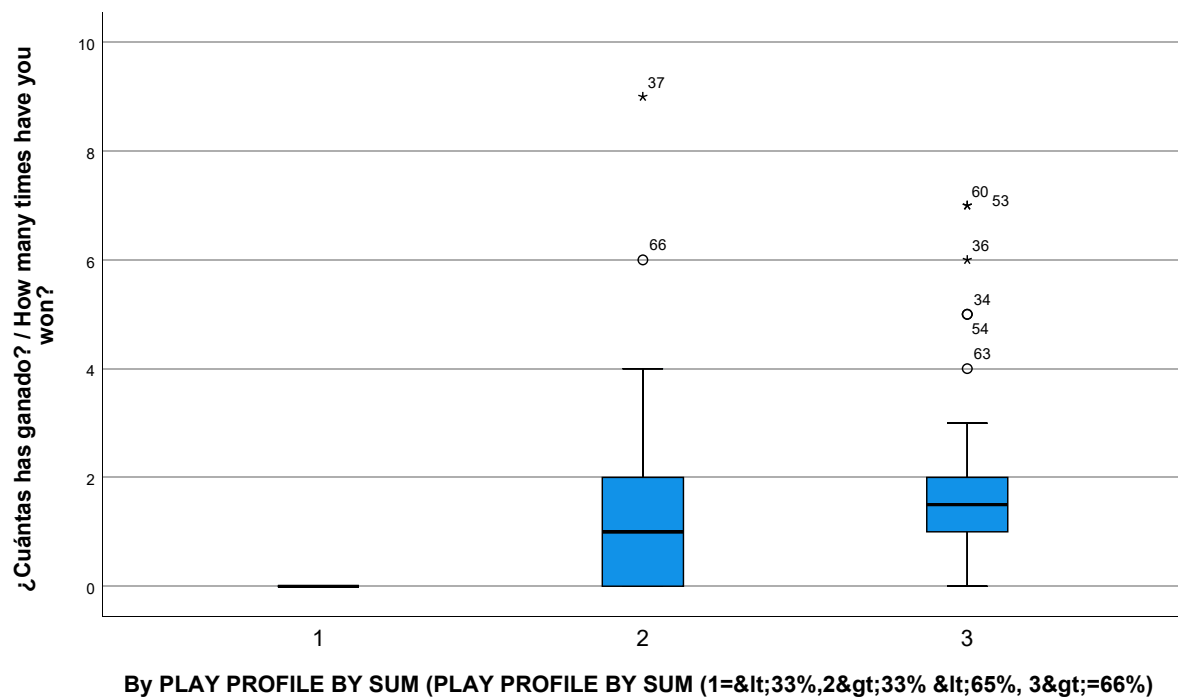
para ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM1lt332gt33lt653gt66= 2



**Gráfico Q-Q normal sin tendencia de ¿Cuántas has ganado? / How many times have you won?**

para ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM1lt332gt33lt653gt66= 3





## DIFFICULTY (Q2)

### Gráficos de tallo y hojas

DIFFICULTY (Q2) Diagrama de tallo y hojas de  
ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM11t332gt331t653gt66= 1

Frecuencia Stem & Hoja

1,00	0 . 1
4,00	0 . 2333
1,00	0 . 5
4,00	0 . 7777

Ancho del tallo: \*

Cada hoja: 1 caso(s)

DIFFICULTY (Q2) Diagrama de tallo y hojas de  
ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM11t332gt331t653gt66= 2

Frecuencia Stem & Hoja

3,00	1 . 000
8,00	2 . 00000000
3,00	3 . 000
2,00	4 . 00
8,00	5 . 00000000
7,00	6 . 0000000
11,00	7 . 00000000000

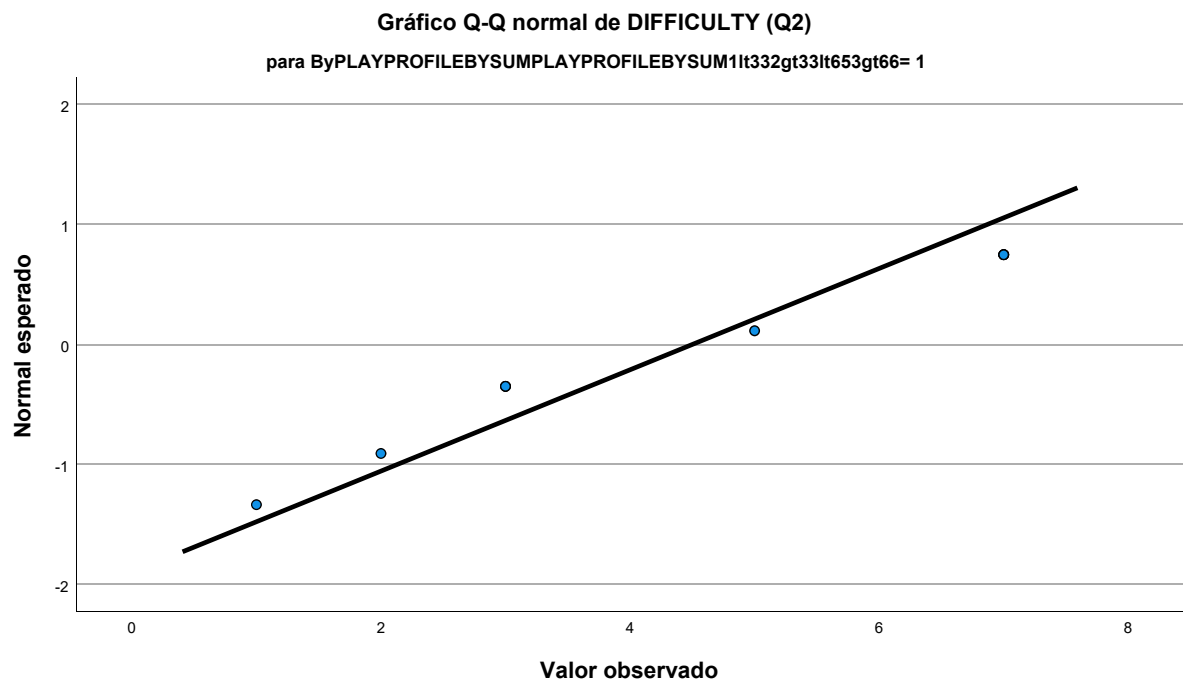
Ancho del tallo: 1  
 Cada hoja: 1 caso(s)

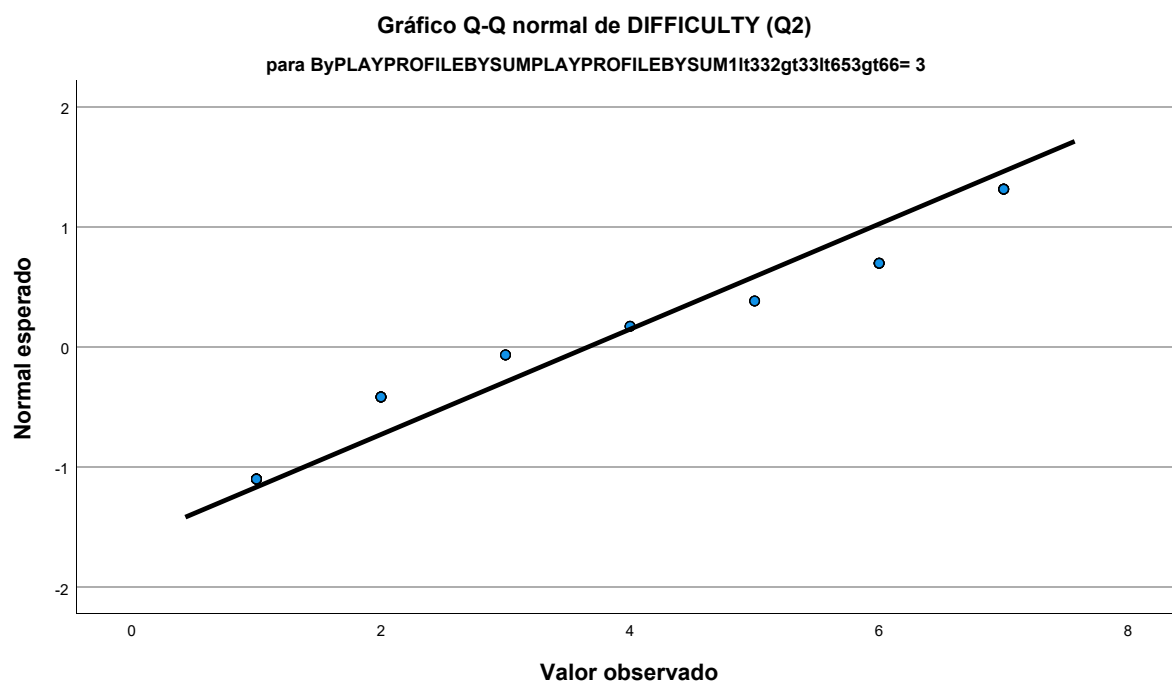
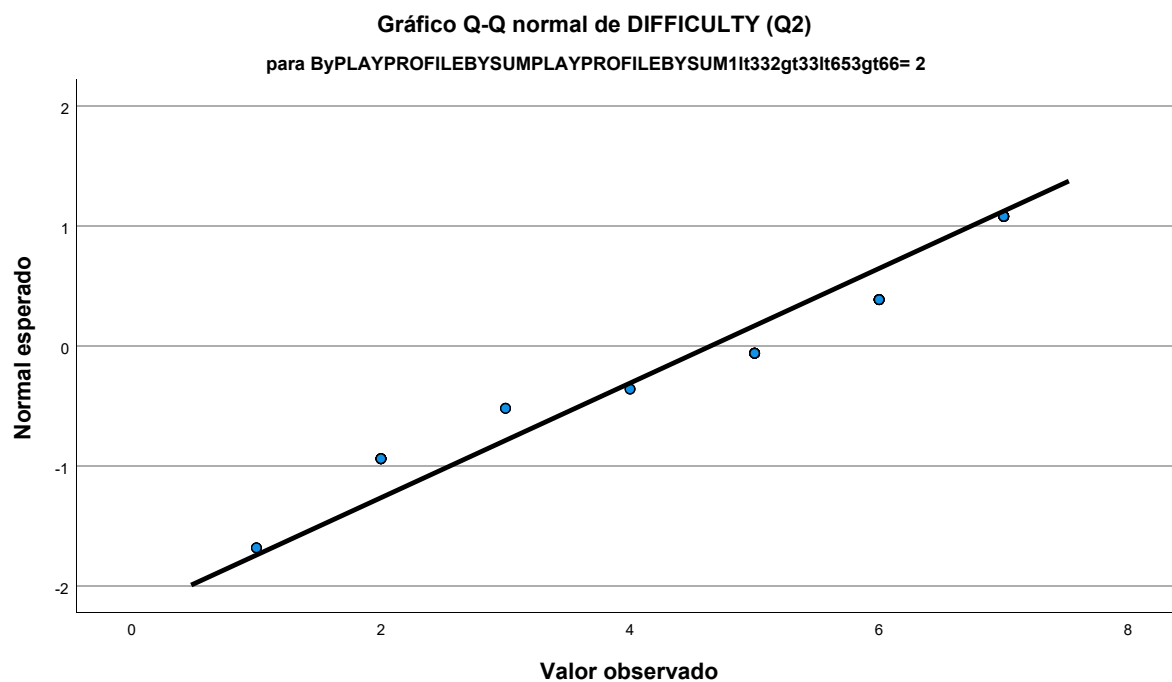
DIFFICULTY (Q2) Diagrama de tallo y hojas de  
 ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM1lt332gt33lt653gt66= 3

Frecuencia	Stem &	Hoja
9,00	1 .	000000000
6,00	2 .	000000
4,00	3 .	0000
3,00	4 .	000
3,00	5 .	000
5,00	6 .	00000
6,00	7 .	000000

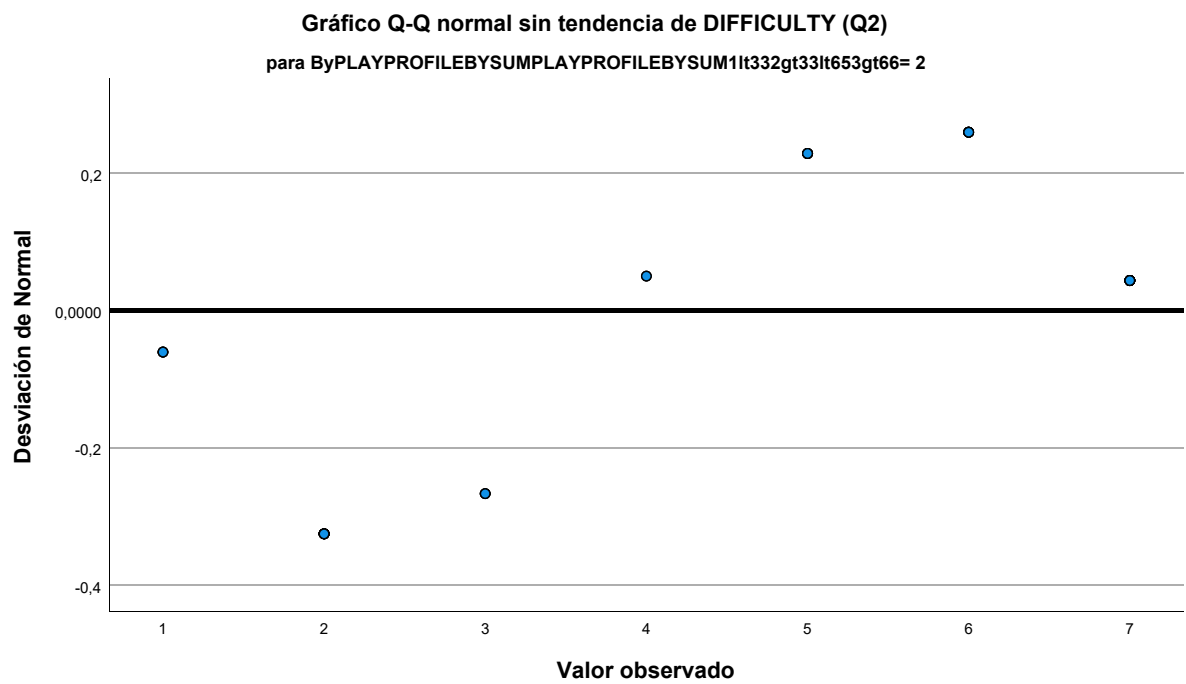
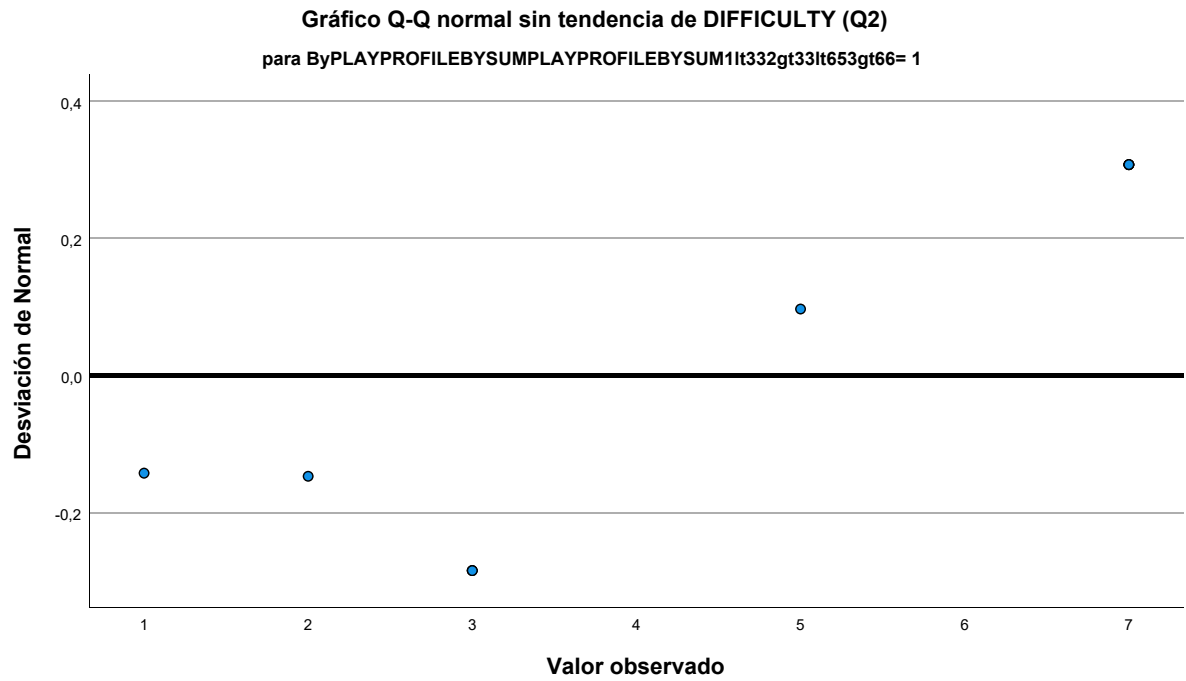
Ancho del tallo: 1  
 Cada hoja: 1 caso(s)

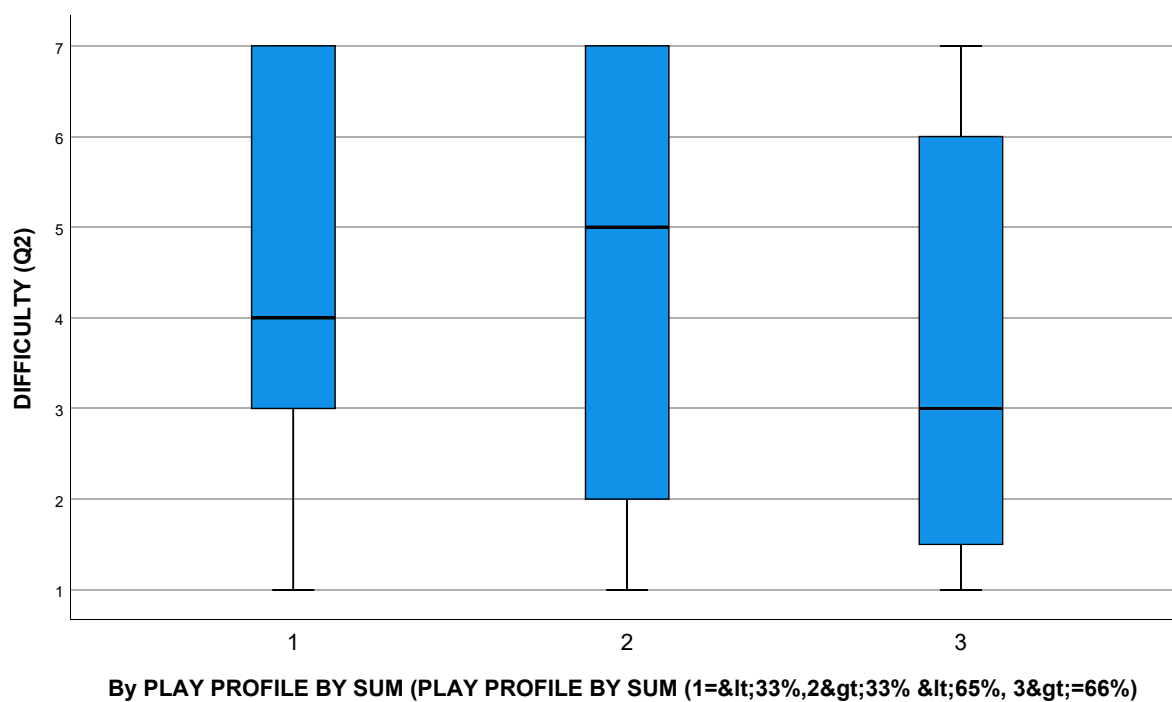
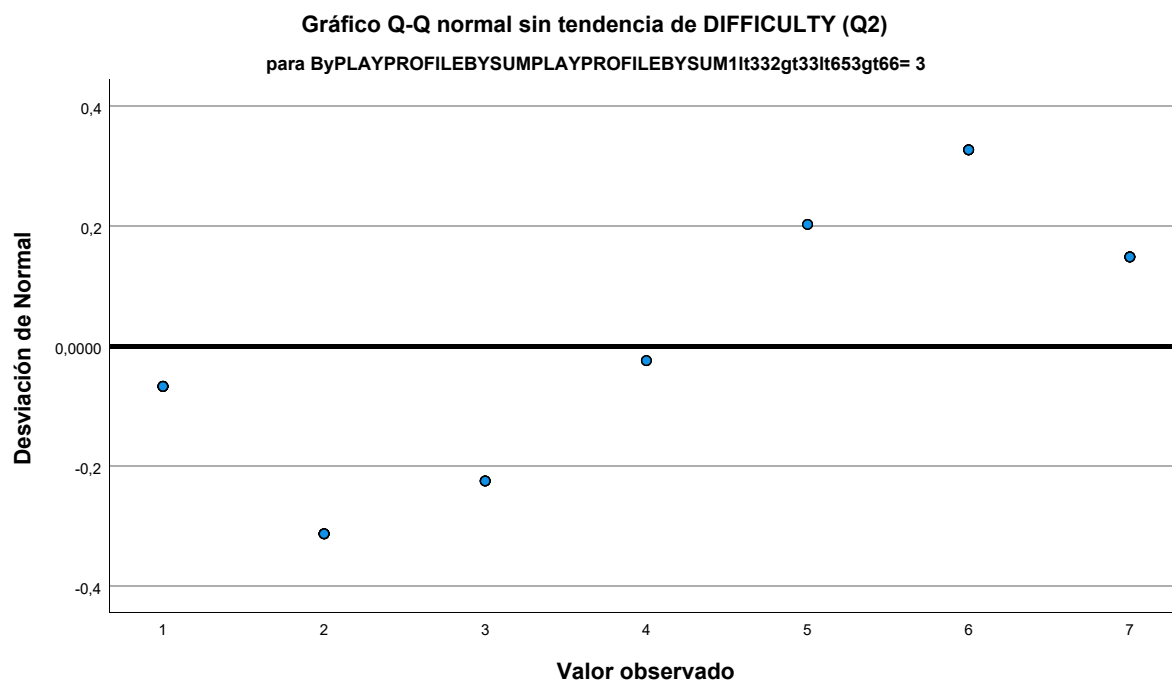
### Gráficos Q-Q normales





**Gráficos Q-Q normales sin tendencia**





## FUN (Q5-Q6)

### Gráficos de tallo y hojas

FUN (Q5-Q6) Diagrama de tallo y hojas de  
ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM1lt332gt33lt653gt66= 1

Frecuencia	Stem &	Hoja
3,00	0	. 111

3,00	0 . 223
3,00	0 . 455
1,00	0 . 7

Ancho del tallo: 10  
Cada hoja: 1 caso(s)

FUN (Q5-Q6) Diagrama de tallo y hojas de  
ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM11t332gt331t653gt66= 2

Frecuencia	Stem & Hoja
6,00	1 . 055555
7,00	2 . 0000555
9,00	3 . 000055555
5,00	4 . 00055
4,00	5 . 0055
8,00	6 . 00000005
3,00	7 . 000

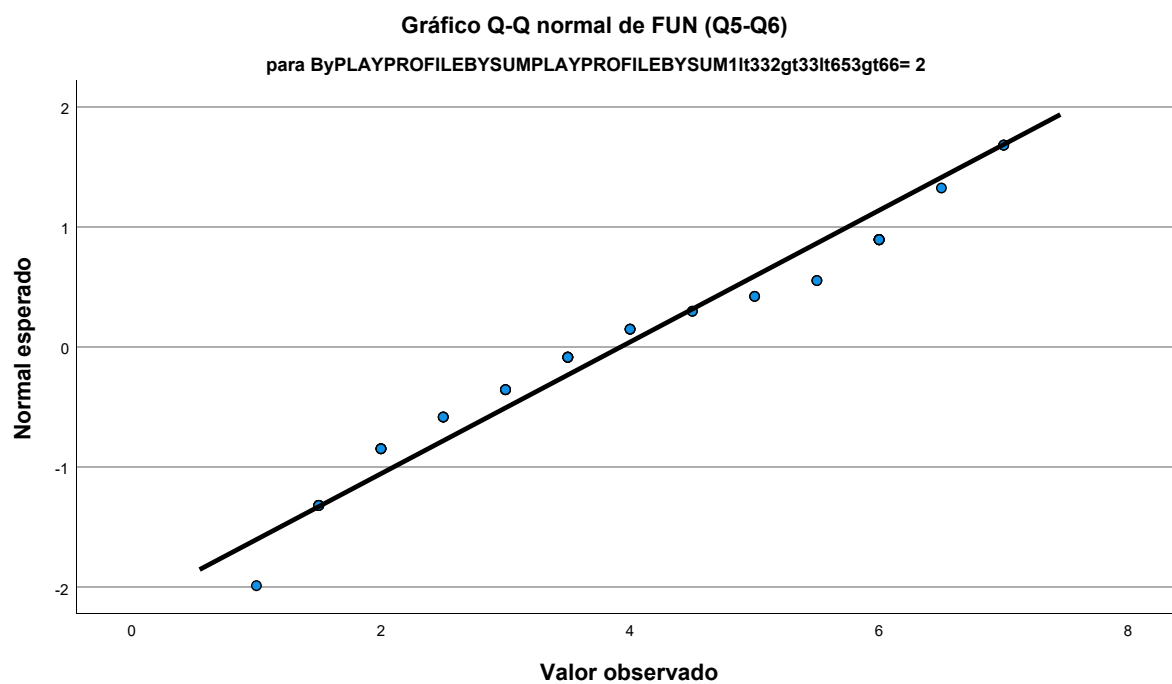
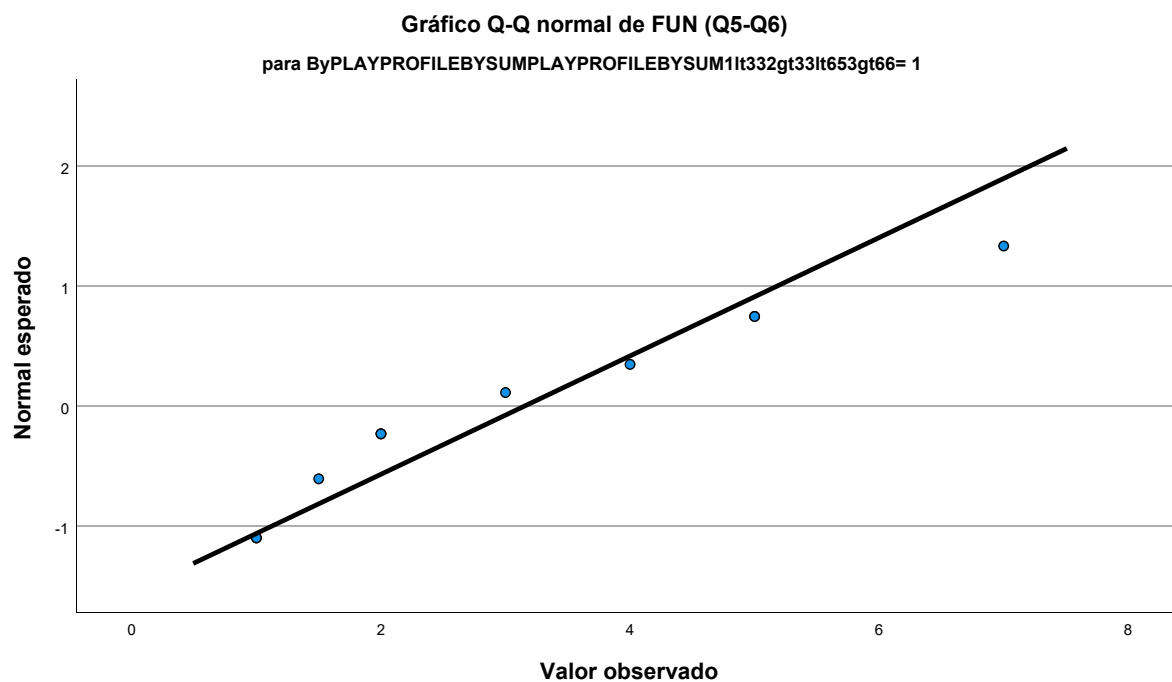
Ancho del tallo: 1,0  
Cada hoja: 1 caso(s)

FUN (Q5-Q6) Diagrama de tallo y hojas de  
ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM11t332gt331t653gt66= 3

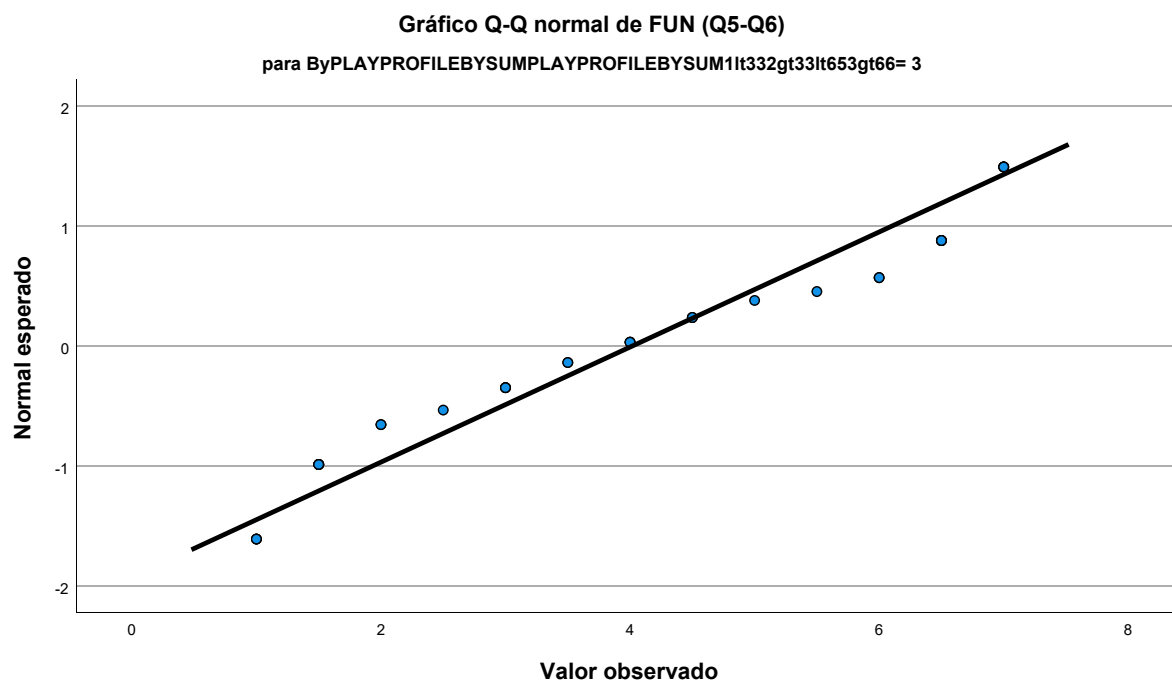
Frecuencia	Stem & Hoja
8,00	1 . 00055555
3,00	2 . 005
6,00	3 . 000055
6,00	4 . 000555
2,00	5 . 05
7,00	6 . 0055555
4,00	7 . 0000

Ancho del tallo: 1,0  
Cada hoja: 1 caso(s)

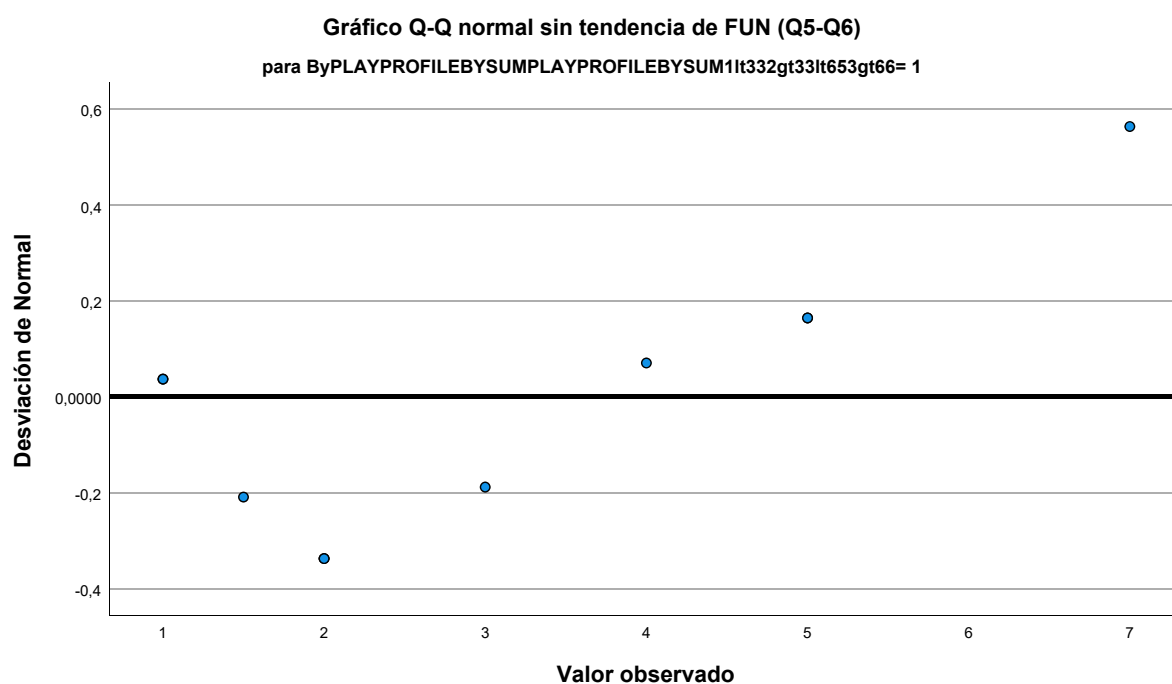
## Gráficos Q-Q normales

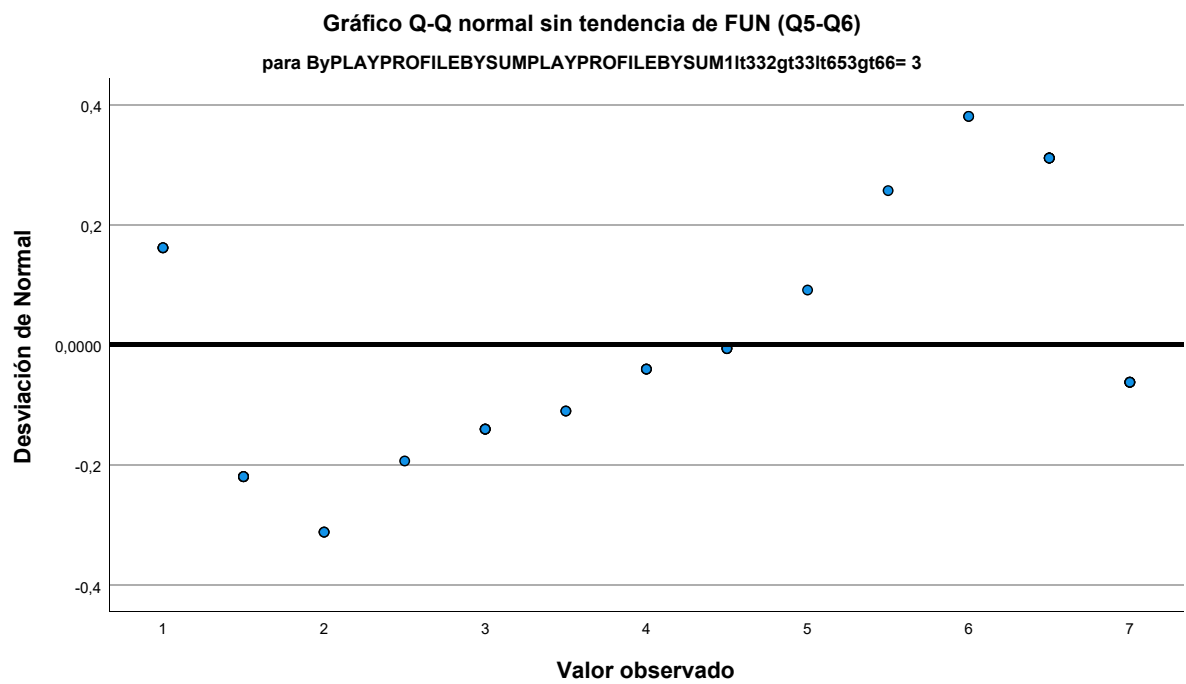
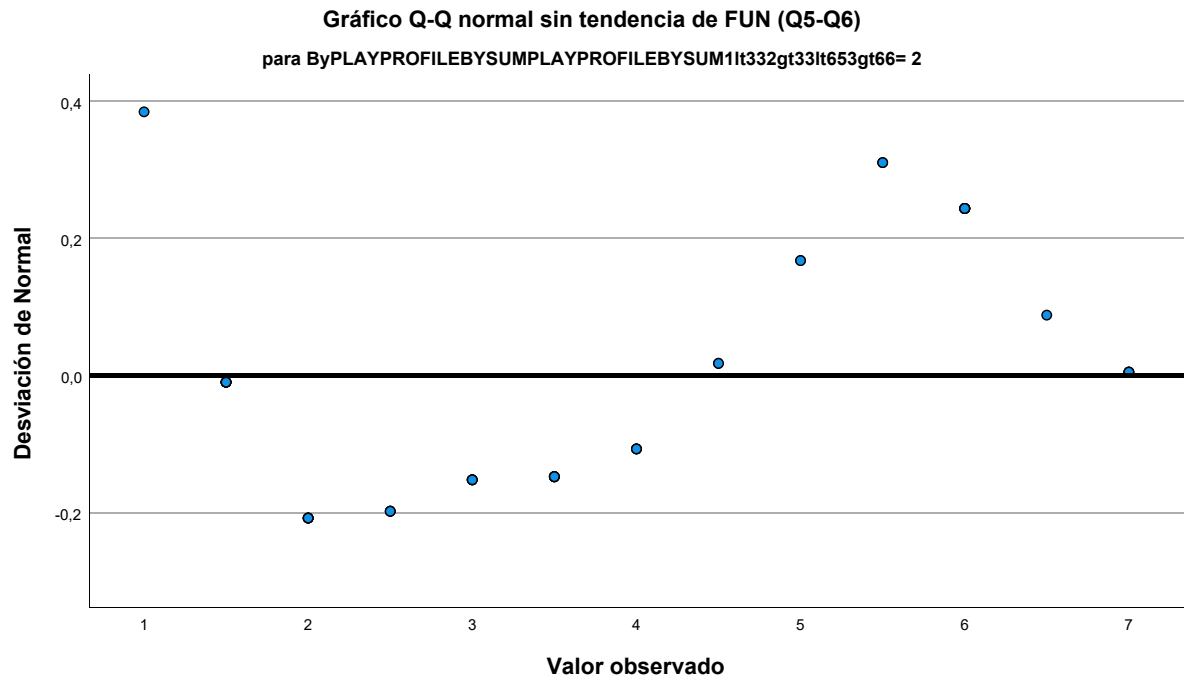


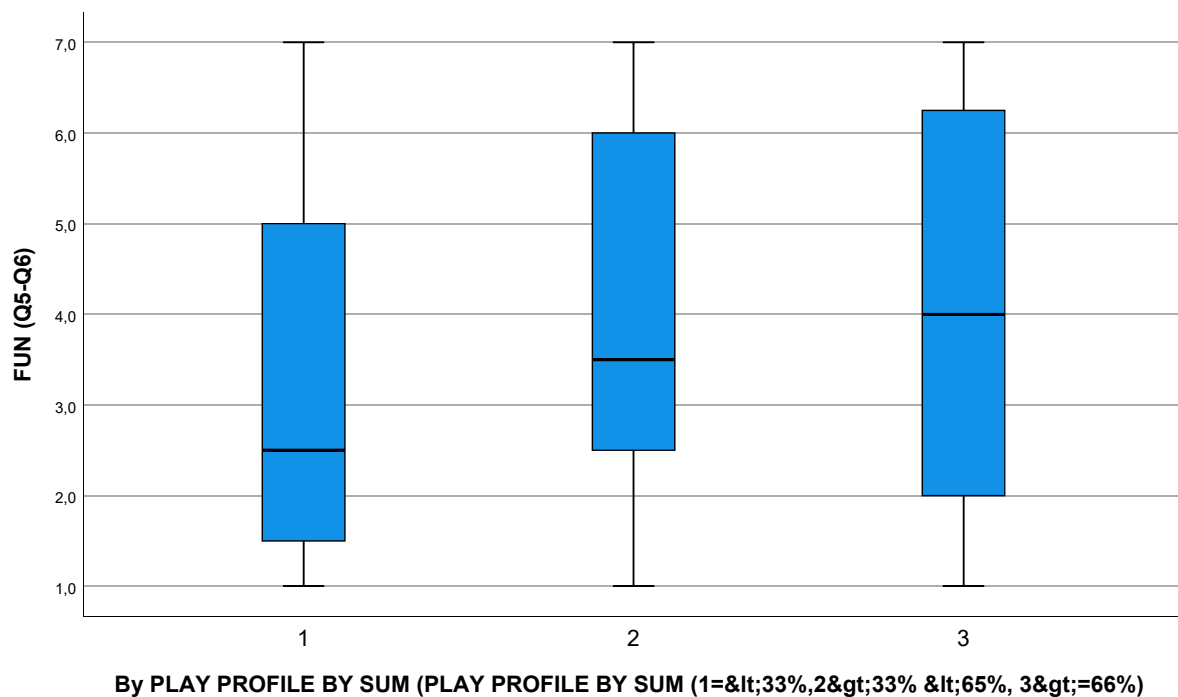




## Gráficos Q-Q normales sin tendencia







## INMERSIBILITY (Q3-Q4)

### Gráficos de tallo y hojas

INMERSIBILITY (Q3-Q4) Diagrama de tallo y hojas de  
ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM1<33>33<65>66= 1

Frecuencia	Stem & Hoja
2,00	1 . 00
3,00	2 . 005
,00	3 .
1,00	4 . 5
3,00	5 . 005
1,00	6 . 5

Ancho del tallo: 1,0  
Cada hoja: 1 caso(s)

INMERSIBILITY (Q3-Q4) Diagrama de tallo y hojas de  
ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM1<33>33<65>66= 2

Frecuencia	Stem & Hoja
4,00	1 . 0005
3,00	2 . 005
5,00	3 . 00555
10,00	4 . 000005555
12,00	5 . 00055555555
6,00	6 . 000555

2,00            7 . 00

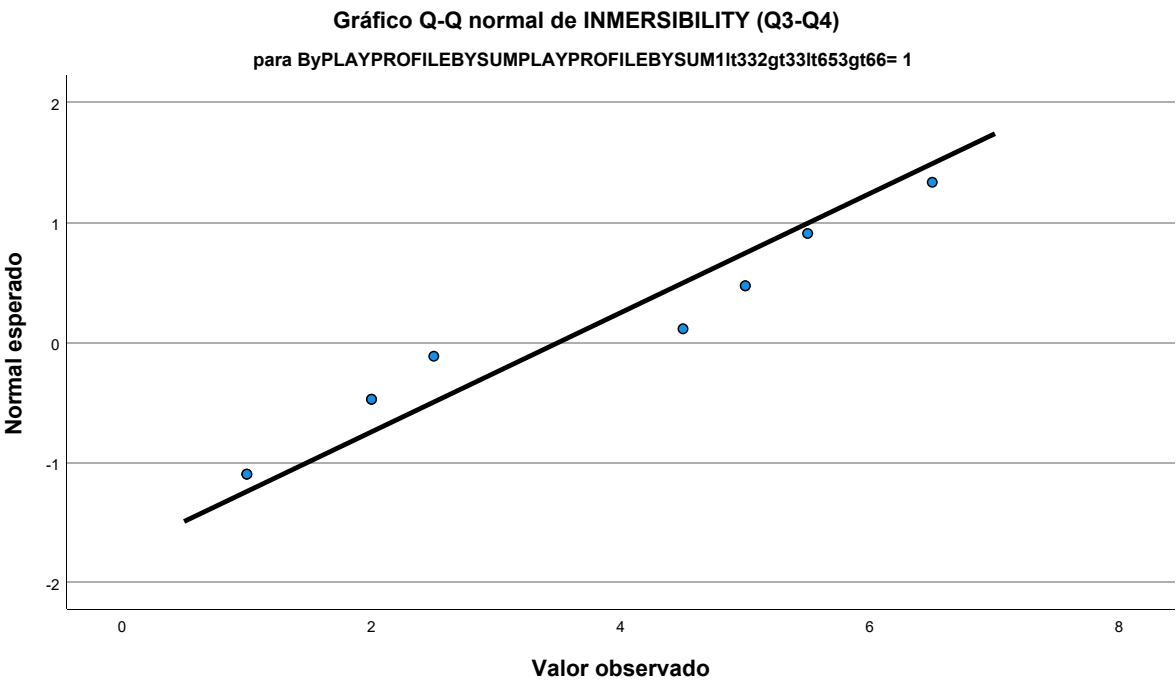
Ancho del tallo: 1,0  
Cada hoja: 1 caso(s)

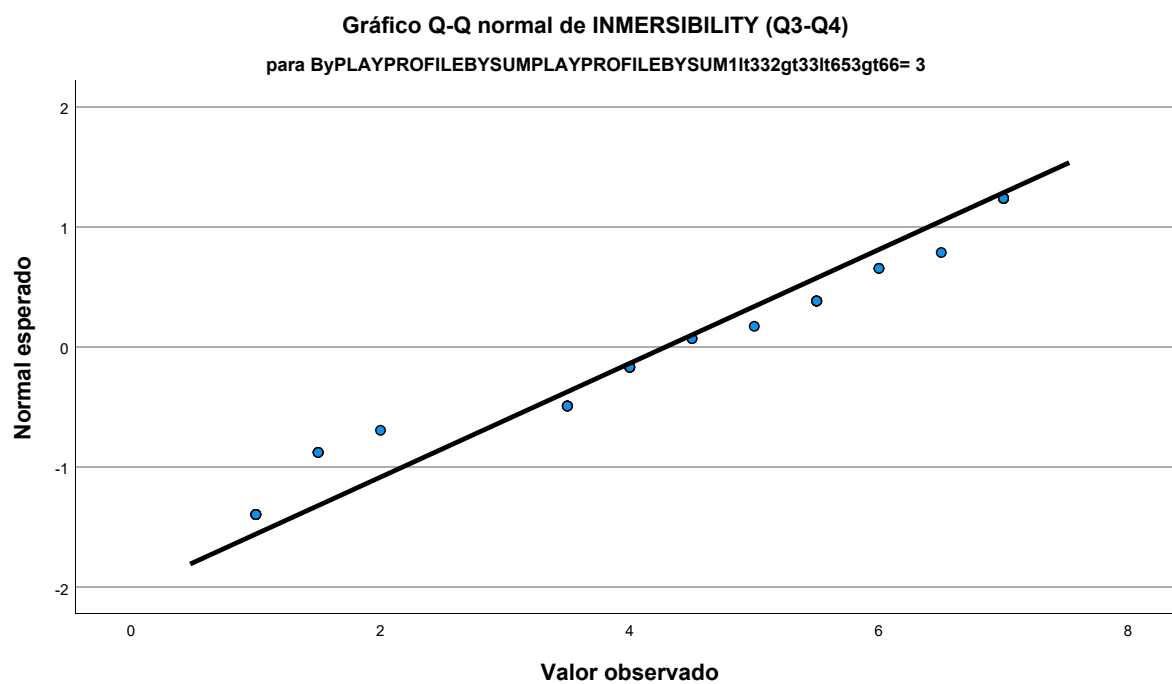
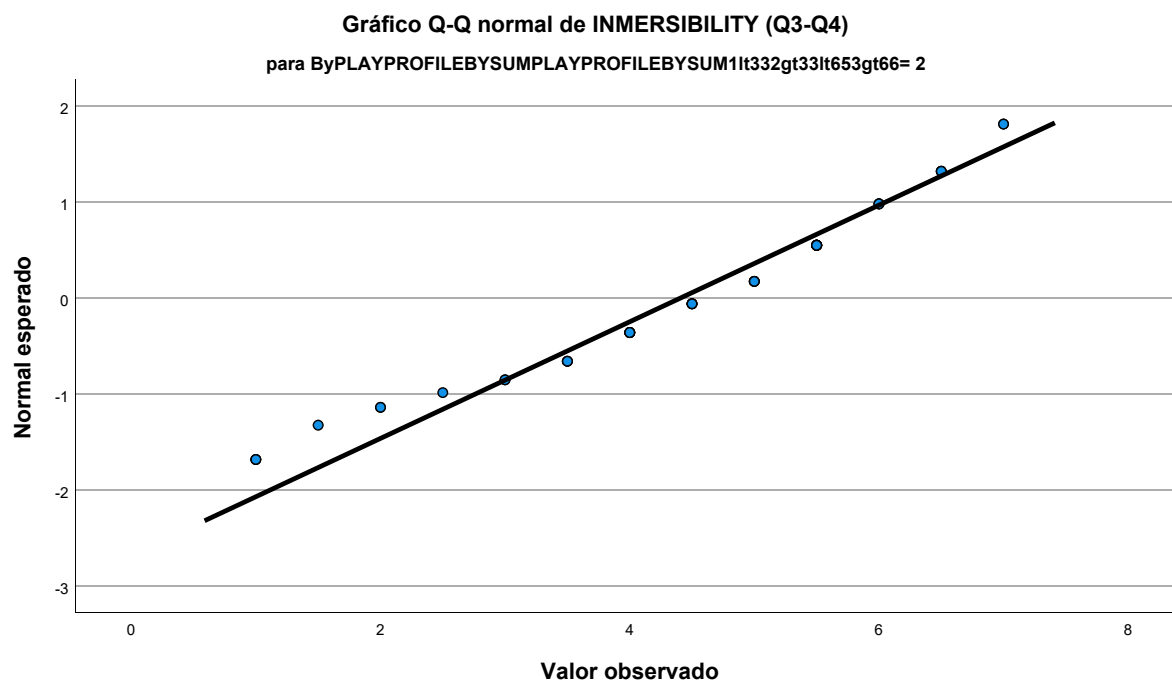
INMERSIBILITY (Q3-Q4) Diagrama de tallo y hojas de  
ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM1lt332gt33lt653gt66= 3

Frecuencia	Stem &	Hoja
8,00	1 .	00000555
1,00	2 .	0
4,00	3 .	5555
7,00	4 .	0000055
6,00	5 .	055555
3,00	6 .	005
7,00	7 .	0000000

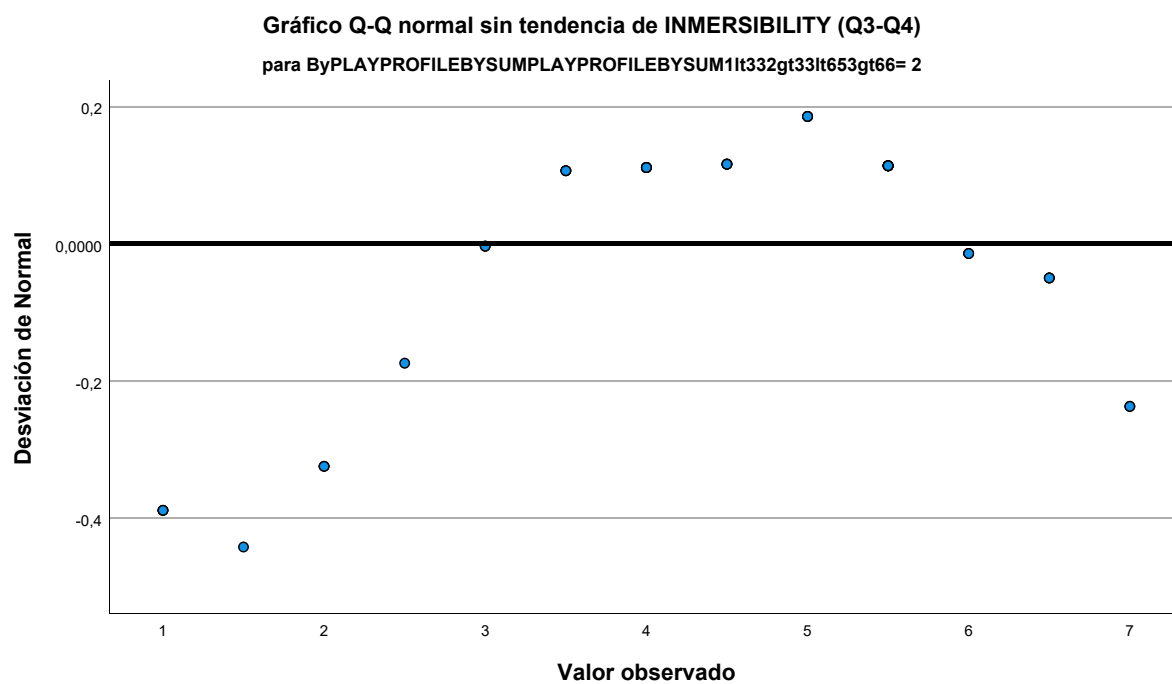
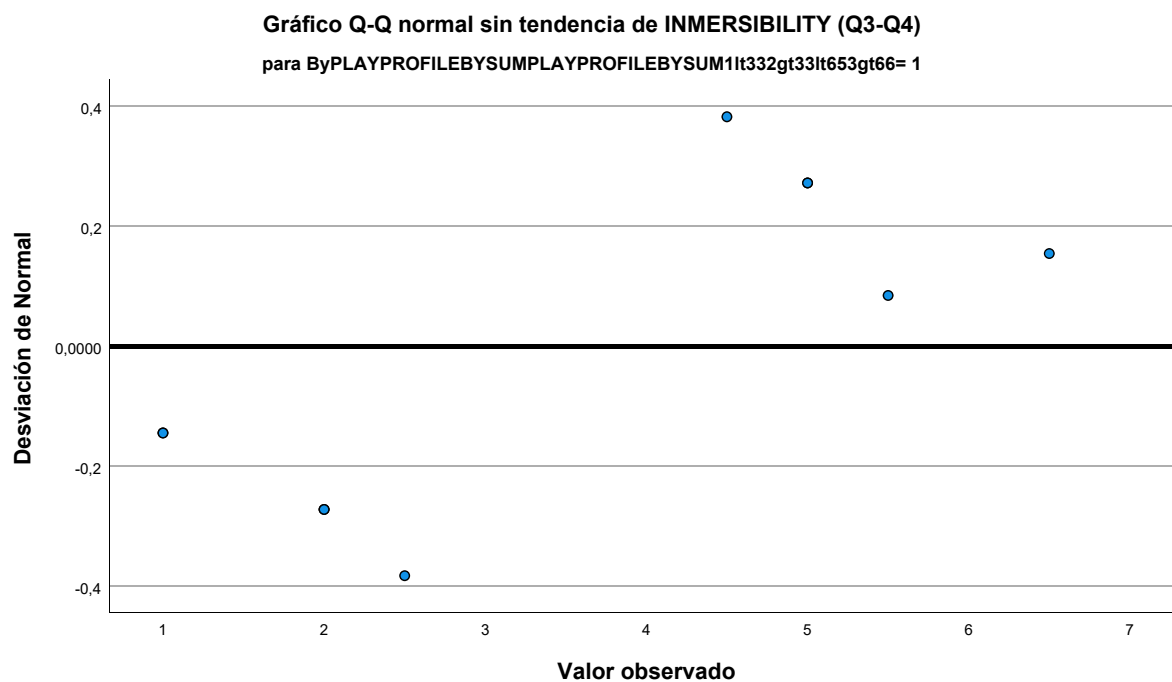
Ancho del tallo: 1,0  
Cada hoja: 1 caso(s)

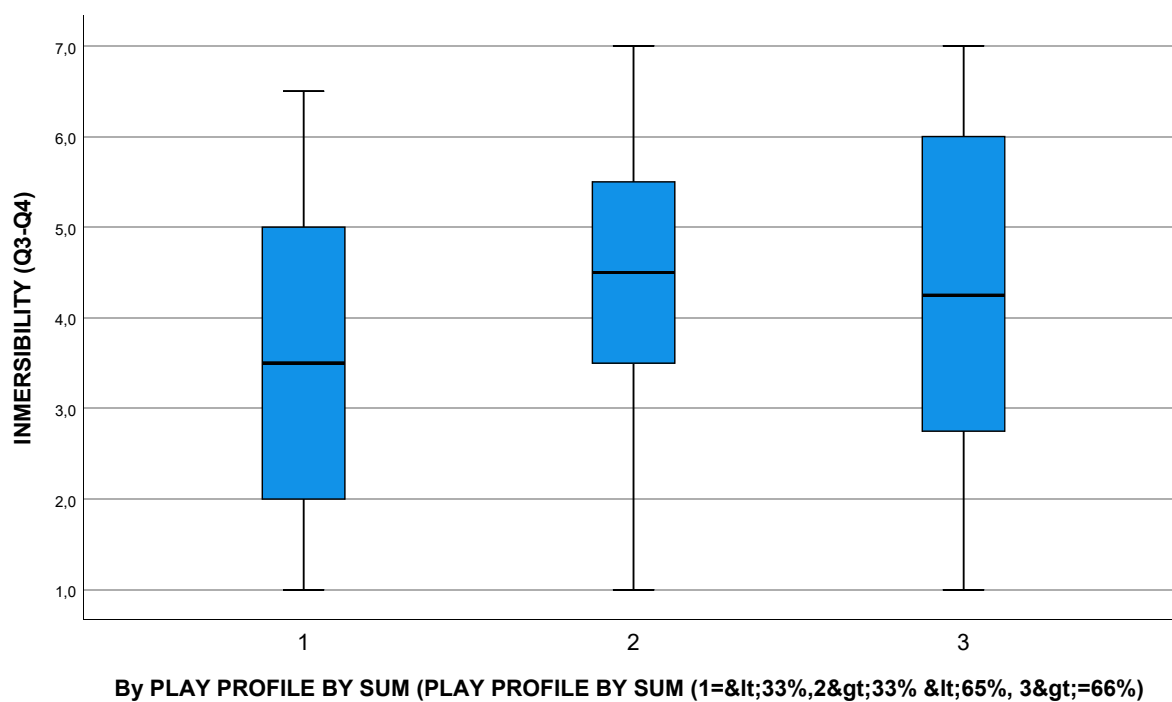
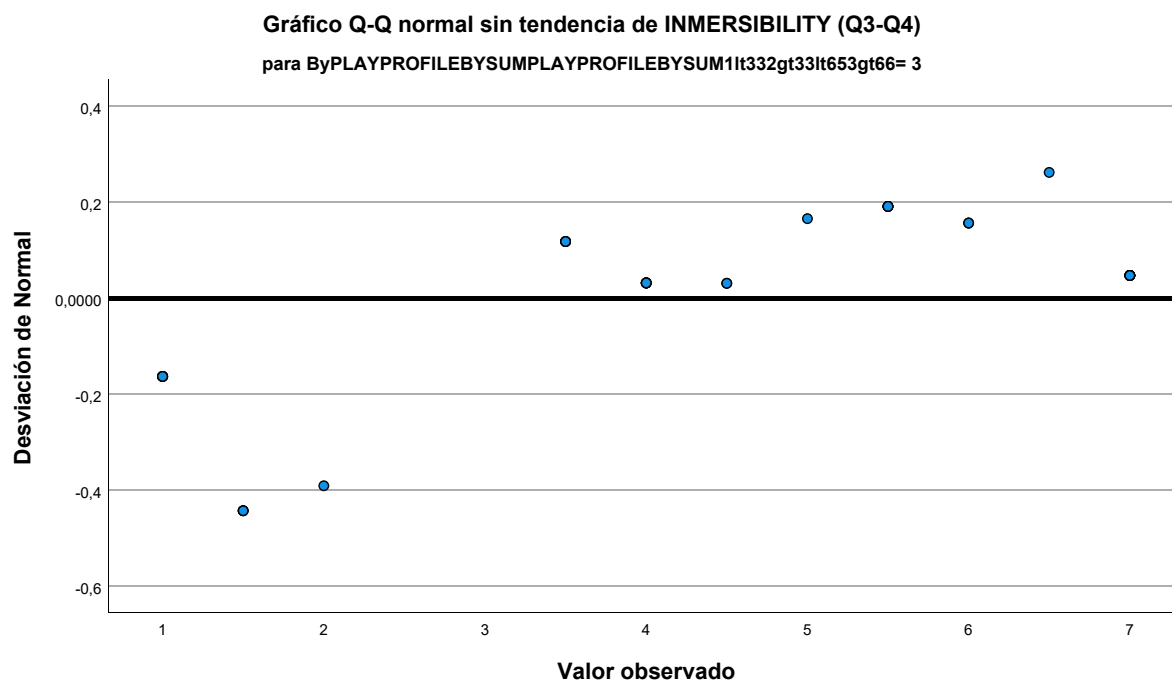
Gráficos Q-Q normales





**Gráficos Q-Q normales sin tendencia**





## GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8-Q9)

### Gráficos de tallo y hojas

GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8-Q9) Diagrama de tallo y hojas de  
ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM1lt332gt33lt653gt66= 1

Frecuencia	Stem &	Hoja
2,00	1 .	22

1,00	2 . 0
2,00	3 . 07
3,00	4 . 027
,00	5 .
1,00	6 . 7
1,00	7 . 0

Ancho del tallo: 1,00  
Cada hoja: 1 caso(s)

GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8-Q9) Diagrama de tallo y hojas de  
ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM11t332gt331t653gt66= 2

Frecuencia	Stem & Hoja
1,00	1 . 0
9,00	2 . 000225577
11,00	3 . 00000222255
6,00	4 . 000225
7,00	5 . 0002257
6,00	6 . 002255
2,00	7 . 00

Ancho del tallo: 1,00  
Cada hoja: 1 caso(s)

GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8-Q9) Diagrama de tallo y hojas de  
ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM11t332gt331t653gt66= 3

Frecuencia	Stem & Hoja
2,00	1 . 02
1,00	1 . 7
3,00	2 . 000
2,00	2 . 77
3,00	3 . 022
4,00	3 . 5557
3,00	4 . 002
2,00	4 . 77
5,00	5 . 00222
4,00	5 . 5557
4,00	6 . 2222
3,00	6 . 555

Ancho del tallo: 1,00  
Cada hoja: 1 caso(s)

## Gráficos Q-Q normales



Gráfico Q-Q normal de GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8-Q9)  
para ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM1lt332gt33lt653gt66= 1

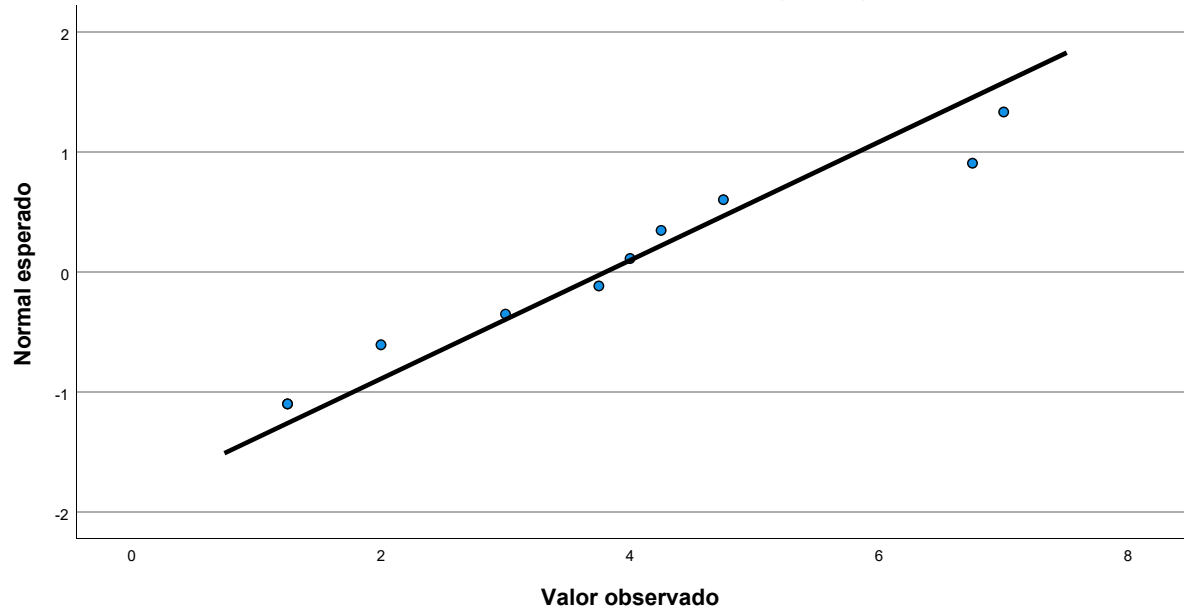
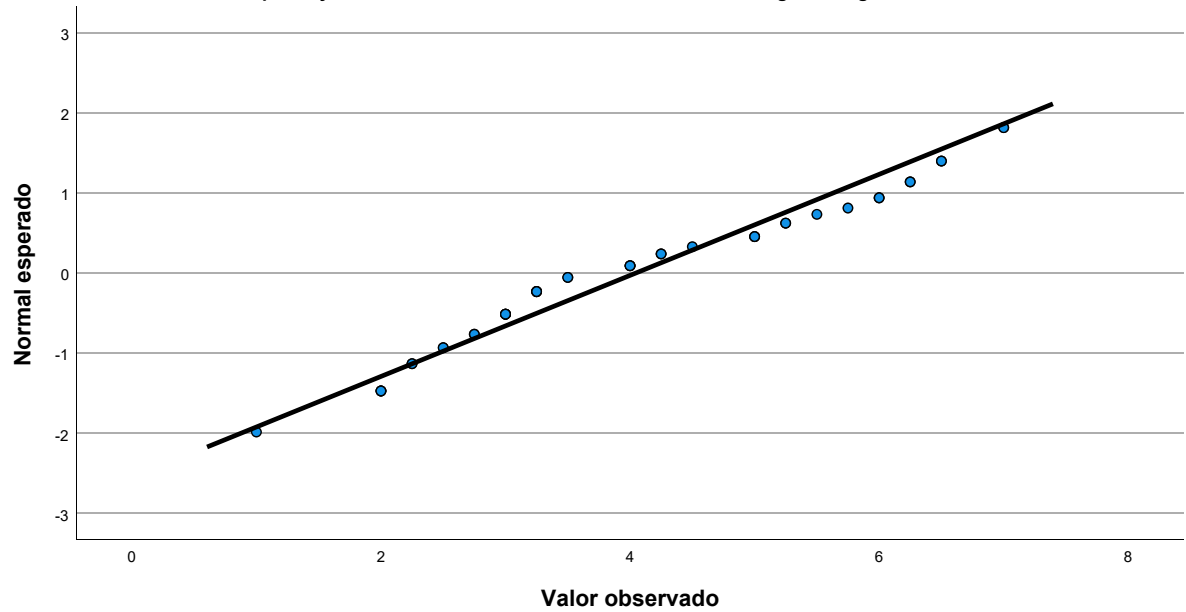
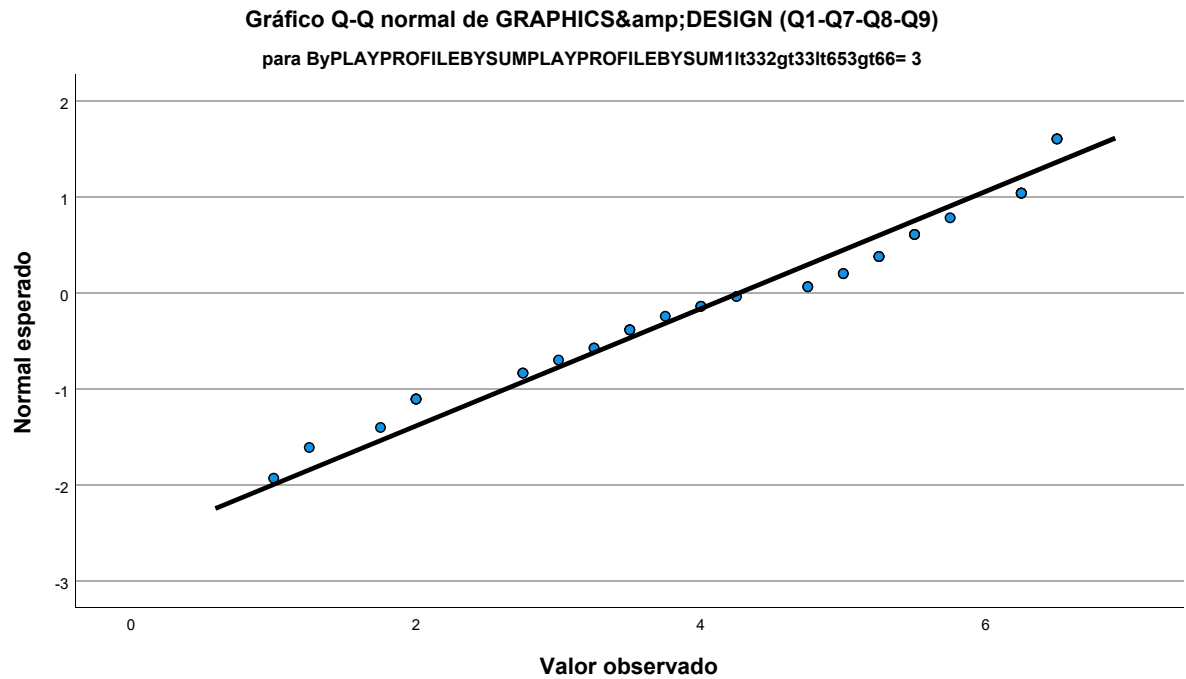
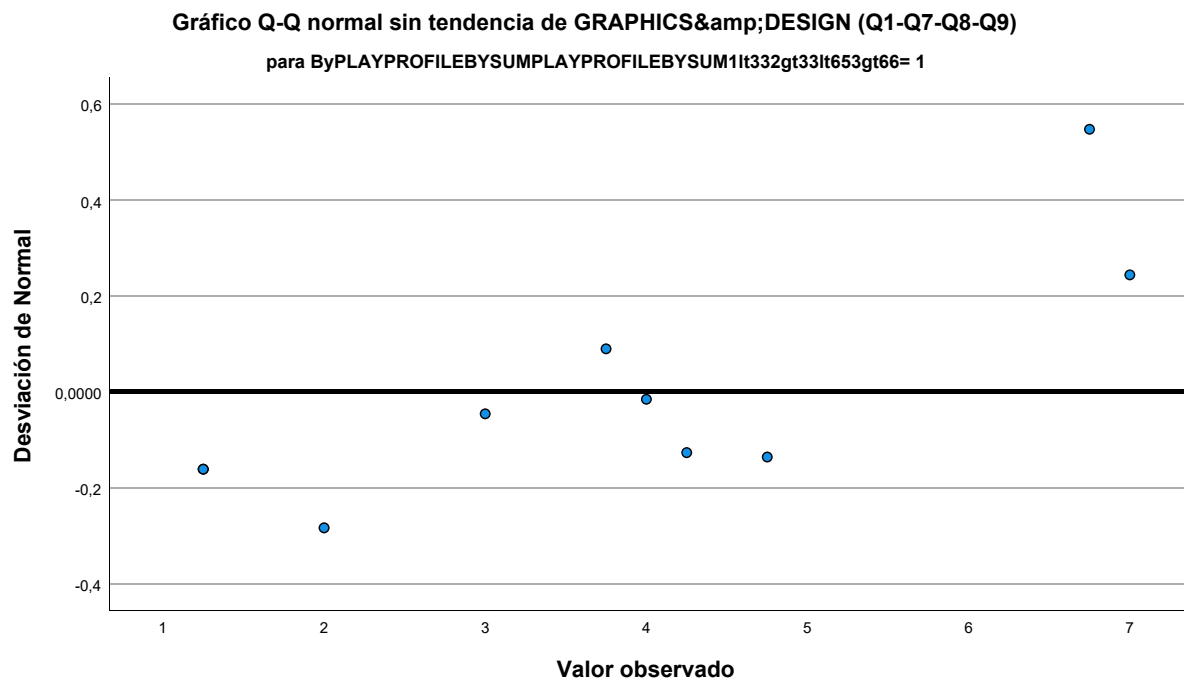


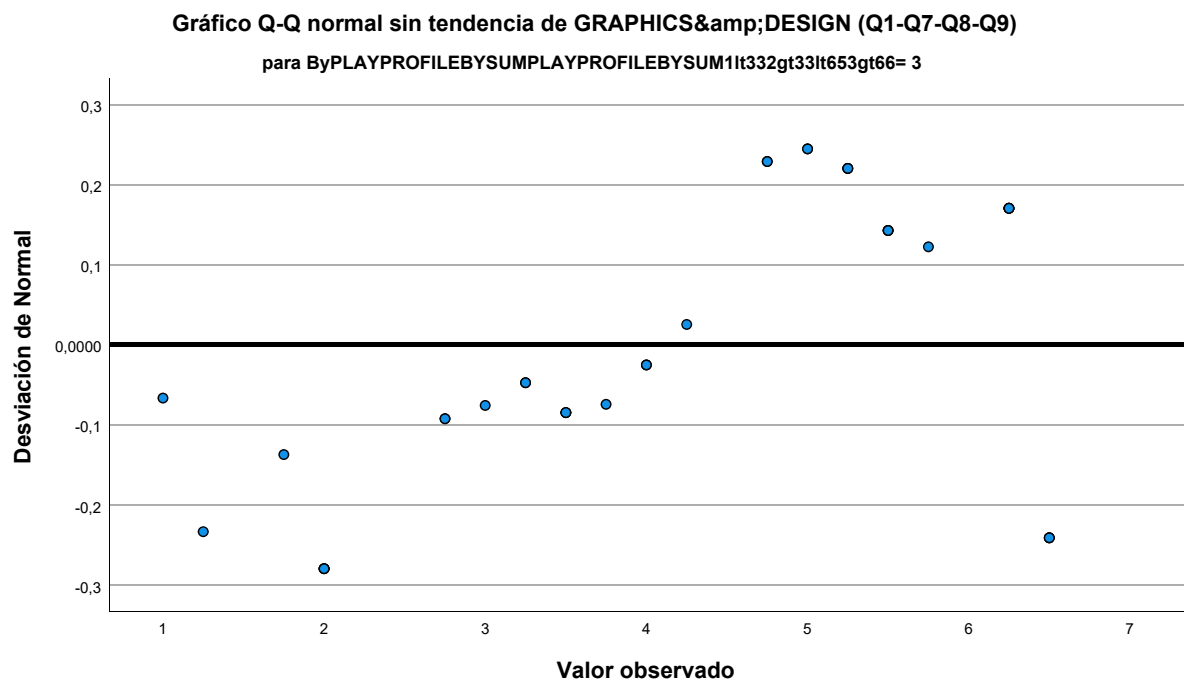
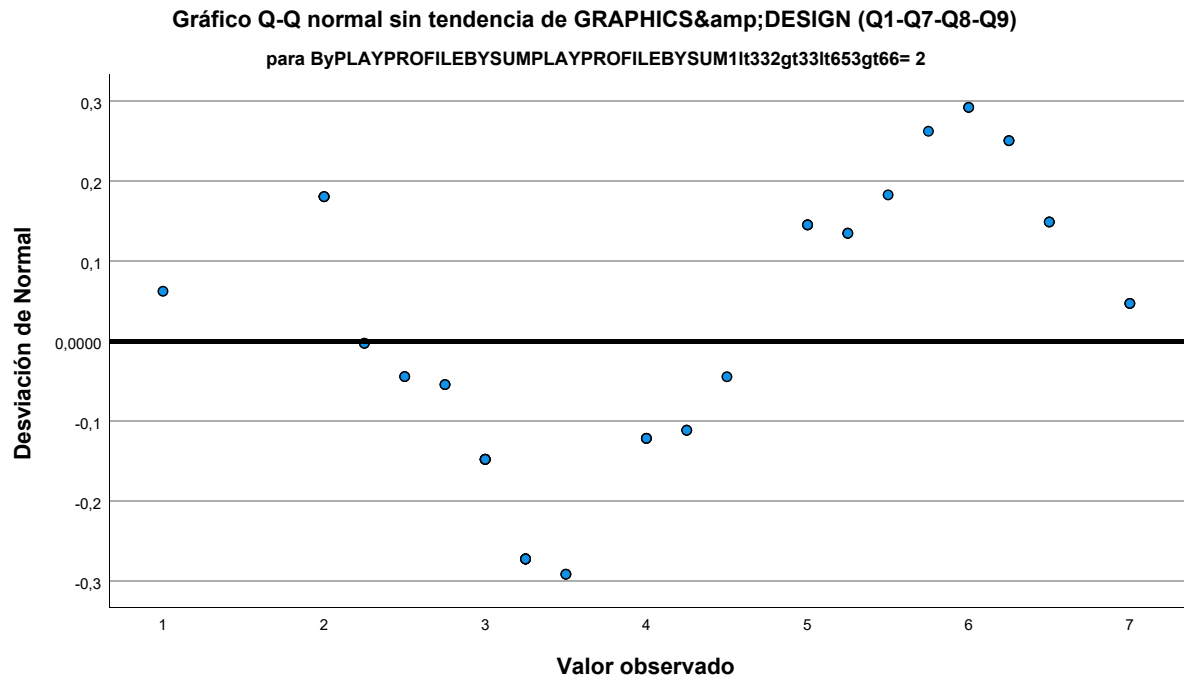
Gráfico Q-Q normal de GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8-Q9)  
para ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM1lt332gt33lt653gt66= 2

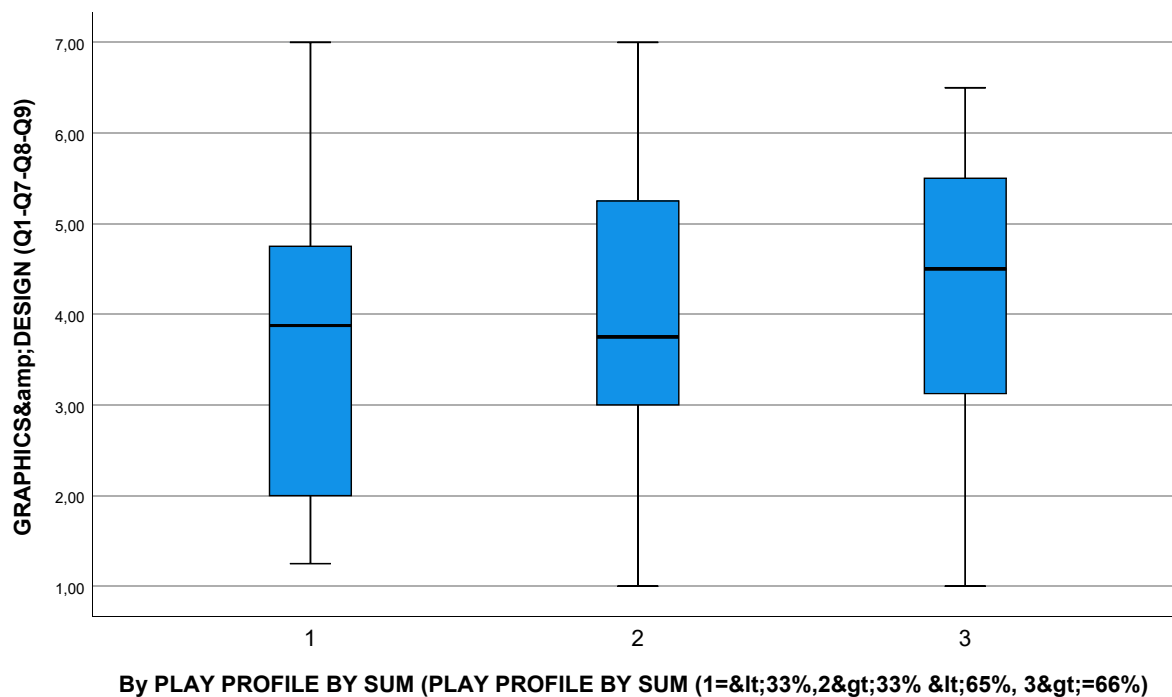




### Gráficos Q-Q normales sin tendencia







## GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8)

### Gráficos de tallo y hojas

GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8) Diagrama de tallo y hojas de  
ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM1<332>33<653>66= 1

Frecuencia Stem & Hoja

2,00	1 .	36
1,00	2 .	3
2,00	3 .	36
3,00	4 .	066
,00	5 .	
1,00	6 .	6
1,00	7 .	0

Ancho del tallo: 1,000000

Cada hoja: 1 caso(s)

GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8) Diagrama de tallo y hojas de  
ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM1<332>33<653>66= 2

Frecuencia Stem & Hoja

3,00	1 .	066
8,00	2 .	33366666
9,00	3 .	000003366
6,00	4 .	003333
7,00	5 .	0333336

7,00	6 . 0003366
2,00	7 . 00

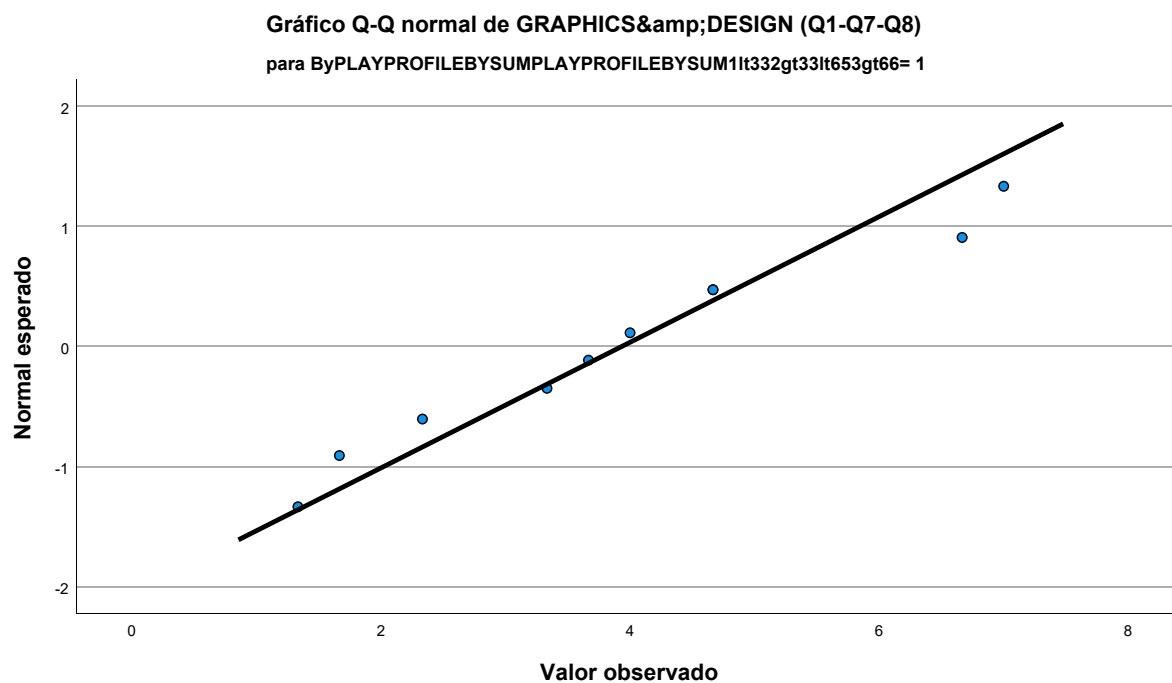
Ancho del tallo: 1,000000  
Cada hoja: 1 caso(s)

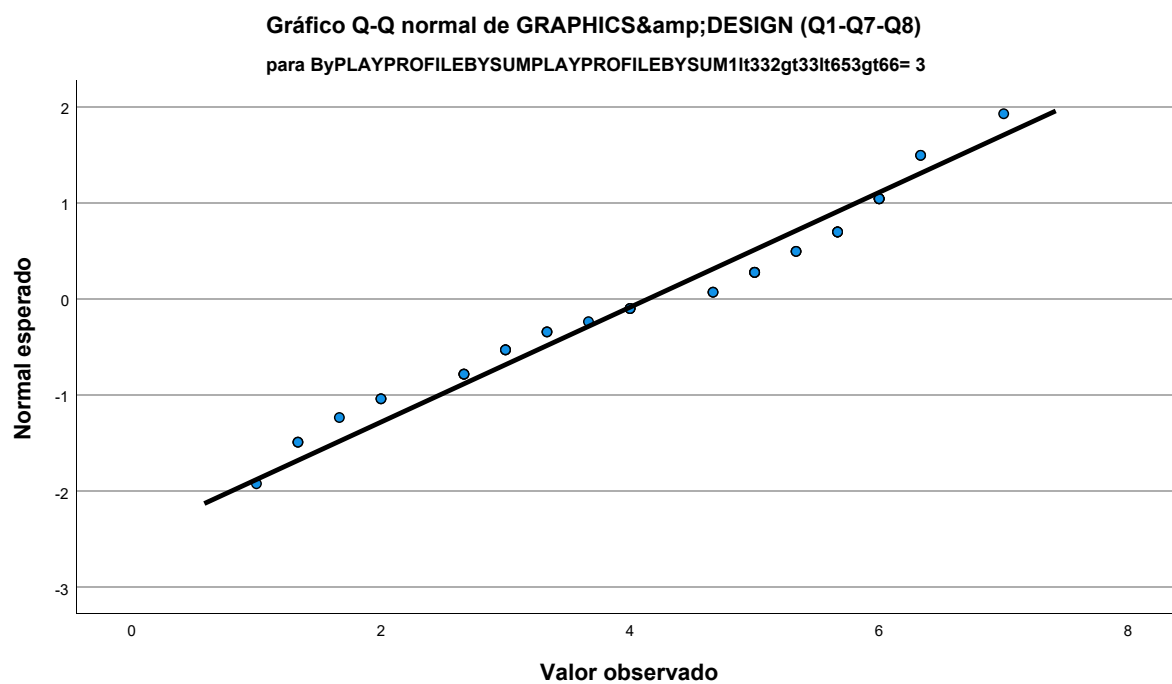
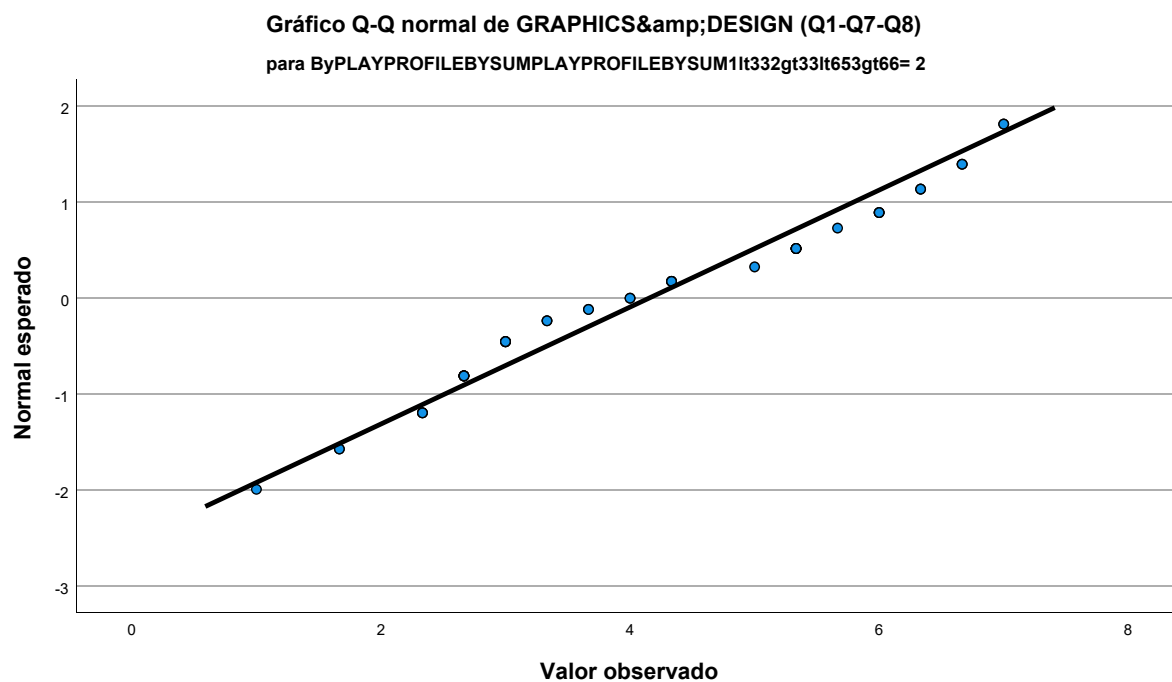
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8) Diagrama de tallo y hojas de  
ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM1lt332gt33lt653gt66= 3

Frecuencia	Stem & Hoja
4,00	1 . 0336
5,00	2 . 00666
6,00	3 . 000336
5,00	4 . 00066
9,00	5 . 000033666
6,00	6 . 000033
1,00	7 . 0

Ancho del tallo: 1,000000  
Cada hoja: 1 caso(s)

## Gráficos Q-Q normales

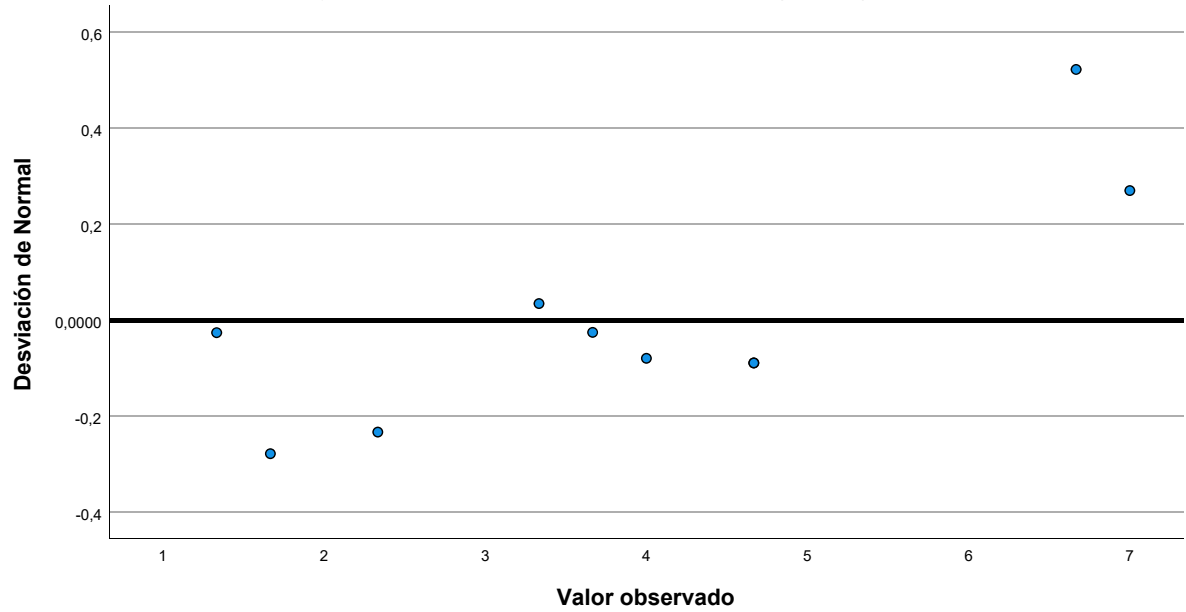




**Gráficos Q-Q normales sin tendencia**

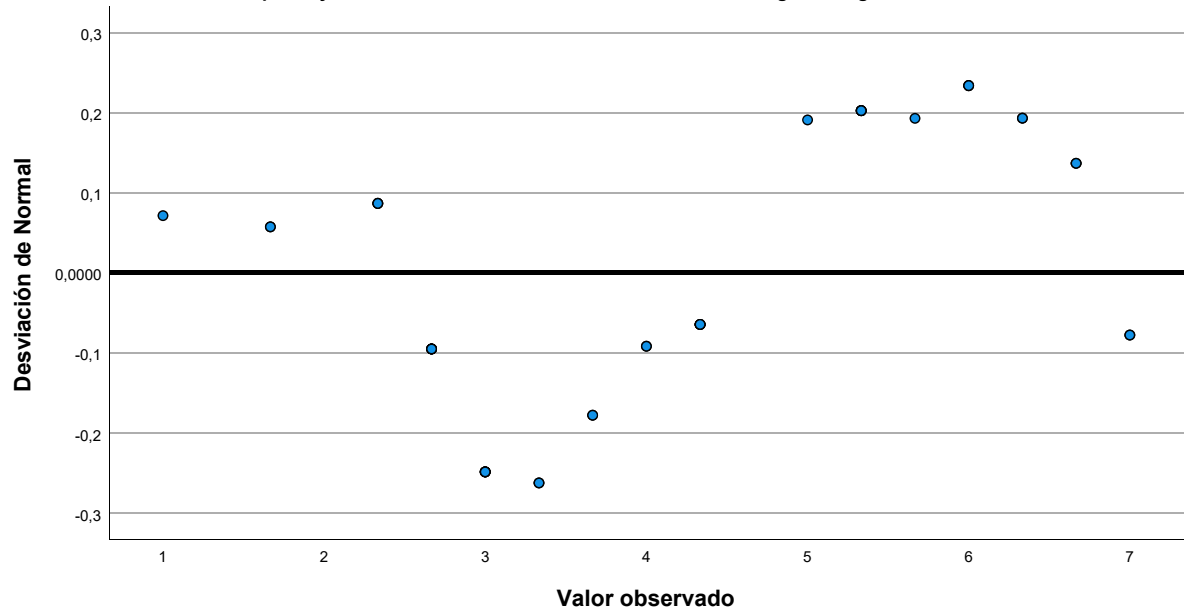
### Gráfico Q-Q normal sin tendencia de GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8)

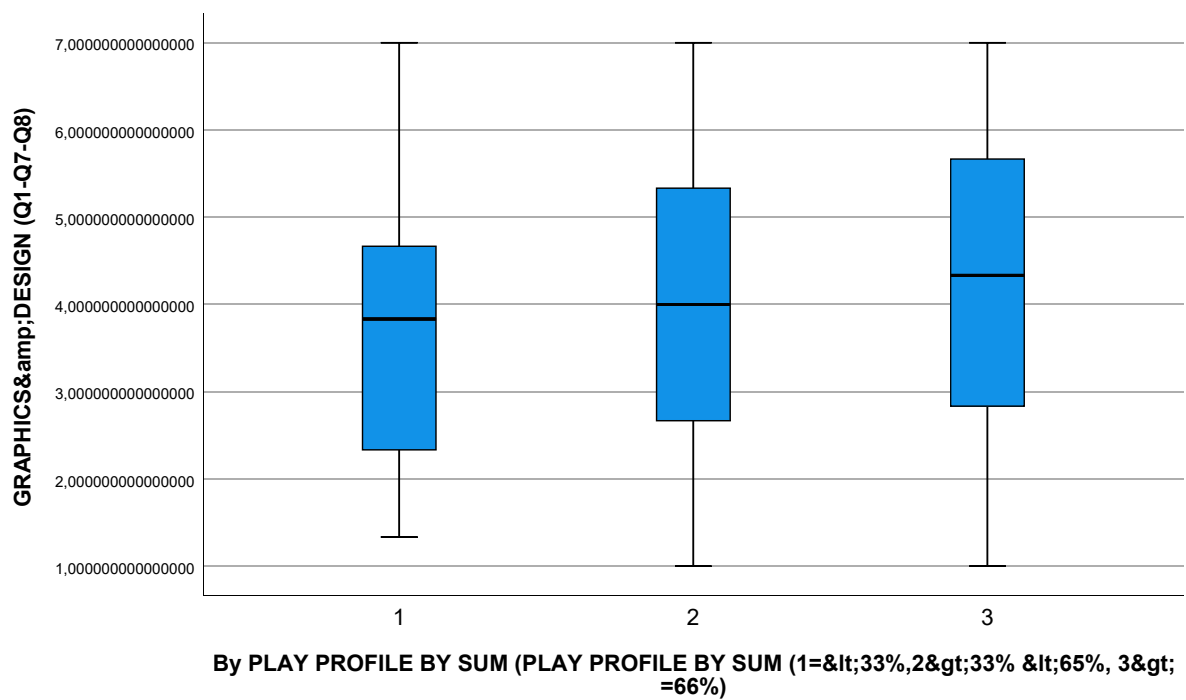
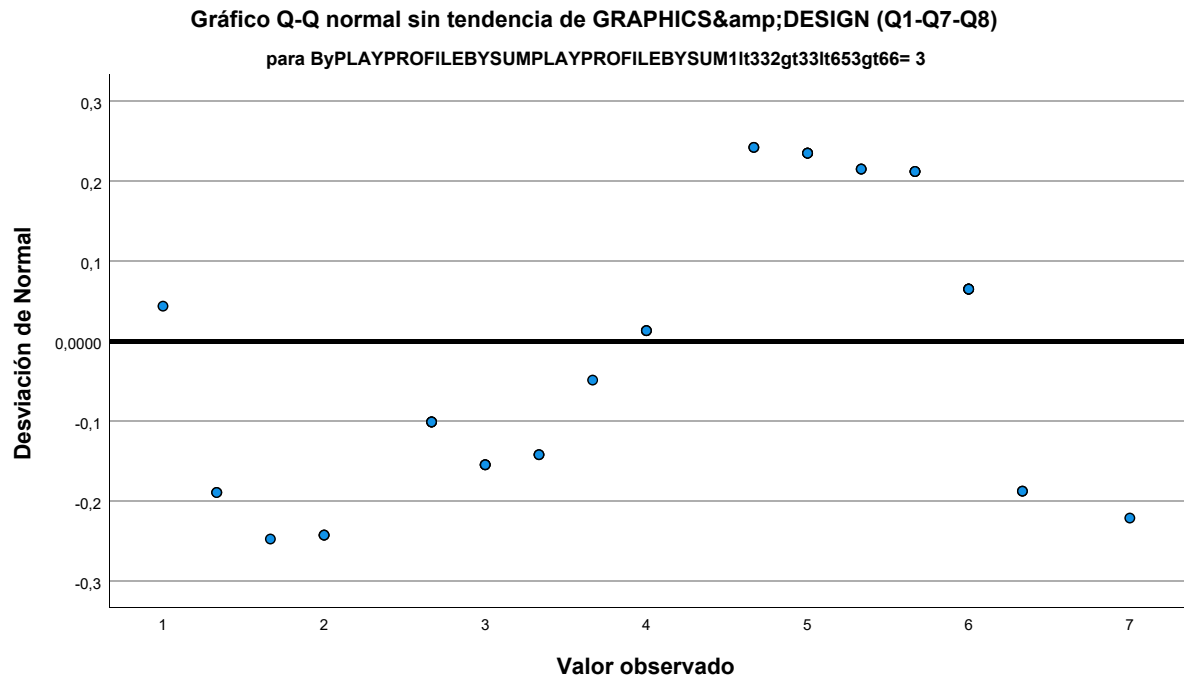
para ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM1lt332gt33lt653gt66= 1



### Gráfico Q-Q normal sin tendencia de GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8)

para ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM1lt332gt33lt653gt66= 2





**1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia**

### Gráficos de tallo y hojas

1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfect Diagrama de tallo y hojas de  
ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM1<33>3<65>3>66= 1

Frecuencia    Stem & Hoja



2,00	2 . 00
,00	3 .
2,00	4 . 00
2,00	5 . 00
1,00	6 . 0
3,00	7 . 000

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfect Diagrama de tallo y hojas de  
ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM1lt332gt331t653gt66= 2

Frecuencia	Stem & Hoja
1,00	1 . 0
4,00	2 . 0000
8,00	3 . 00000000
5,00	4 . 00000
9,00	5 . 000000000
7,00	6 . 0000000
8,00	7 . 00000000

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfect Diagrama de tallo y hojas de  
ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM1lt332gt331t653gt66= 3

Frecuencia	Stem & Hoja
1,00	1 . 0
3,00	2 . 000
3,00	3 . 000
5,00	4 . 00000
10,00	5 . 0000000000
8,00	6 . 00000000
6,00	7 . 000000

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

## Gráficos Q-Q normales

Gráfico Q-Q normal de 1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia

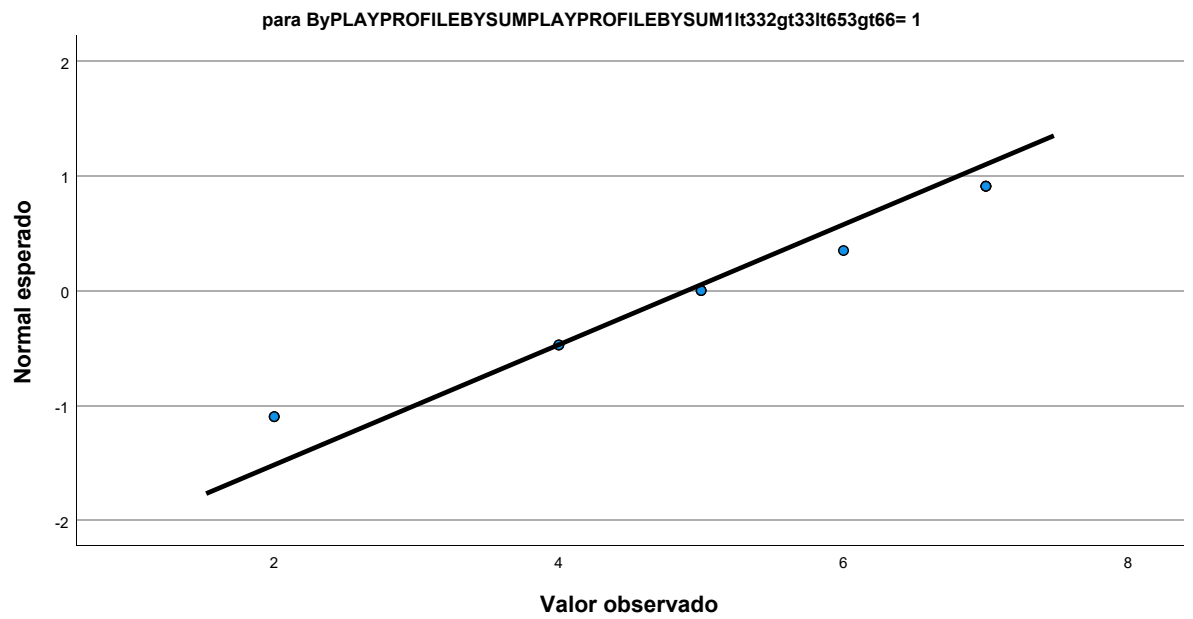


Gráfico Q-Q normal de 1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia

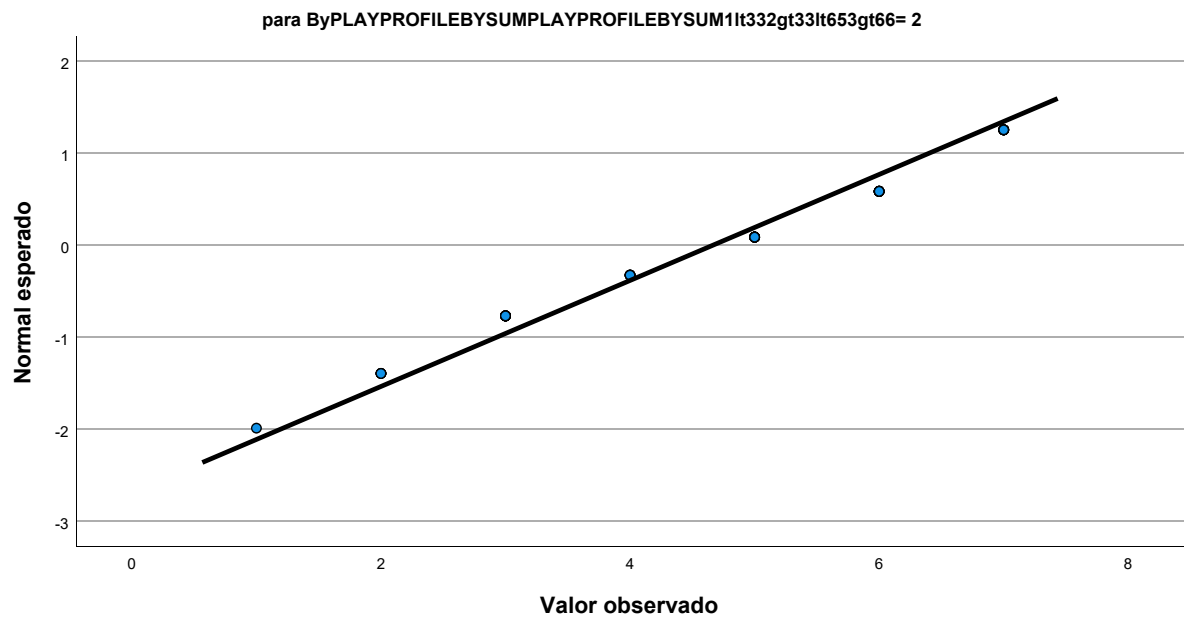
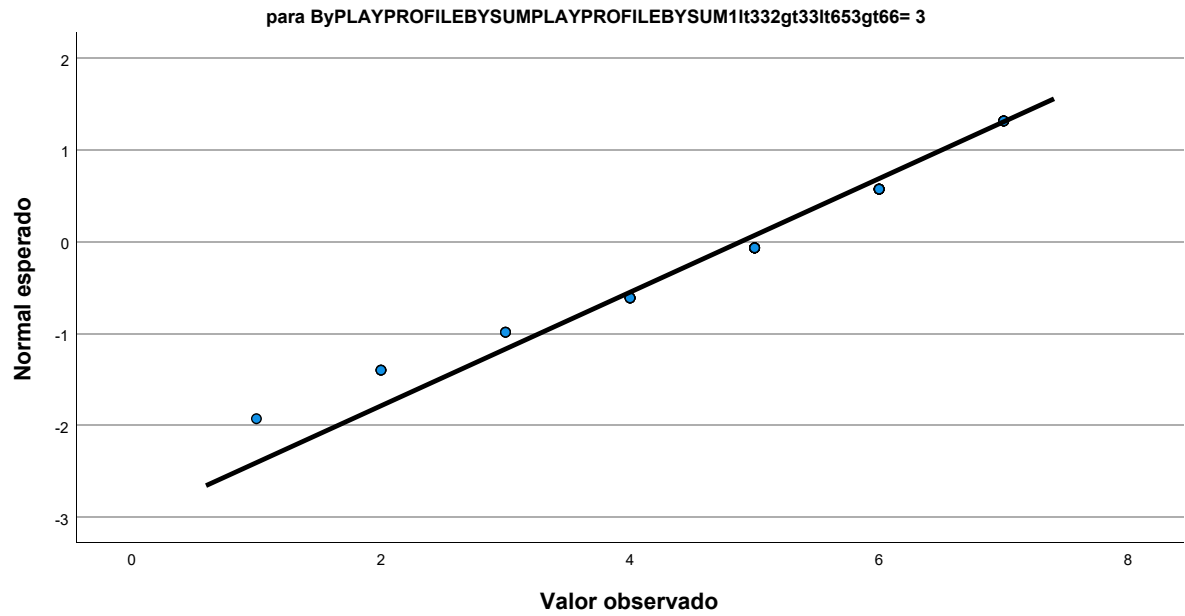


Gráfico Q-Q normal de 1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia



Gráficos Q-Q normales sin tendencia

Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia

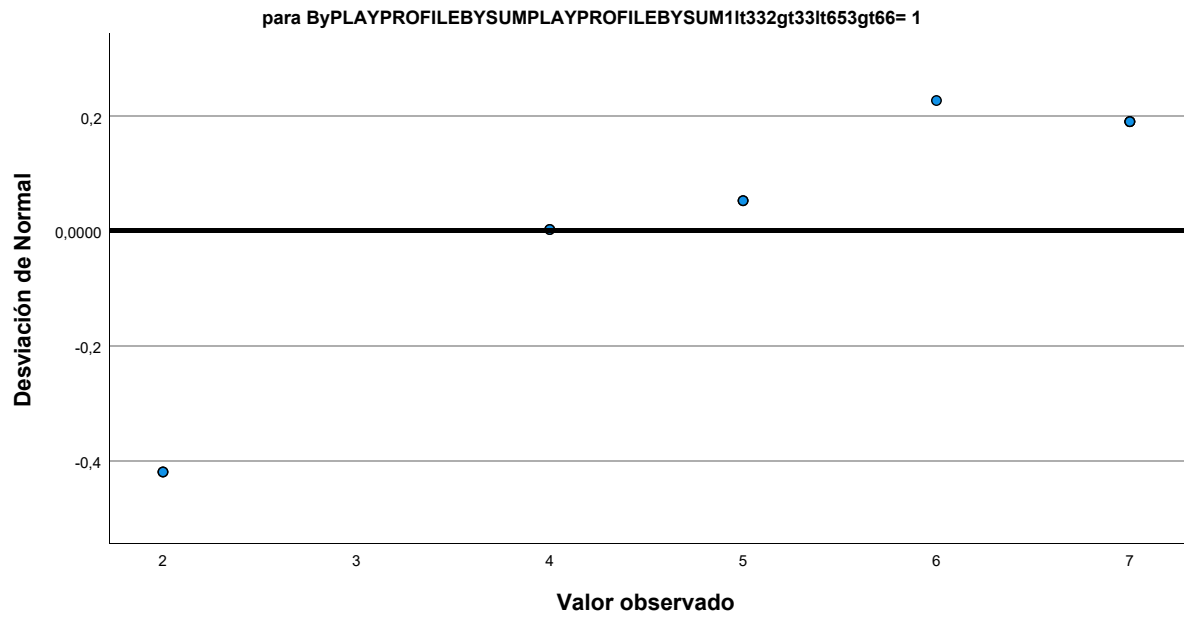


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia

para ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM1lt332gt33lt653gt66= 2

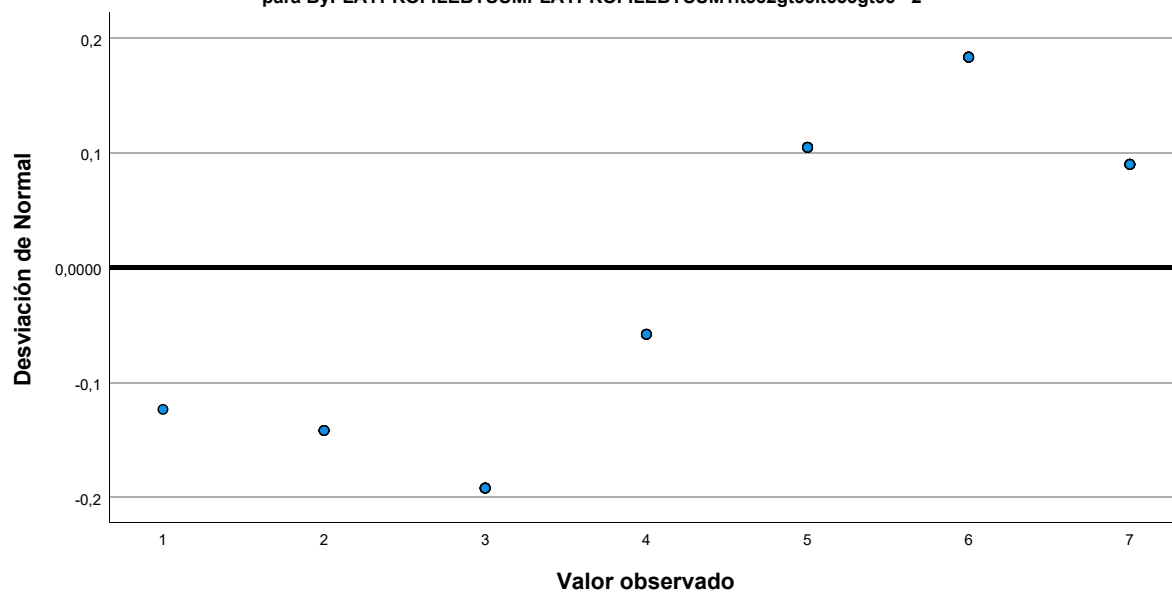
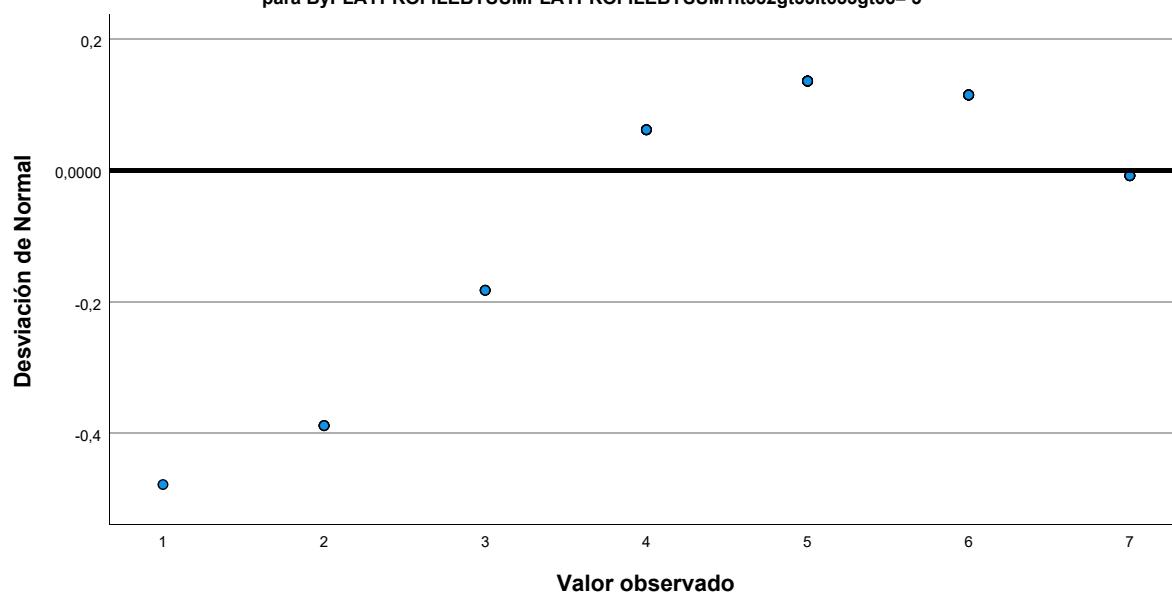
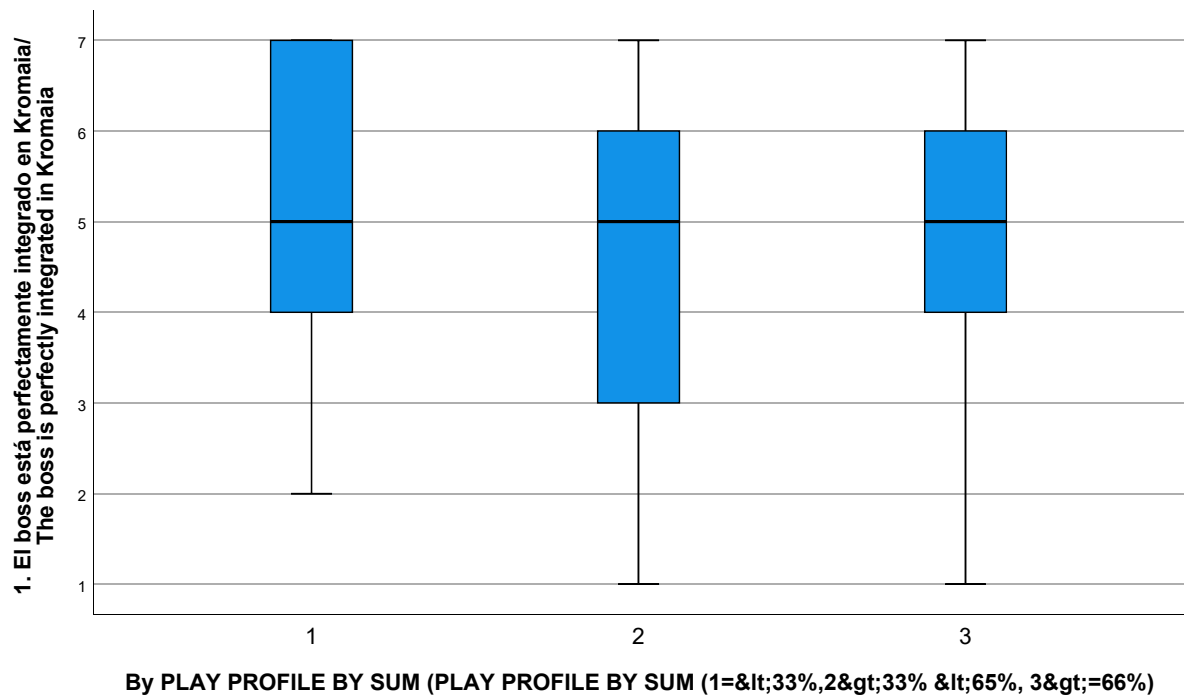


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia

para ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM1lt332gt33lt653gt66= 3





## 2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficulty is high.

### Gráficos de tallo y hojas

2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficult Diagrama de tallo y hojas de

ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM1<332>33<653>66= 1

Frecuencia	Stem & Hoja
1,00	0 . 1
4,00	0 . 2333
1,00	0 . 5
4,00	0 . 7777

Ancho del tallo: \*

Cada hoja: 1 caso(s)

2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficult Diagrama de tallo y hojas de

ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM1<332>33<653>66= 2

Frecuencia	Stem & Hoja
3,00	1 . 000
8,00	2 . 00000000
3,00	3 . 000
2,00	4 . 00
8,00	5 . 00000000
7,00	6 . 00000000

11,00            7 . 00000000000

Ancho del tallo: 1

Cada hoja:            1 caso(s)

2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficult Diagrama de t  
allo y hojas de

ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM11t332gt331t653gt66= 3

Frecuencia    Stem &    Hoja

9,00            1 . 000000000

6,00            2 . 000000

4,00            3 . 0000

3,00            4 . 000

3,00            5 . 000

5,00            6 . 00000

6,00            7 . 000000

Ancho del tallo: 1

Cada hoja:            1 caso(s)

## Gráficos Q-Q normales

**Gráfico Q-Q normal de 2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficulty is high.**

**para ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM11t332gt331t653gt66= 1**

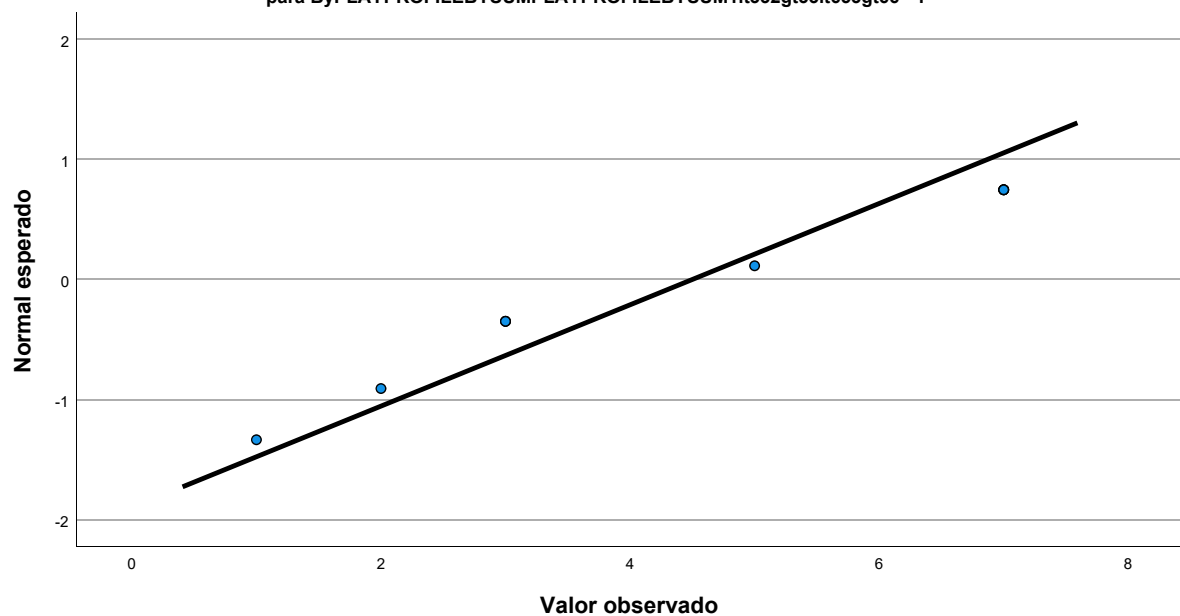


Gráfico Q-Q normal de 2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficulty is high.

para ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM1lt332gt33lt653gt66= 2

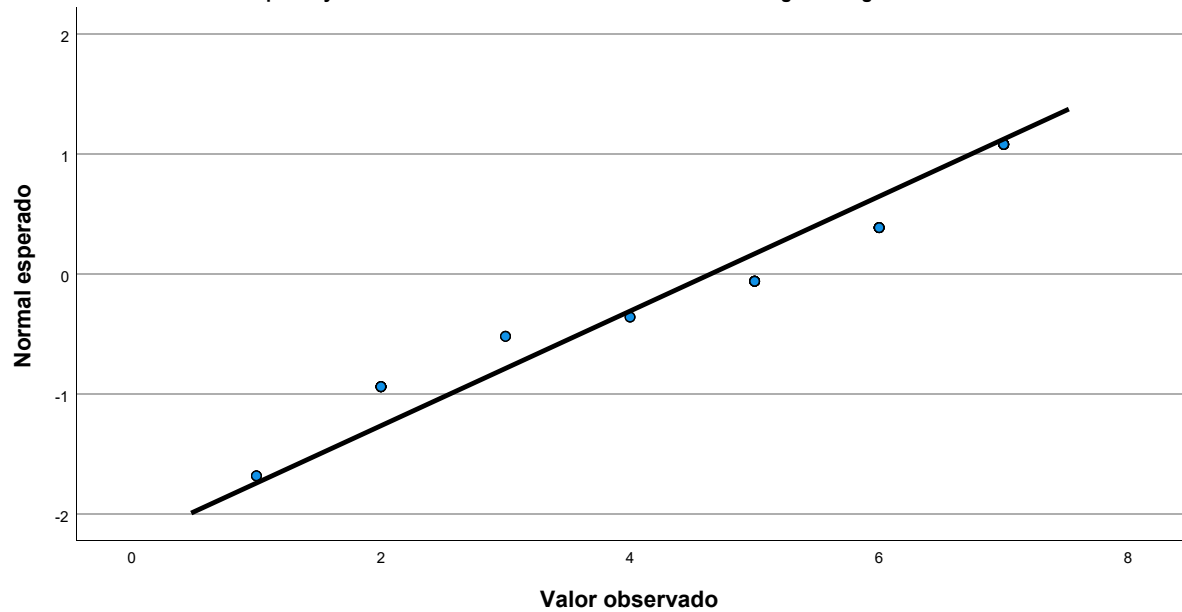
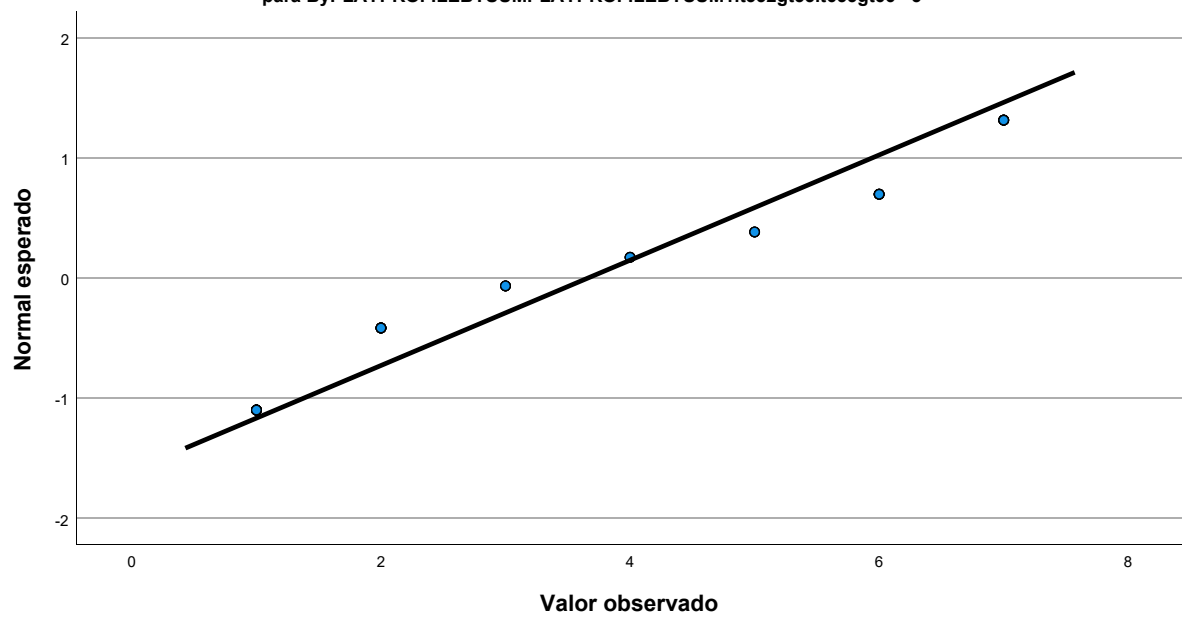


Gráfico Q-Q normal de 2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficulty is high.

para ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM1lt332gt33lt653gt66= 3



Gráficos Q-Q normales sin tendencia

Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficulty is high.

para ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM1lt332gt33lt653gt66= 1

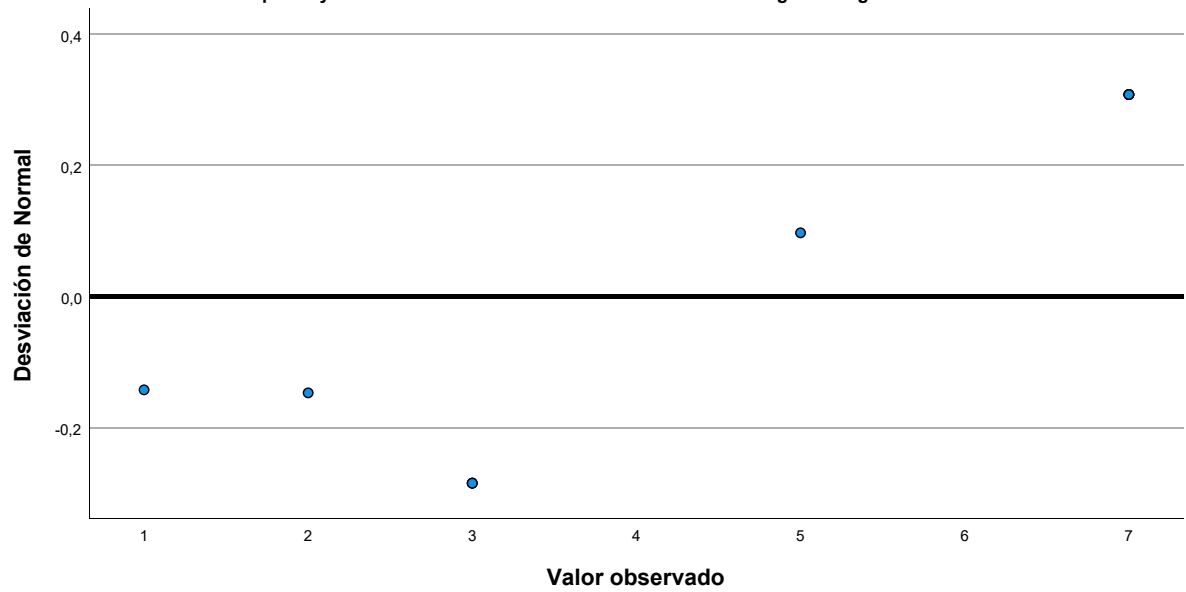
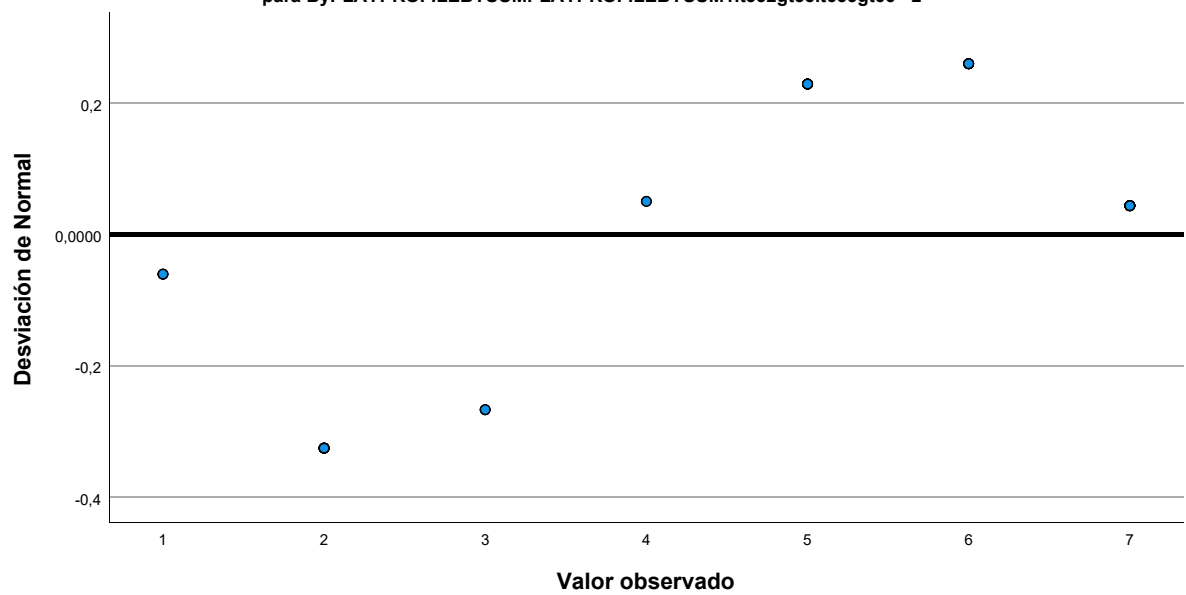


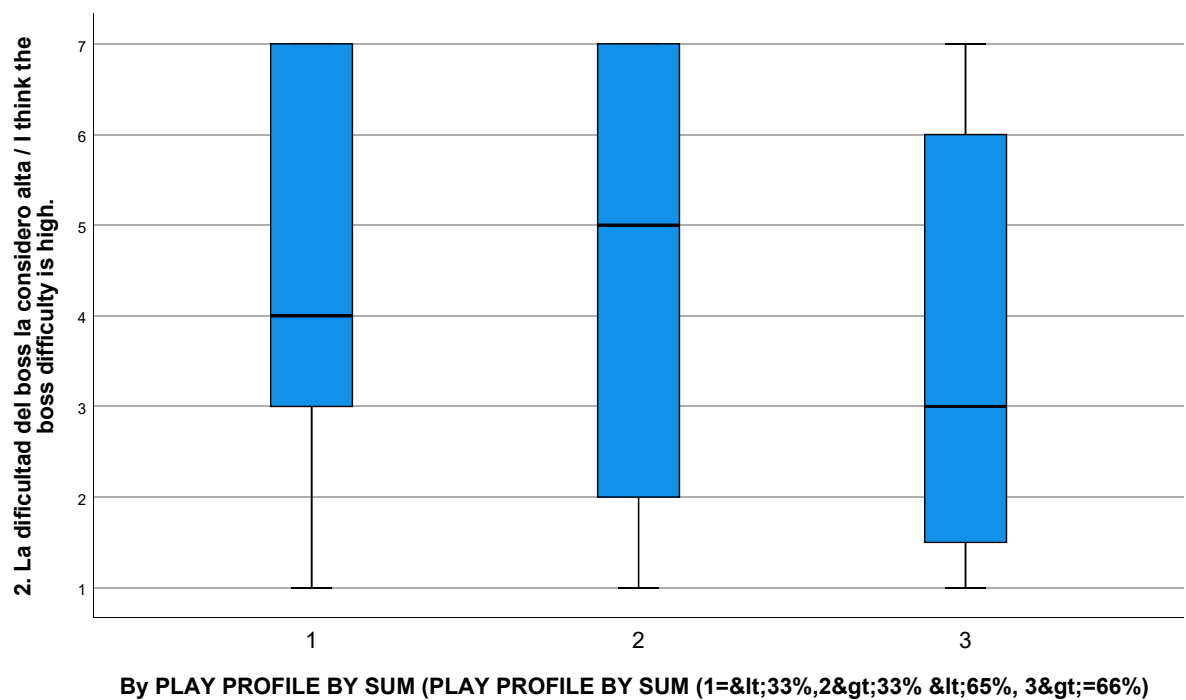
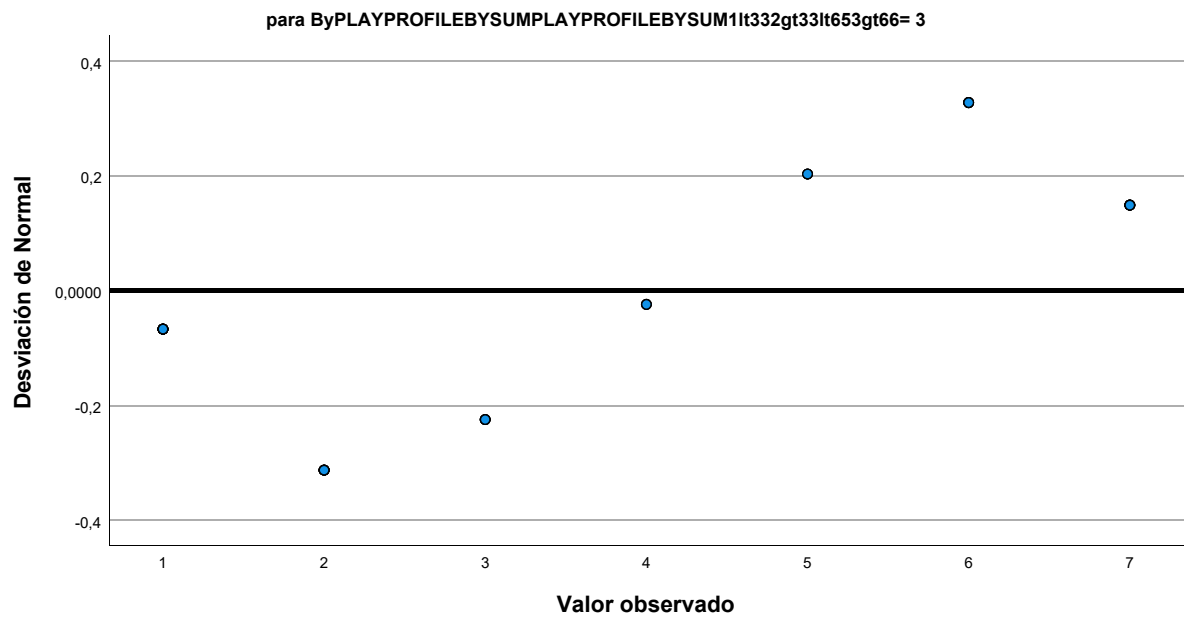
Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficulty is high.

para ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM1lt332gt33lt653gt66= 2





**Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficulty is high.**



**3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At no time did I want to give up while facing the boss.**

**Gráficos de tallo y hojas**

3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At Diagrama de tallo y hojas de

ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM1lt332gt33lt653gt66= 1

Frecuencia Stem & Hoja

3,00	0 . 111
2,00	0 . 33
2,00	0 . 45
3,00	0 . 777

Ancho del tallo: \*

Cada hoja: 1 caso(s)

3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At Diagrama de tallo y hojas de

ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM11t332gt331t653gt66= 2

Frecuencia	Stem & Hoja
4,00	1 . 0000
3,00	2 . 000
3,00	3 . 000
4,00	4 . 0000
4,00	5 . 0000
8,00	6 . 00000000
16,00	7 . 000000000000000000

Ancho del tallo: 1

Cada hoja: 1 caso(s)

3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At Diagrama de tallo y hojas de

ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM11t332gt331t653gt66= 3

Frecuencia	Stem & Hoja
7,00	1 . 0000000
3,00	2 . 000
3,00	3 . 000
1,00	4 . 0
,00	5 .
2,00	6 . 00
20,00	7 . 00000000000000000000

Ancho del tallo: 1

Cada hoja: 1 caso(s)

## Gráficos Q-Q normales

Gráfico Q-Q normal de 3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At no time did I want to give up while facing the boss.

para ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM1lt332gt33lt653gt66= 1

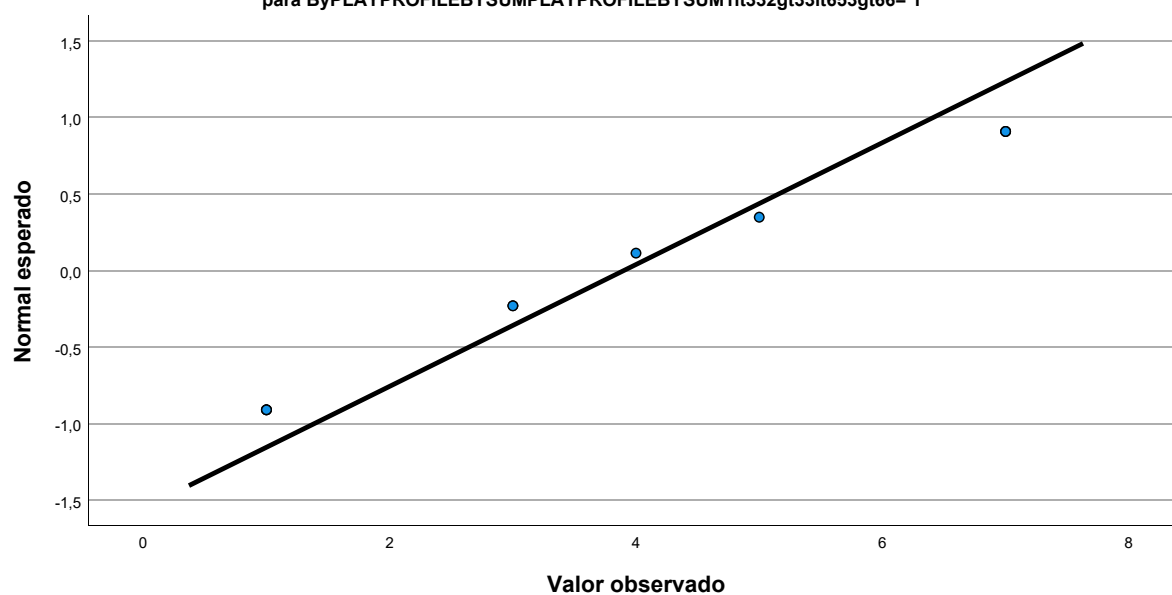


Gráfico Q-Q normal de 3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At no time did I want to give up while facing the boss.

para ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM1lt332gt33lt653gt66= 2

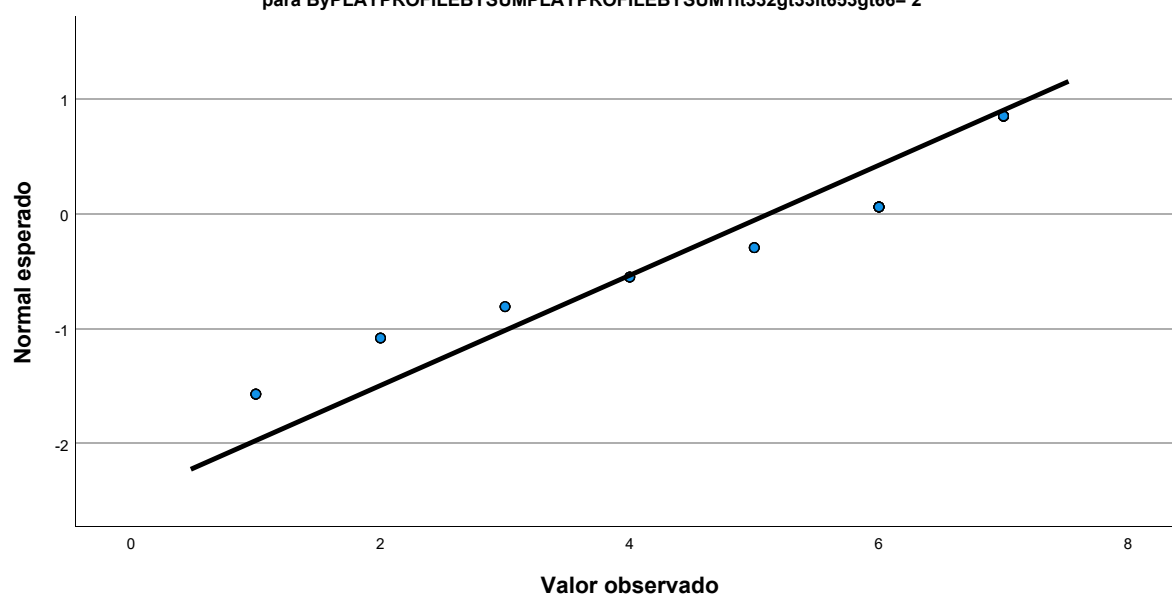
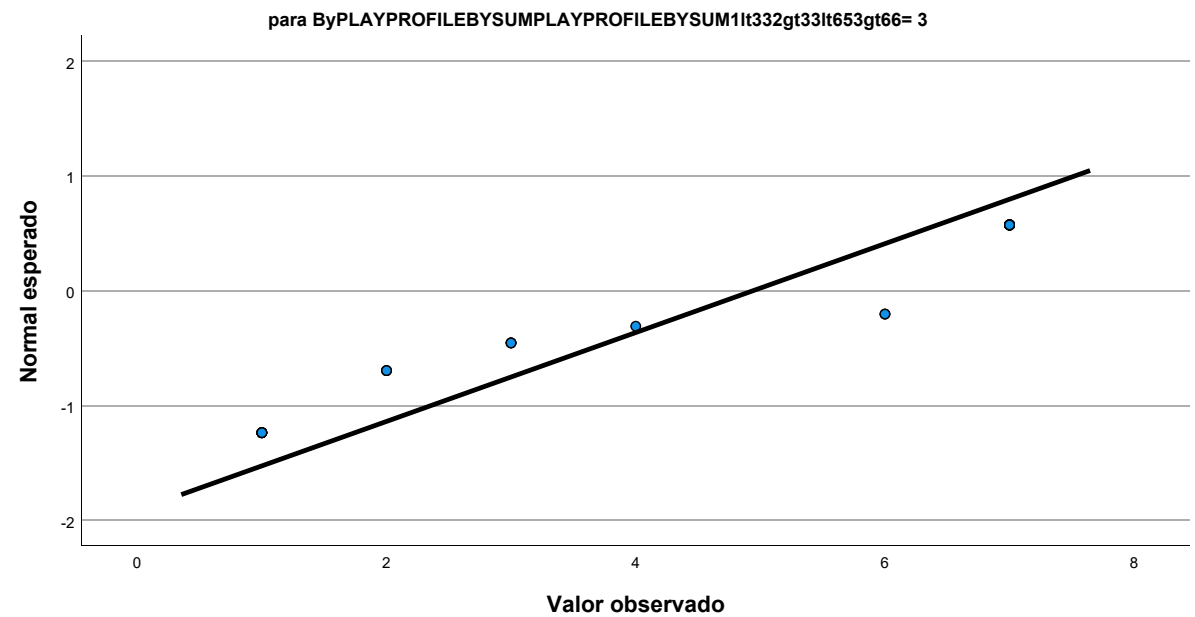


Gráfico Q-Q normal de 3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At no time did I want to give up while facing the boss.



Gráficos Q-Q normales sin tendencia

Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At no time did I want to give up while facing the boss.

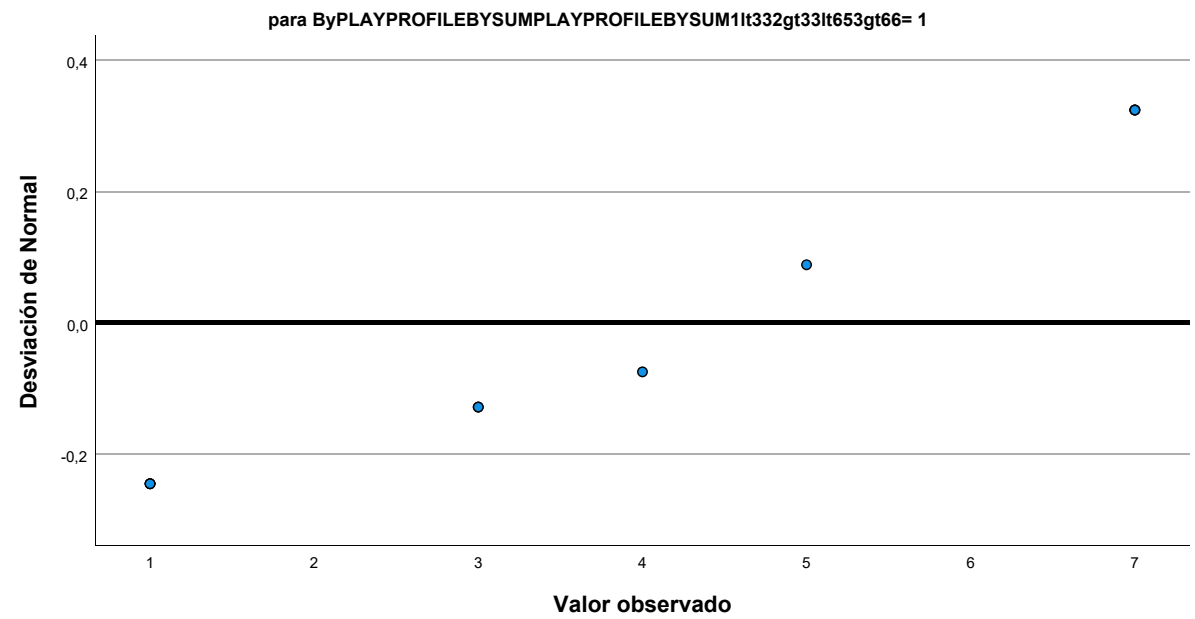


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss /  
At no time did I want to give up while facing the boss.

para ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM1lt332gt33lt653gt66= 2

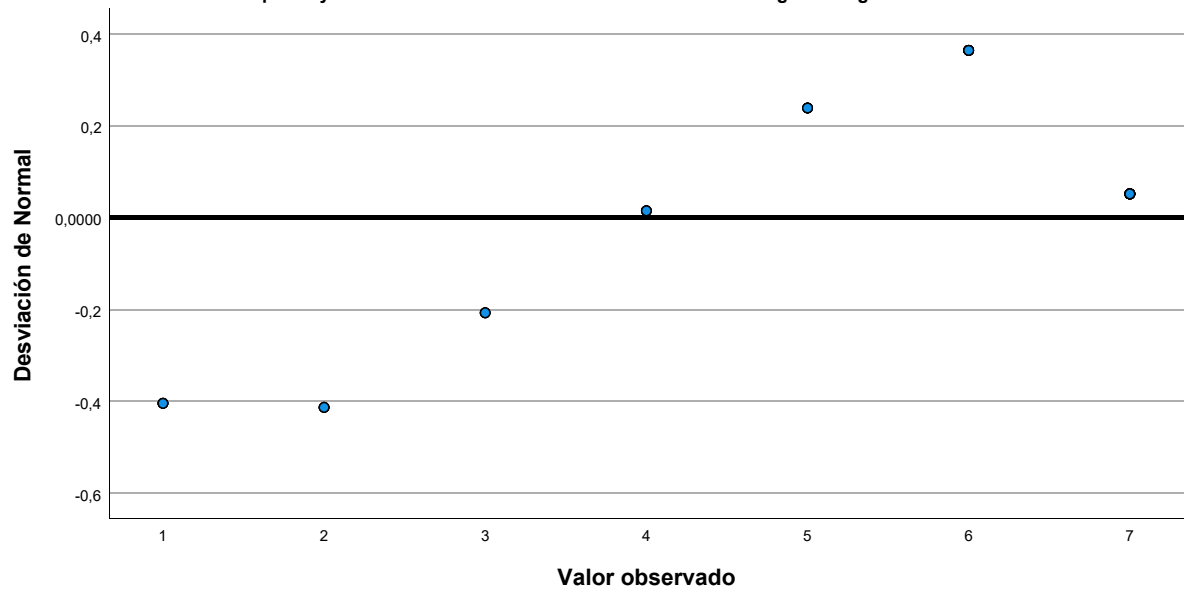
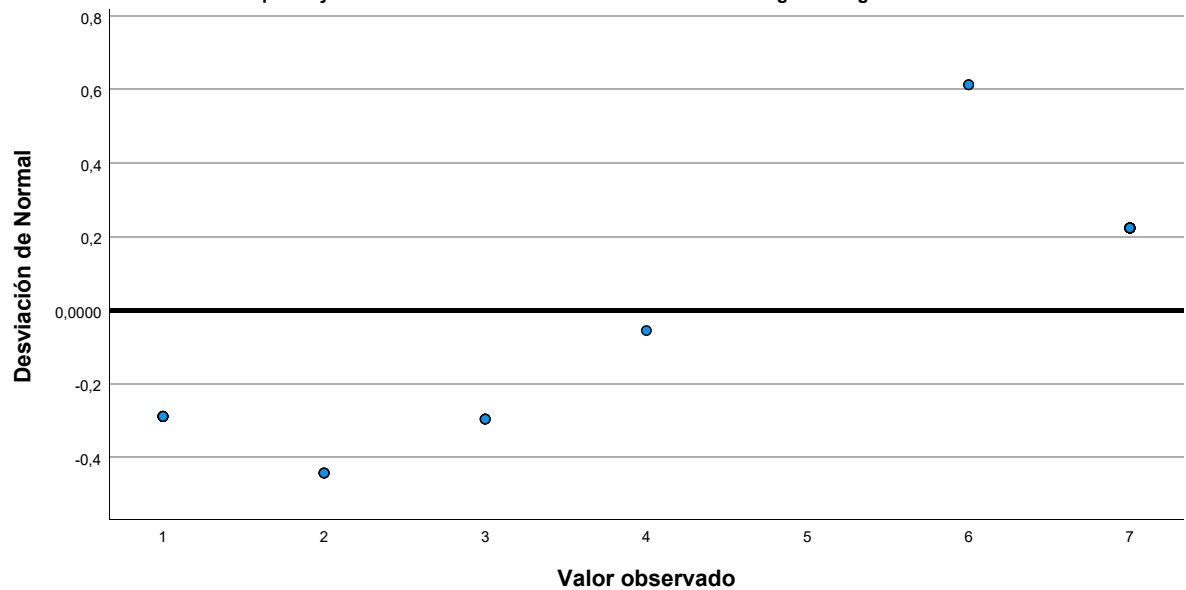
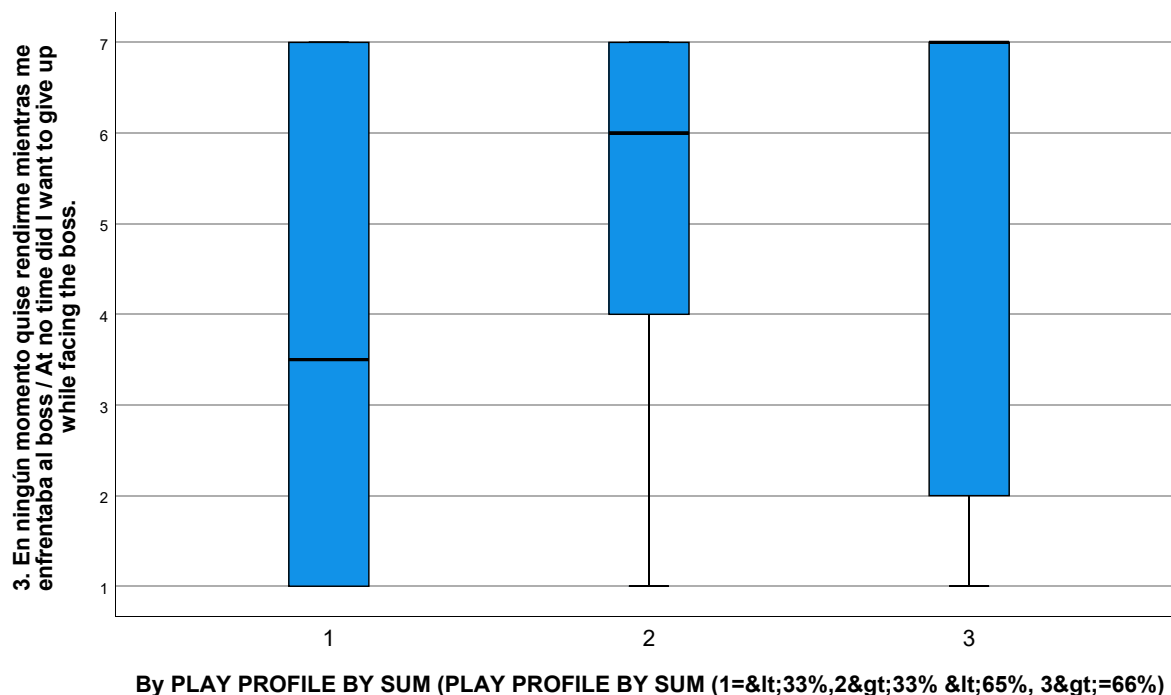


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss /  
At no time did I want to give up while facing the boss.

para ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM1lt332gt33lt653gt66= 3





4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video game

### Gráficos de tallo y hojas

4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente Diagrama de tallo y hojas de  
ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM1<332>33<653>66= 1

Frecuencia Stem & Hoja

3,00	1 . 000
1,00	2 . 0
2,00	3 . 00
1,00	4 . 0
2,00	5 . 00
1,00	6 . 0

Ancho del tallo: 1

Cada hoja: 1 caso(s)

4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente Diagrama de tallo y hojas de  
ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM1<332>33<653>66= 2

Frecuencia Stem & Hoja

11,00	1 . 0000000000
4,00	2 . 0000

6,00	3 .	000000
5,00	4 .	00000
3,00	5 .	000
8,00	6 .	00000000
5,00	7 .	00000

Ancho del tallo: 1  
 Cada hoja: 1 caso(s)

4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente Diagrama de tallo y hojas de  
 ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM11t332gt331t653gt66= 3

Frecuencia	Stem &	Hoja
11,00	1 .	00000000000
4,00	2 .	0000
1,00	3 .	0
7,00	4 .	0000000
4,00	5 .	0000
2,00	6 .	00
7,00	7 .	0000000

Ancho del tallo: 1  
 Cada hoja: 1 caso(s)

### Gráficos Q-Q normales

Gráfico Q-Q normal de 4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video game  
 para ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM11t332gt331t653gt66= 1

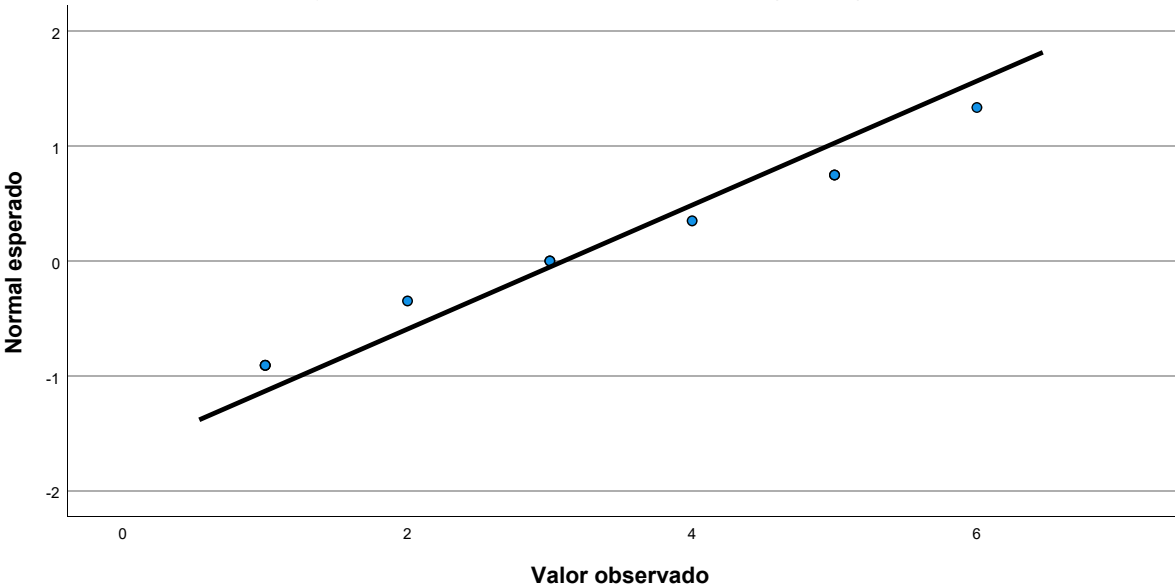


Gráfico Q-Q normal de 4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video game

para ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM1lt332gt33lt653gt66= 2

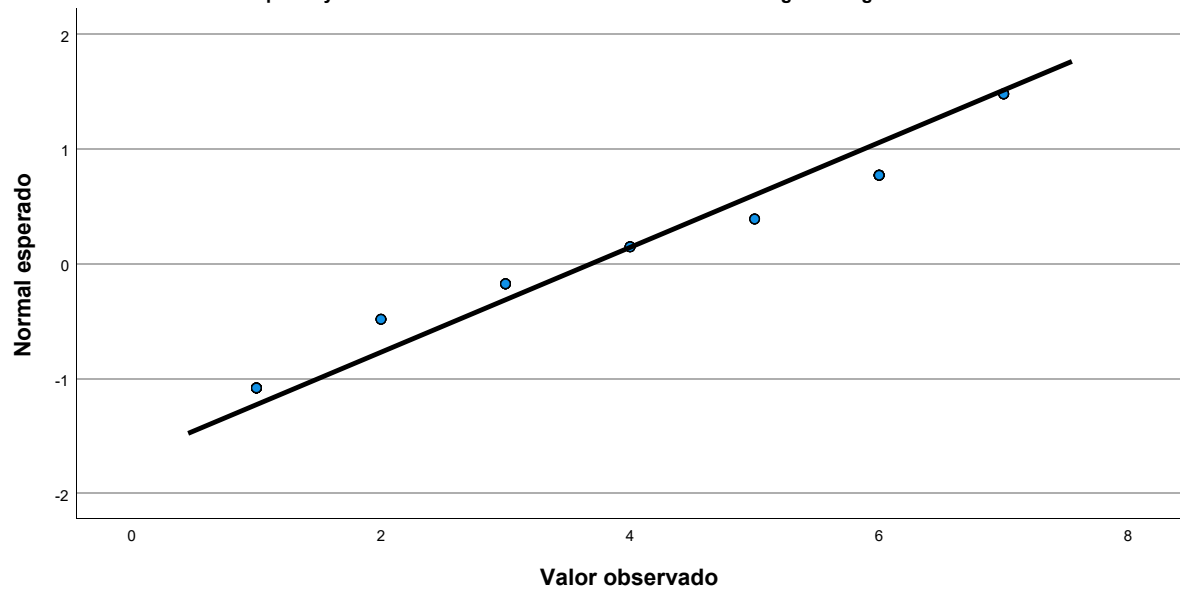
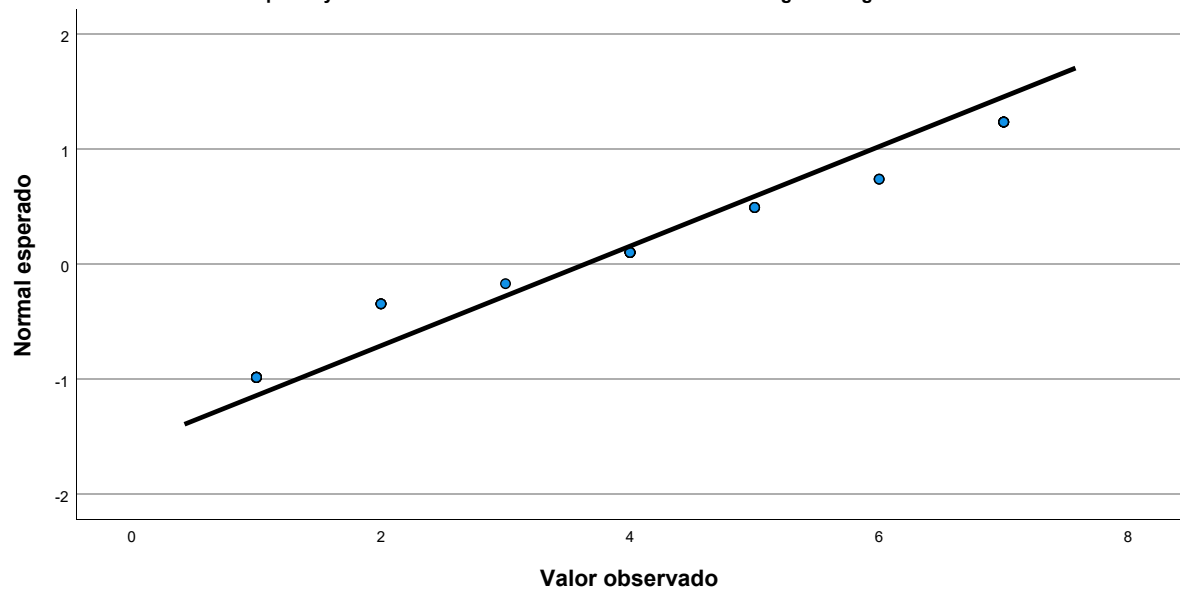


Gráfico Q-Q normal de 4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video game

para ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM1lt332gt33lt653gt66= 3



Gráficos Q-Q normales sin tendencia



Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video game

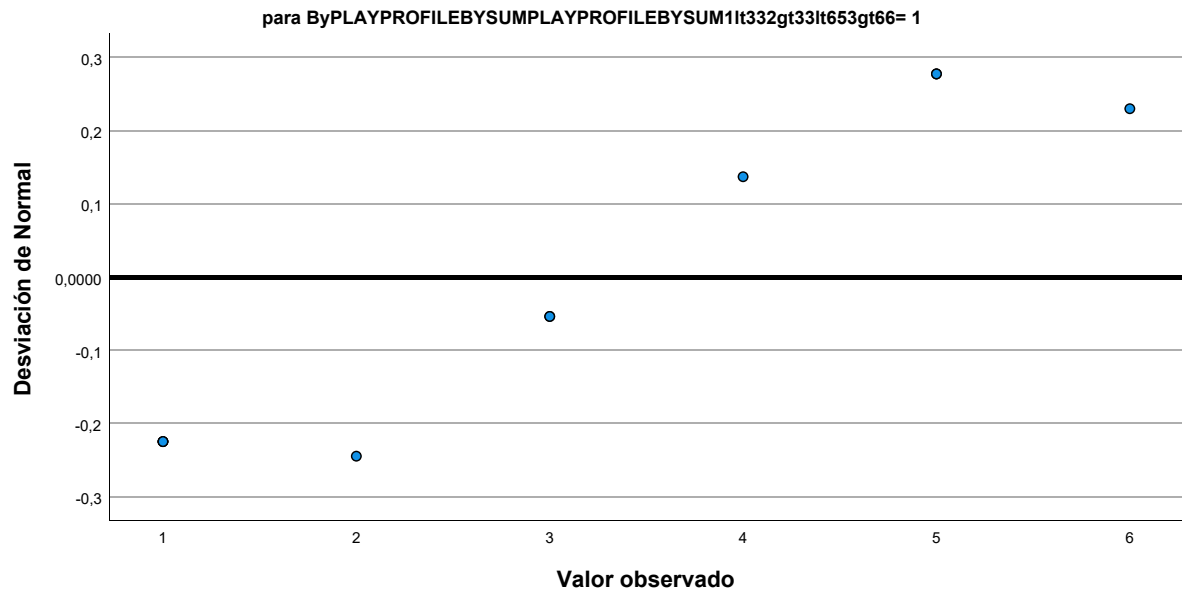


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video game

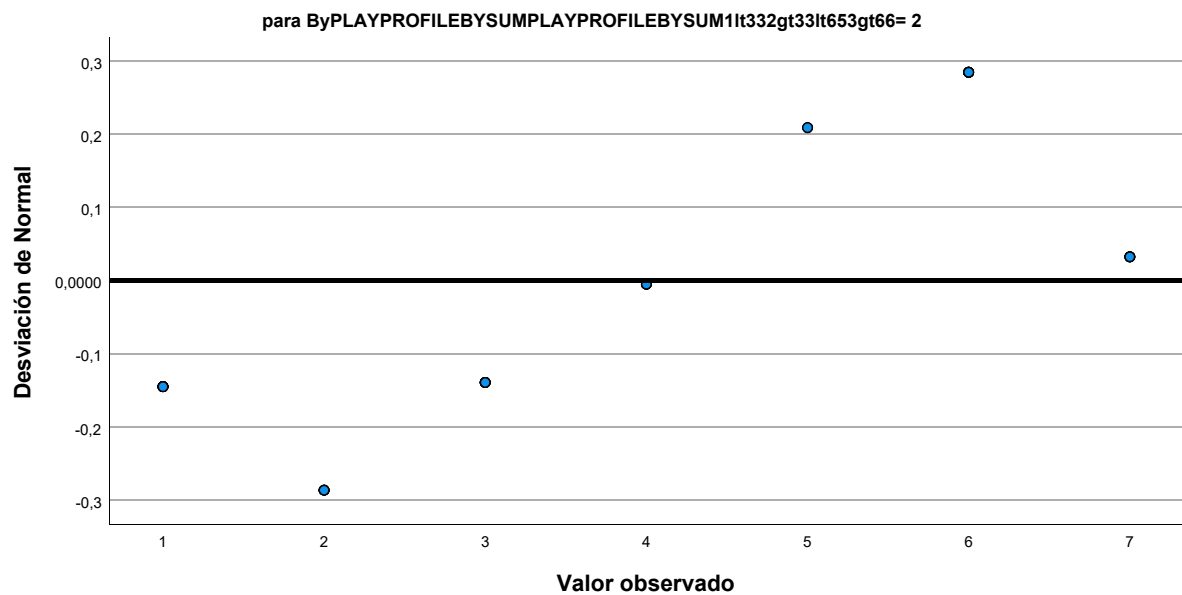
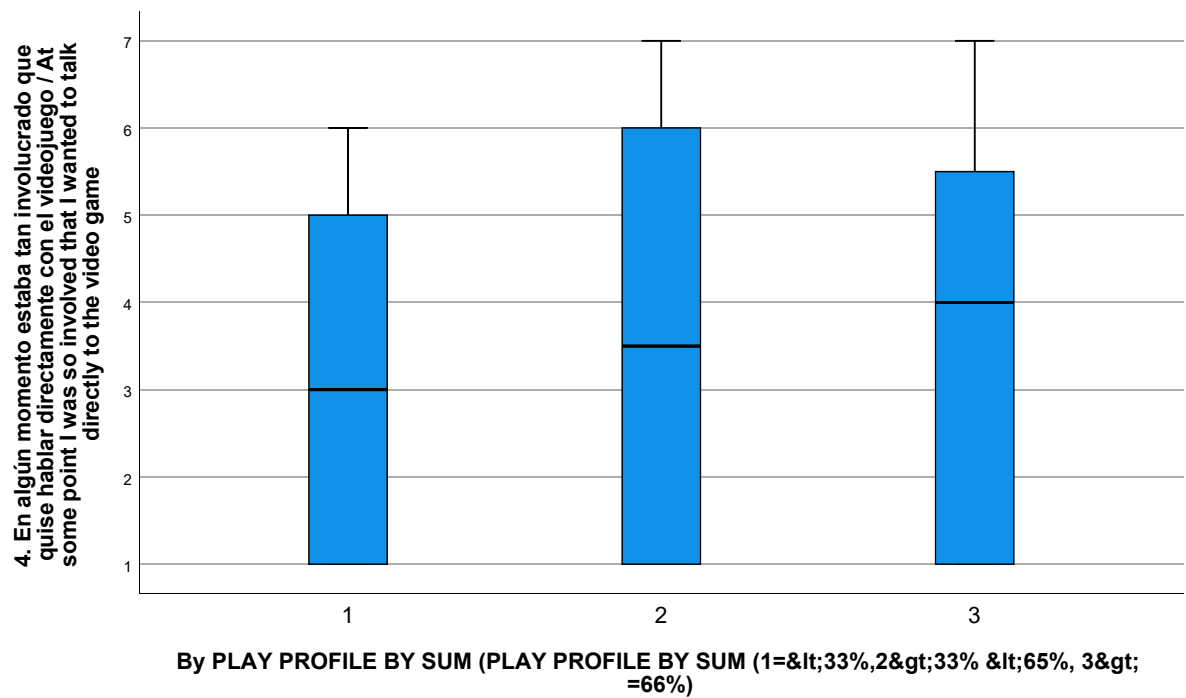
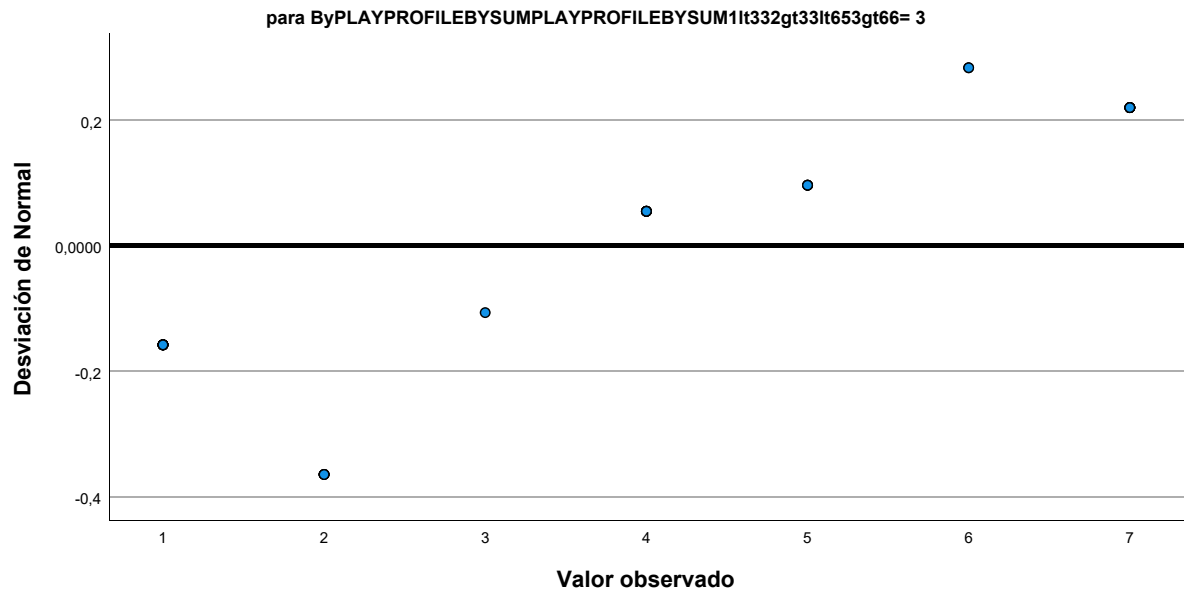


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video game



## 5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the boss

### Gráficos de tallo y hojas

5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the Diagrama de tallo y hojas de

ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM11t332gt331t653gt66= 1

Frecuencia Stem & Hoja

2,00	0 . 11
4,00	0 . 2223
2,00	0 . 55
2,00	0 . 67

Ancho del tallo: \*

Cada hoja: 1 caso(s)

5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the Diagrama de tallo y hojas de

ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM11t332gt331t653gt66= 2

Frecuencia	Stem & Hoja
4,00	1 . 0000
7,00	2 . 0000000
7,00	3 . 0000000
6,00	4 . 000000
2,00	5 . 00
9,00	6 . 000000000
7,00	7 . 0000000

Ancho del tallo: 1

Cada hoja: 1 caso(s)

5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the Diagrama de tallo y hojas de

ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM11t332gt331t653gt66= 3

Frecuencia	Stem & Hoja
3,00	1 . 000
6,00	2 . 000000
5,00	3 . 00000
3,00	4 . 000
4,00	5 . 0000
9,00	6 . 000000000
6,00	7 . 000000

Ancho del tallo: 1

Cada hoja: 1 caso(s)

## Gráficos Q-Q normales

Gráfico Q-Q normal de 5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the boss  
para ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM1lt332gt33lt653gt66= 1

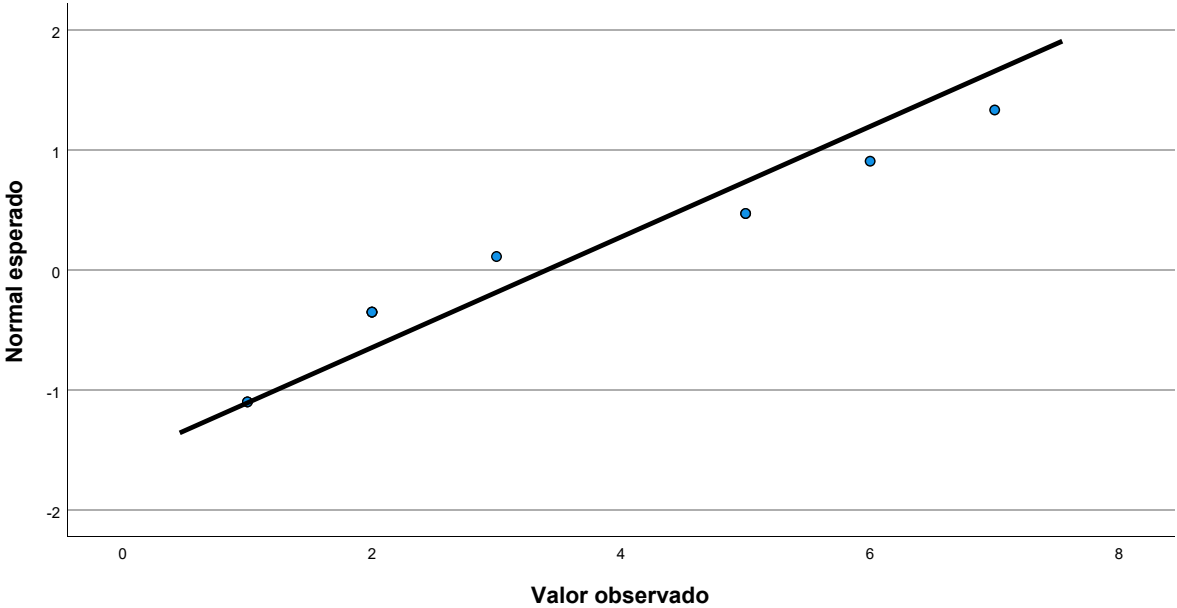
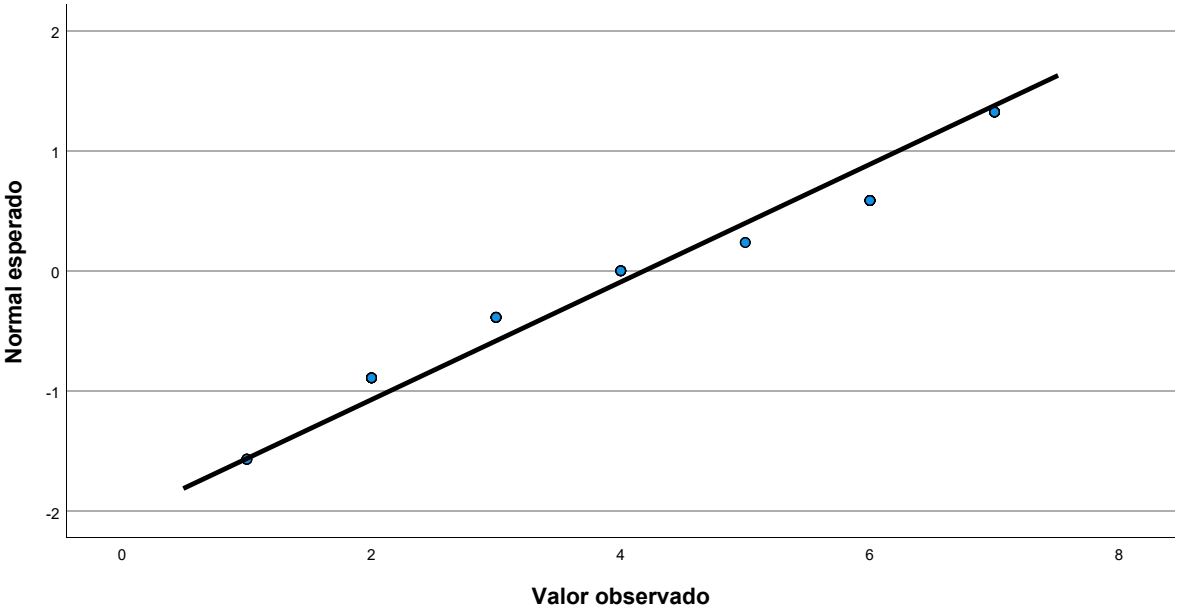
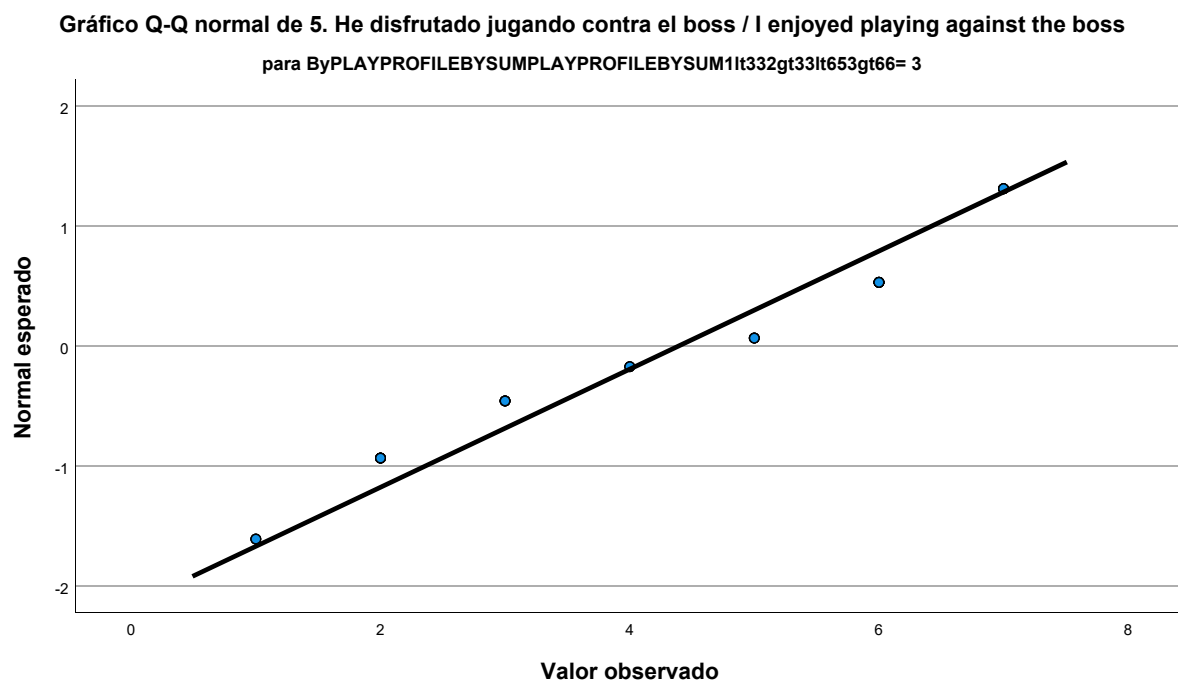


Gráfico Q-Q normal de 5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the boss  
para ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM1lt332gt33lt653gt66= 2





### Gráficos Q-Q normales sin tendencia

**Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the boss**

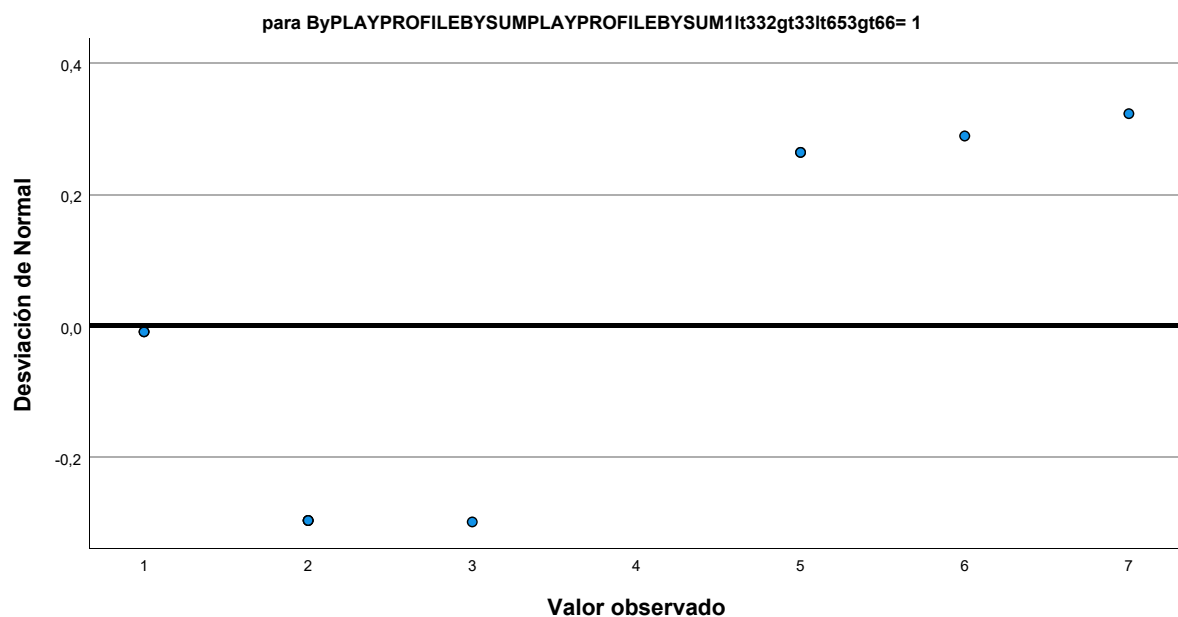


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the boss

para ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM1lt332gt33lt653gt66= 2

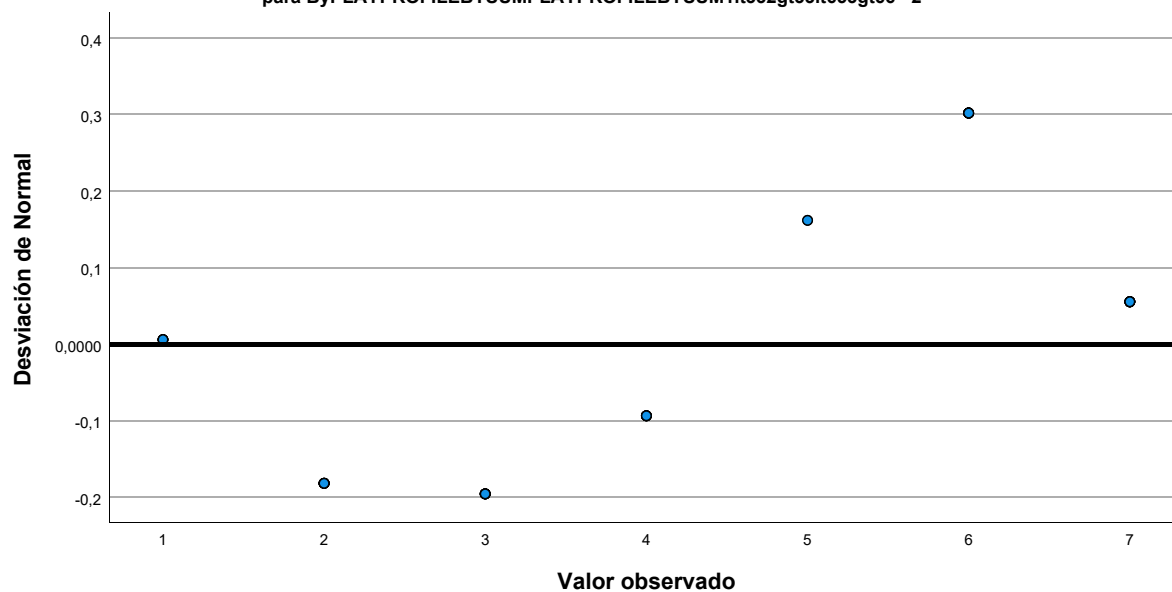
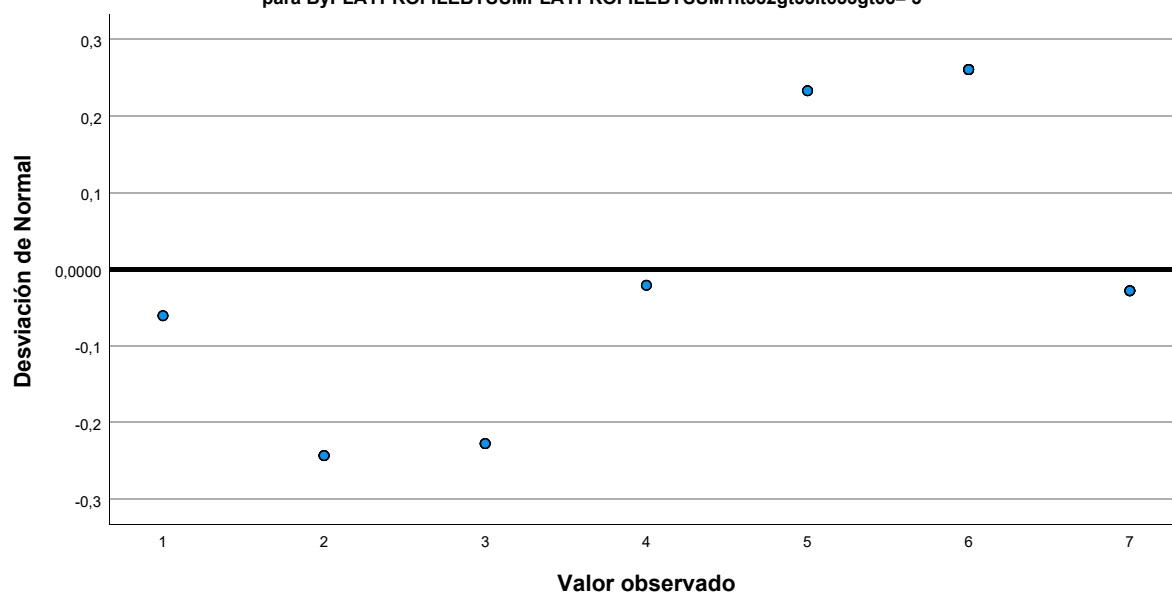
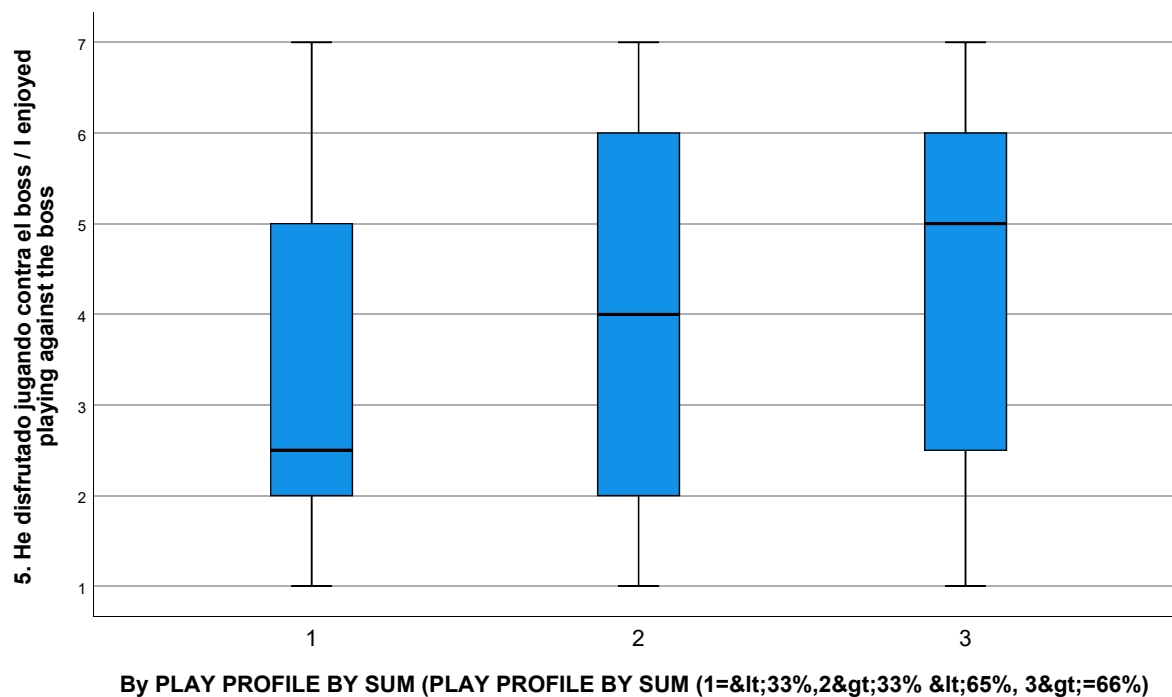


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the boss

para ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM1lt332gt33lt653gt66= 3





**6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / When the time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss.**

### Gráficos de tallo y hojas

6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir Diagrama de tallo y hojas de  
ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM1<33%2>33%<65%3>=66%= 1

Frecuencia	Stem &	Hoja
4,00	0 .	1111
2,00	0 .	23
3,00	0 .	445
1,00	0 .	7

Ancho del tallo: \*

Cada hoja: 1 caso(s)

6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir Diagrama de tallo y hojas de  
ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM1<33%2>33%<65%3>=66%= 2

Frecuencia	Stem &	Hoja
9,00	1 .	000000000
7,00	2 .	0000000
7,00	3 .	0000000
2,00	4 .	00

6,00	5 .	000000
5,00	6 .	00000
6,00	7 .	000000

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir Diagrama de tallo y hojas de  
ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM11t332gt331t653gt66= 3

Frecuencia	Stem &	Hoja
14,00	1 .	00000000000000
4,00	2 .	0000
1,00	3 .	0
2,00	4 .	00
2,00	5 .	00
3,00	6 .	000
10,00	7 .	0000000000

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

## Gráficos Q-Q normales

**Gráfico Q-Q normal de 6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / When the time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss.**  
para ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM11t332gt331t653gt66= 1

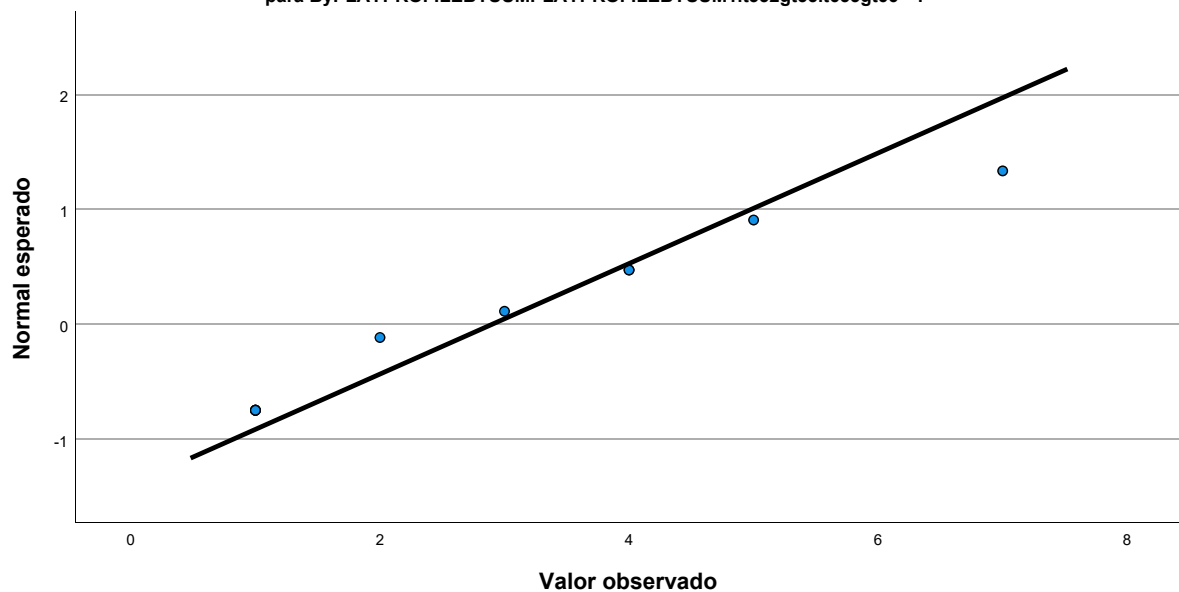




Gráfico Q-Q normal de 6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / When the time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss.

para ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM1lt332gt33lt653gt66= 2

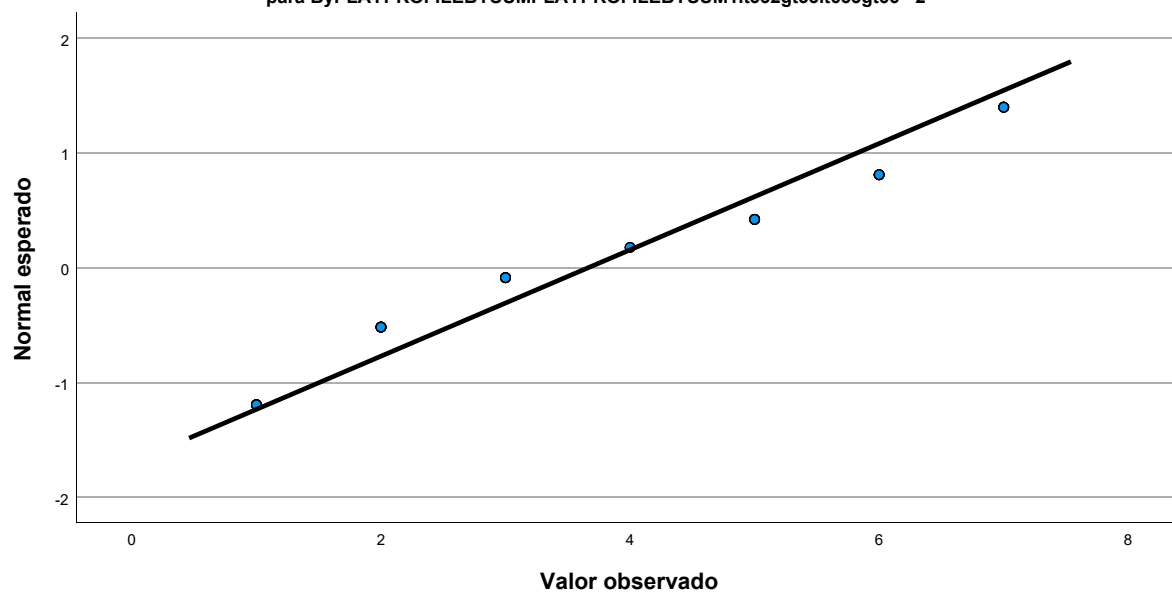
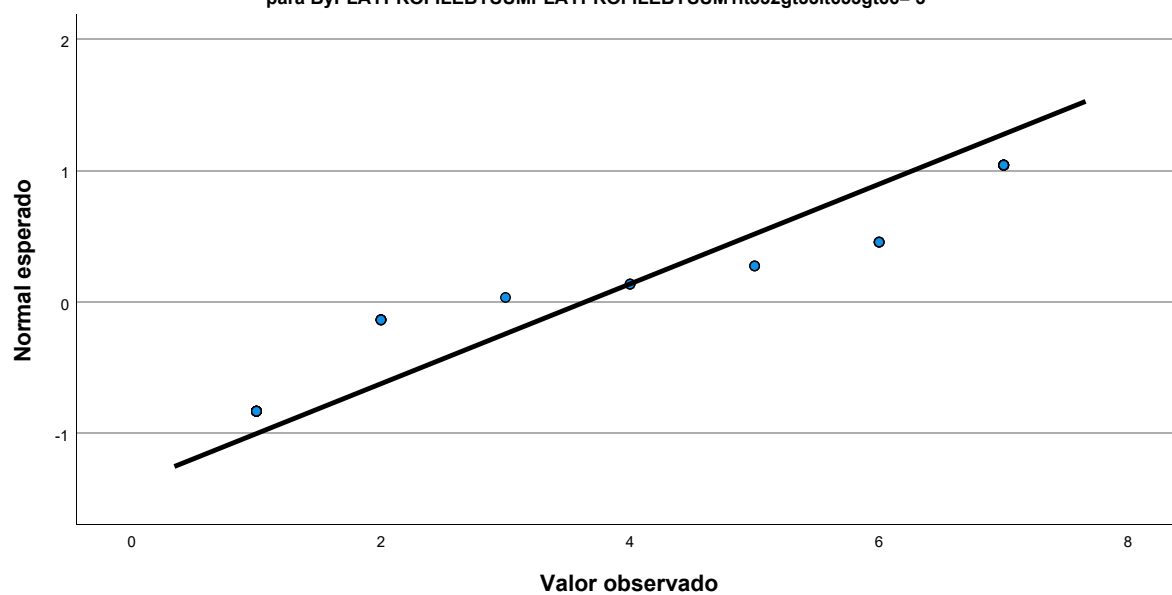


Gráfico Q-Q normal de 6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / When the time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss.

para ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM1lt332gt33lt653gt66= 3



Gráficos Q-Q normales sin tendencia

Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / When the time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss.

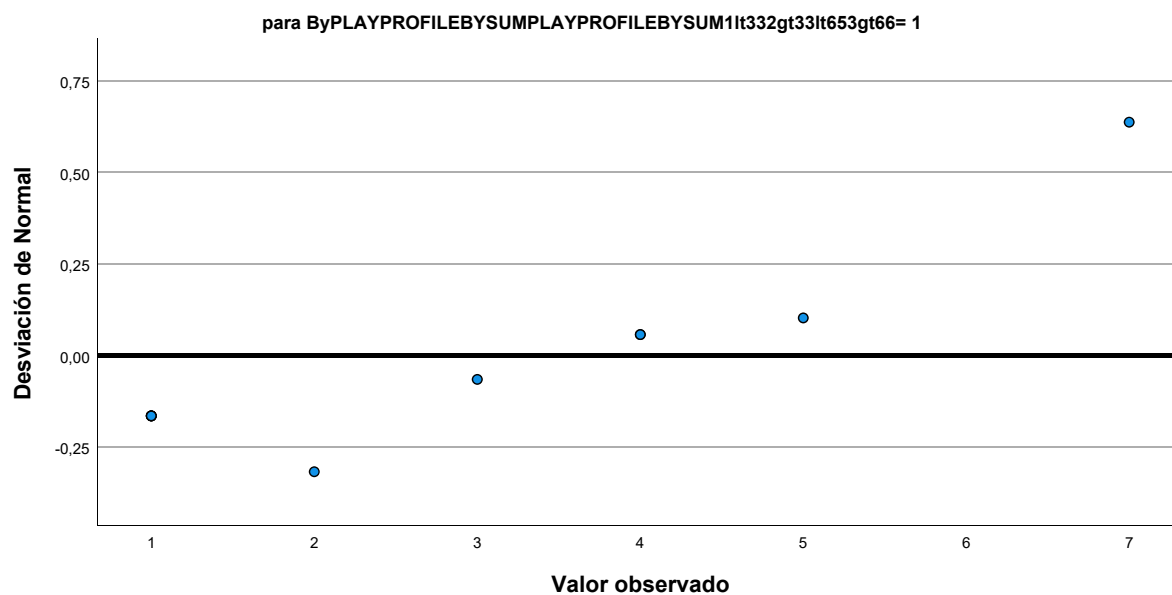


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / When the time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss.

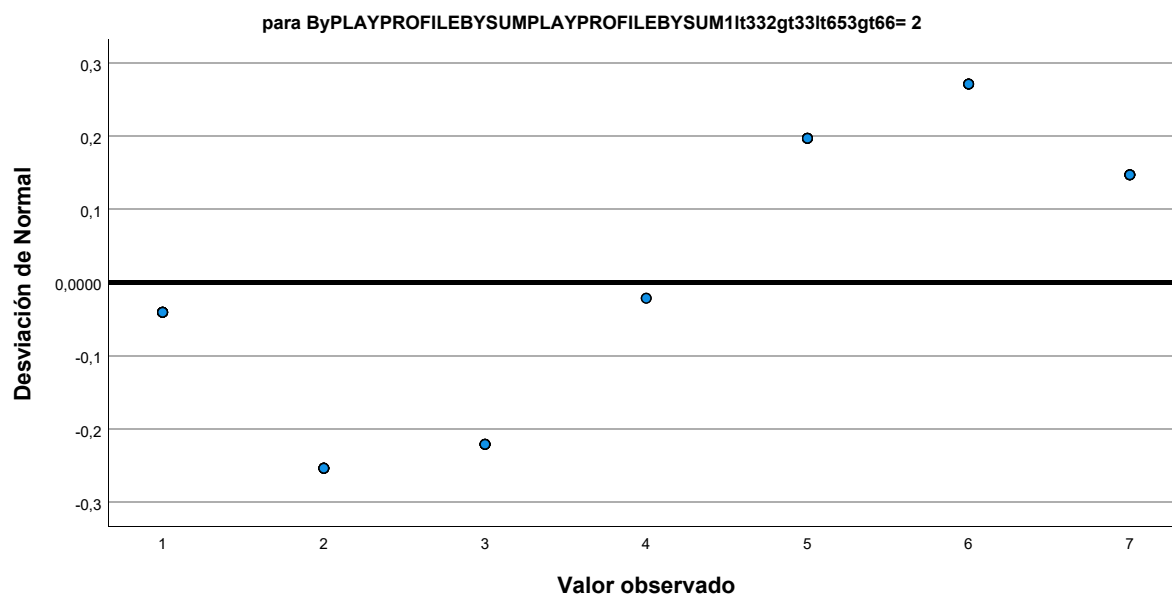
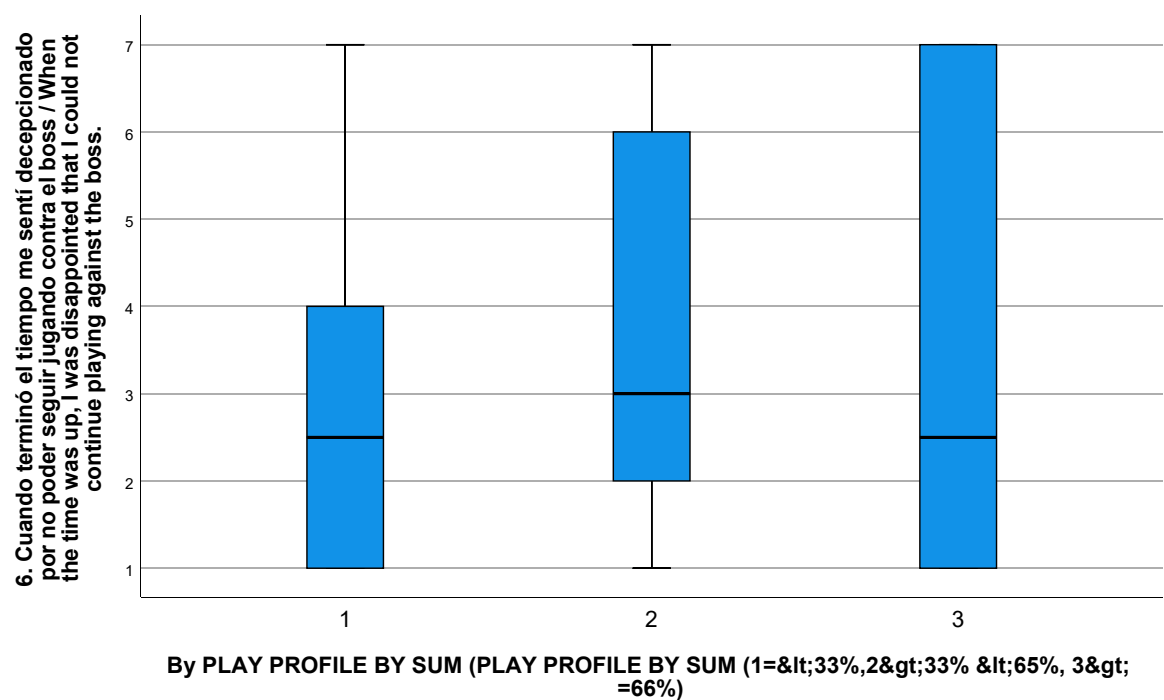
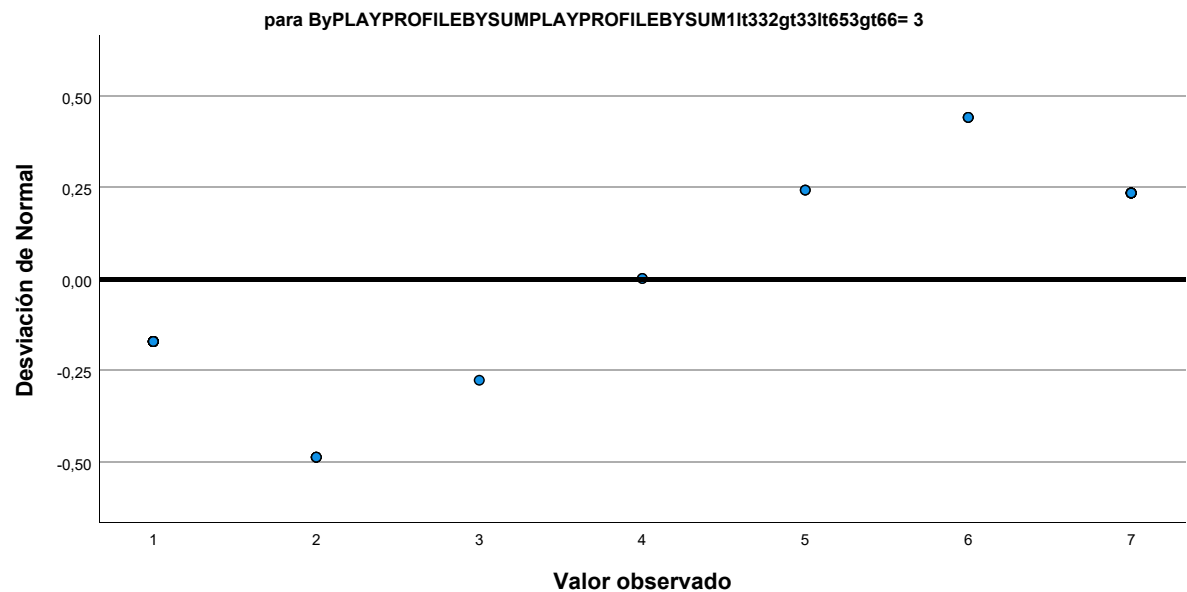


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / When the time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss.



7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss

Gráficos de tallo y hojas

7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss

ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM1lt332gt33lt653gt66= 1

Frecuencia Stem & Hoja

3,00	0 .	111
3,00	0 .	233
1,00	0 .	5
3,00	0 .	677

Ancho del tallo: \*

Cada hoja: 1 caso(s)

7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the desi Diagrama de tallo y hojas de

ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM11t332gt331t653gt66= 2

Frecuencia	Stem &	Hoja
6,00	1 .	000000
7,00	2 .	0000000
9,00	3 .	000000000
4,00	4 .	0000
5,00	5 .	00000
4,00	6 .	0000
7,00	7 .	0000000

Ancho del tallo: 1

Cada hoja: 1 caso(s)

7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the desi Diagrama de tallo y hojas de

ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM11t332gt331t653gt66= 3

Frecuencia	Stem &	Hoja
6,00	1 .	000000
5,00	2 .	00000
3,00	3 .	000
5,00	4 .	00000
6,00	5 .	000000
9,00	6 .	000000000
2,00	7 .	00

Ancho del tallo: 1

Cada hoja: 1 caso(s)

## Gráficos Q-Q normales

Gráfico Q-Q normal de 7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss

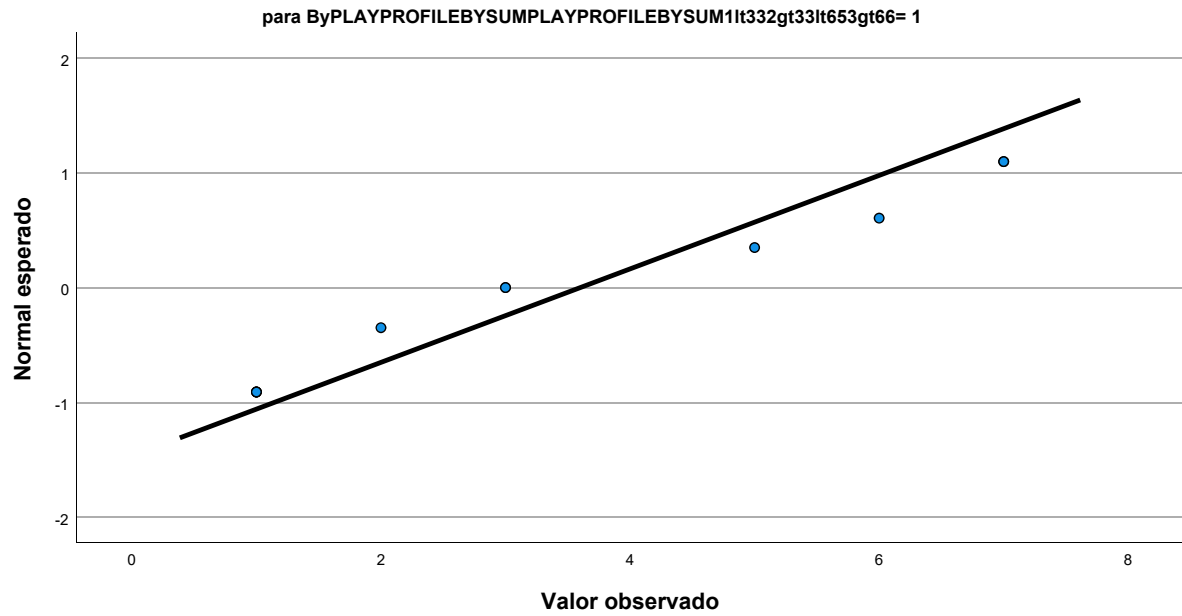


Gráfico Q-Q normal de 7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss

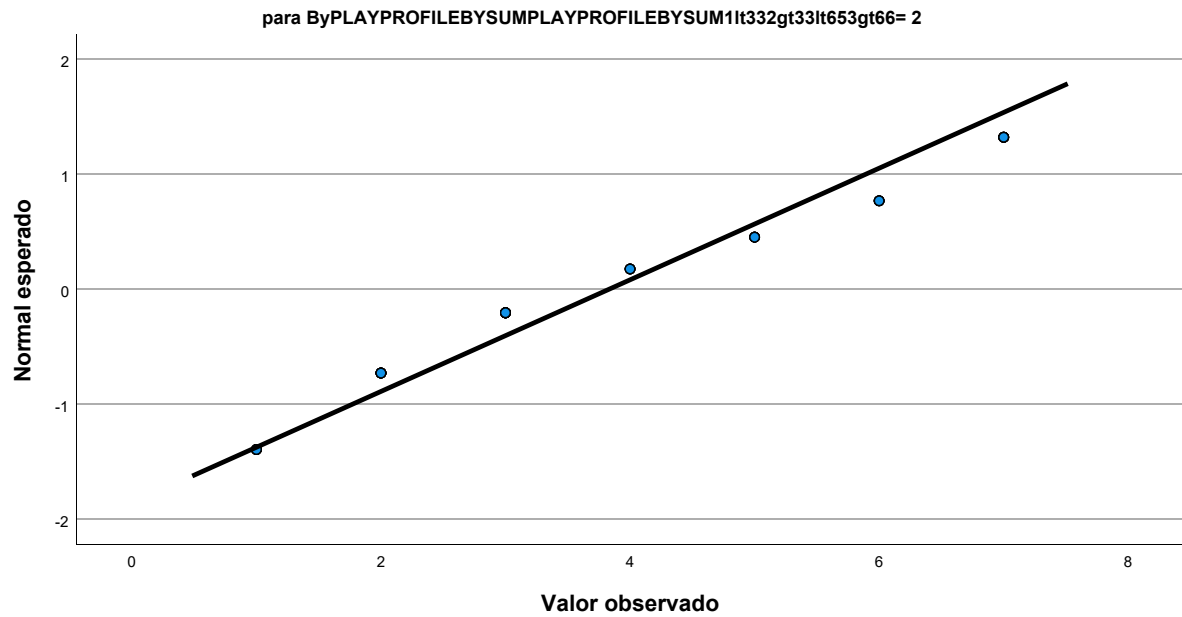
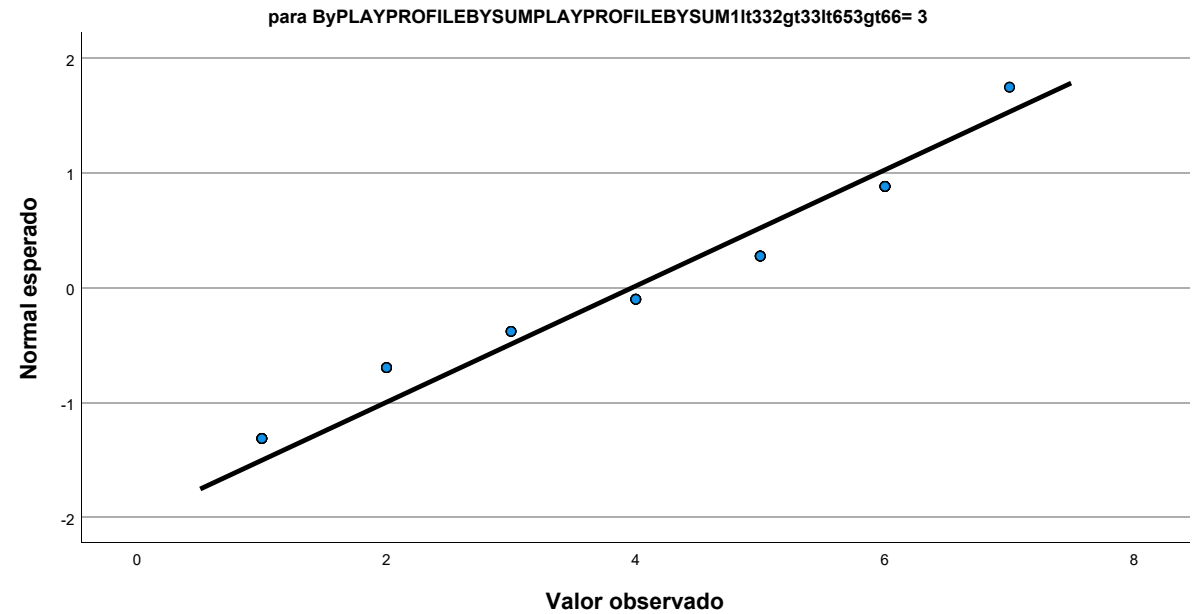


Gráfico Q-Q normal de 7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss



Gráficos Q-Q normales sin tendencia

Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss

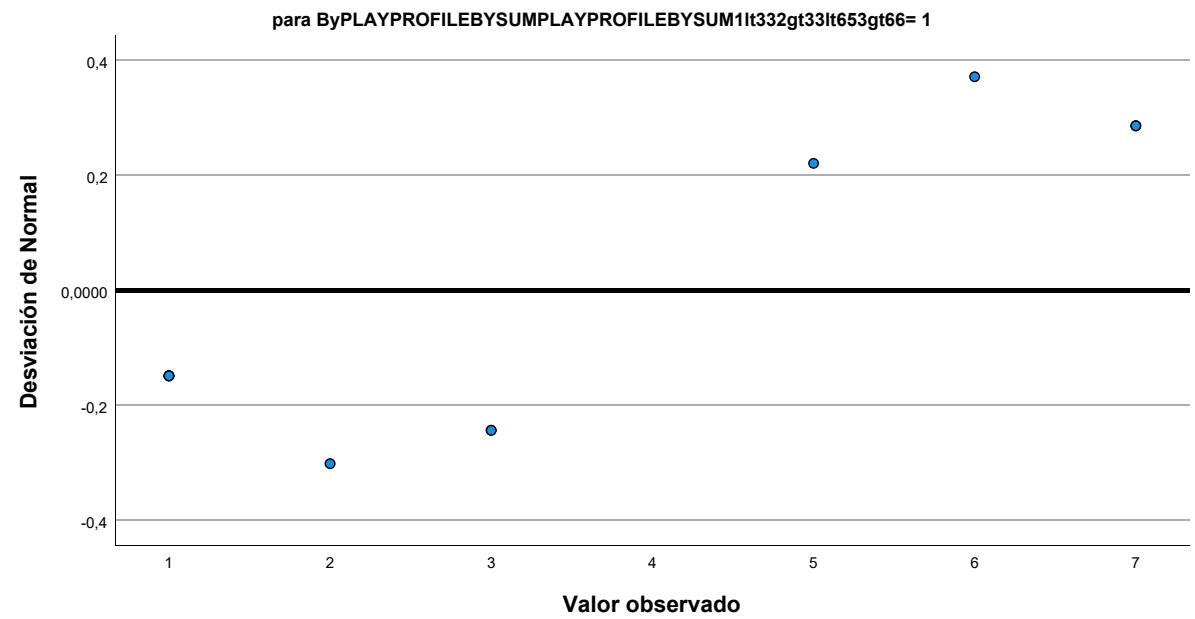


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss

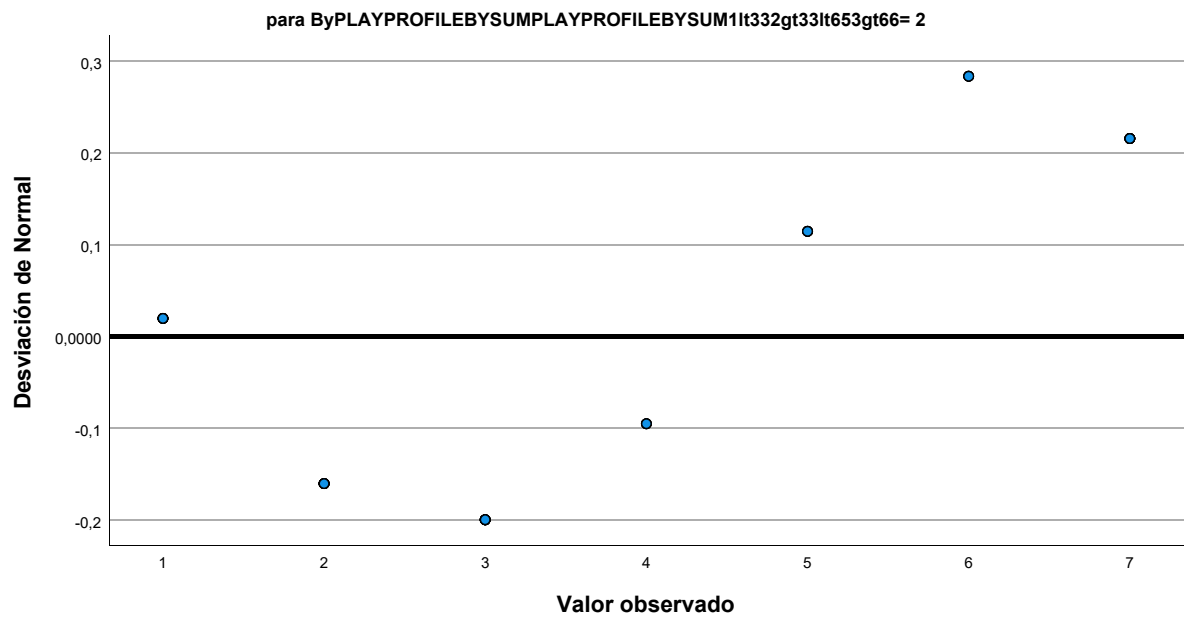
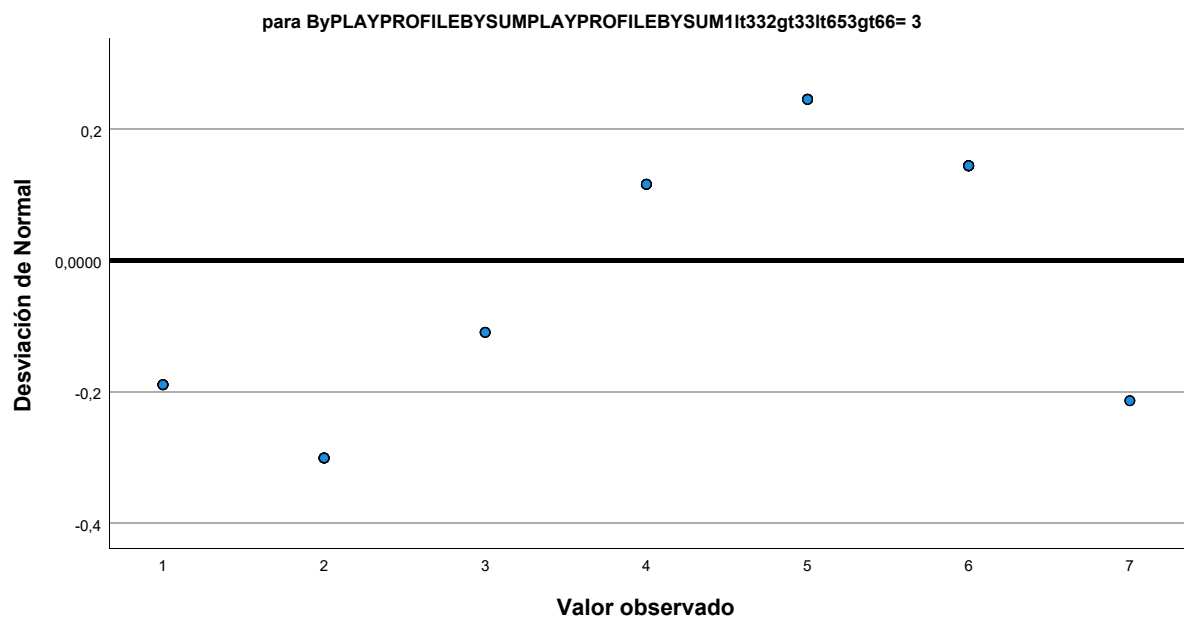
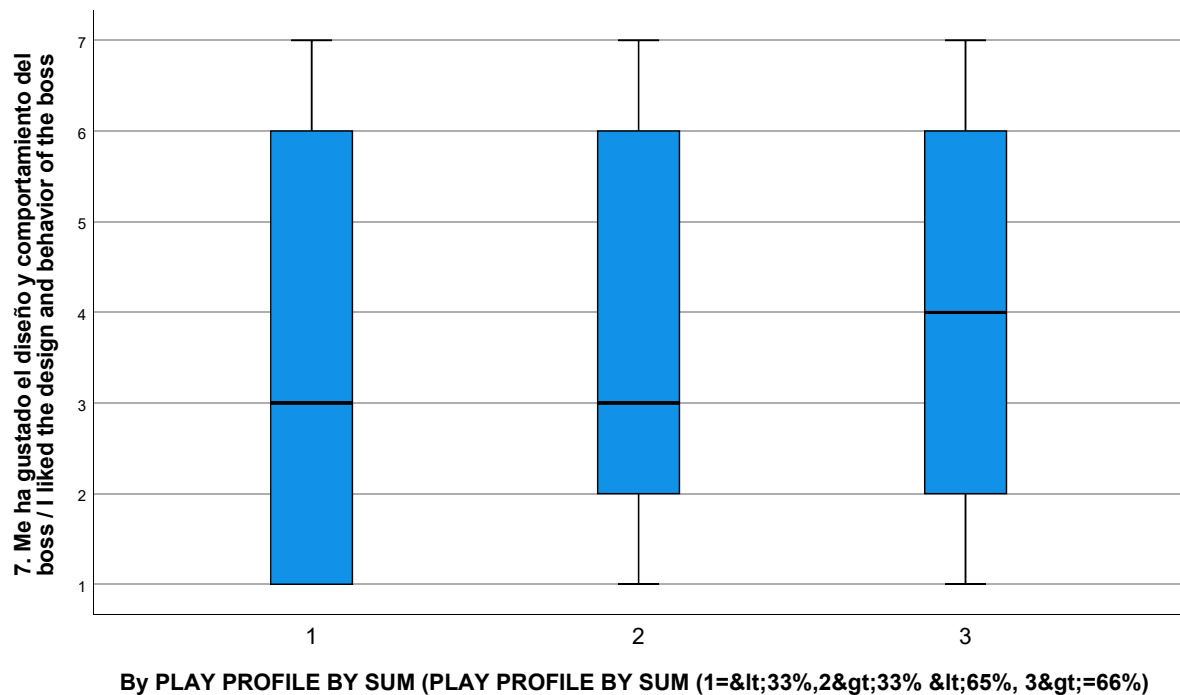


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss





8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability.

### Gráficos de tallo y hojas

8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability. Diagrama de tallo y hojas de

ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM1<33%2>33% <65%3>=66% 1

Frecuencia Stem & Hoja

4,00	0 . 1111
2,00	0 . 23
2,00	0 . 44
2,00	0 . 77

Ancho del tallo: \*

Cada hoja: 1 caso(s)

8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability. Diagrama de tallo y hojas de

ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM1<33%2>33% <65%3>=66% 2

Frecuencia Stem & Hoja

6,00	1 . 000000
5,00	2 . 00000
9,00	3 . 000000000
11,00	4 . 0000000000



4,00	5 . 0000
4,00	6 . 0000
3,00	7 . 000

Ancho del tallo: 1  
 Cada hoja: 1 caso(s)

8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability.  
 ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM11t332gt331t653gt66= 3

Frecuencia	Stem & Hoja
7,00	1 . 0000000
6,00	2 . 000000
5,00	3 . 00000
3,00	4 . 000
4,00	5 . 0000
9,00	6 . 000000000
2,00	7 . 00

Ancho del tallo: 1  
 Cada hoja: 1 caso(s)

### Gráficos Q-Q normales

**Gráfico Q-Q normal de 8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability.**  
 para ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM11t332gt331t653gt66= 1

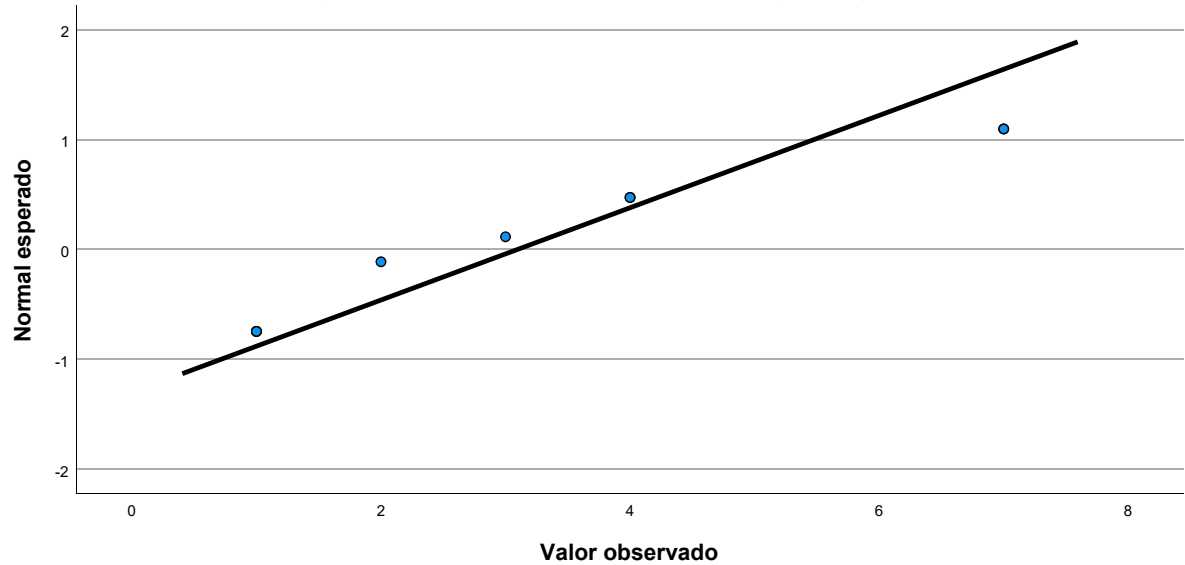


Gráfico Q-Q normal de 8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability.

para ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM1It332gt33It653gt66= 2

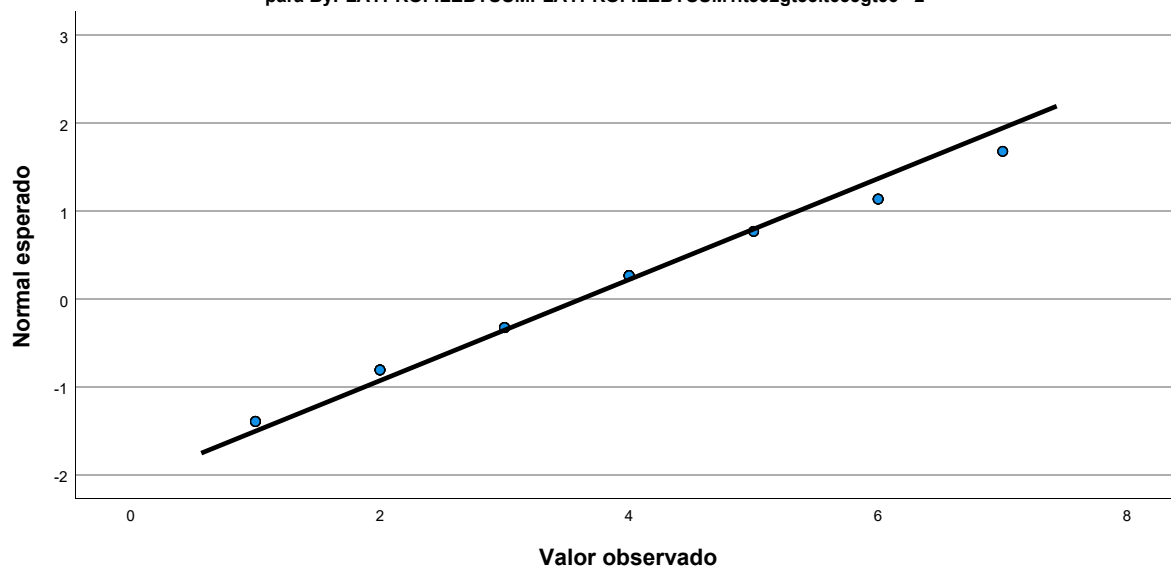
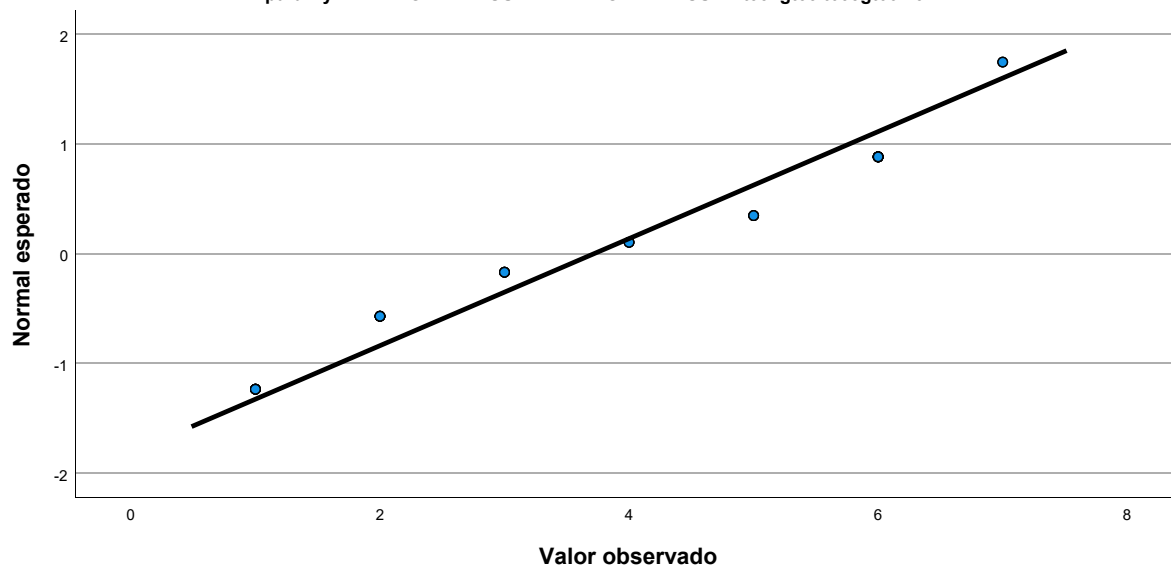


Gráfico Q-Q normal de 8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability.

para ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM1It332gt33It653gt66= 3



Gráficos Q-Q normales sin tendencia

Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability.

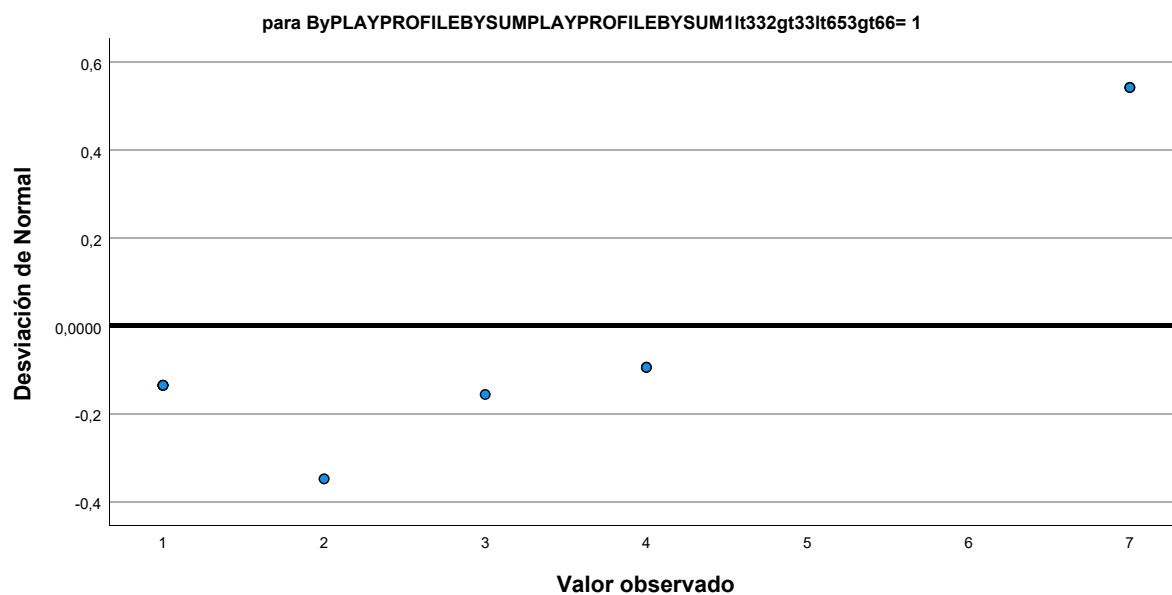


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability.

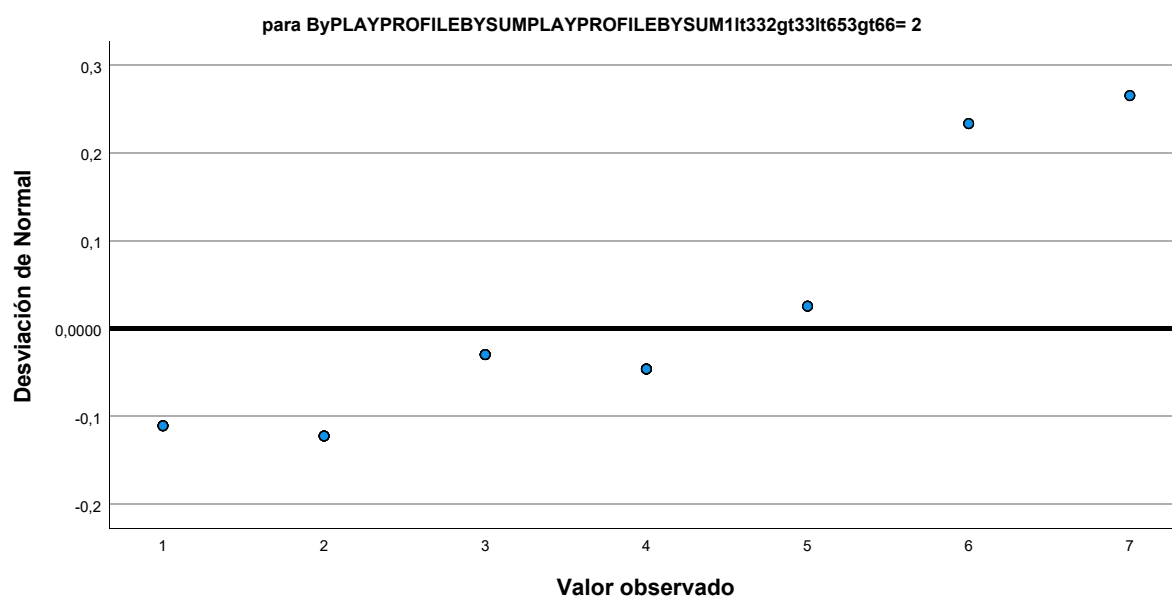
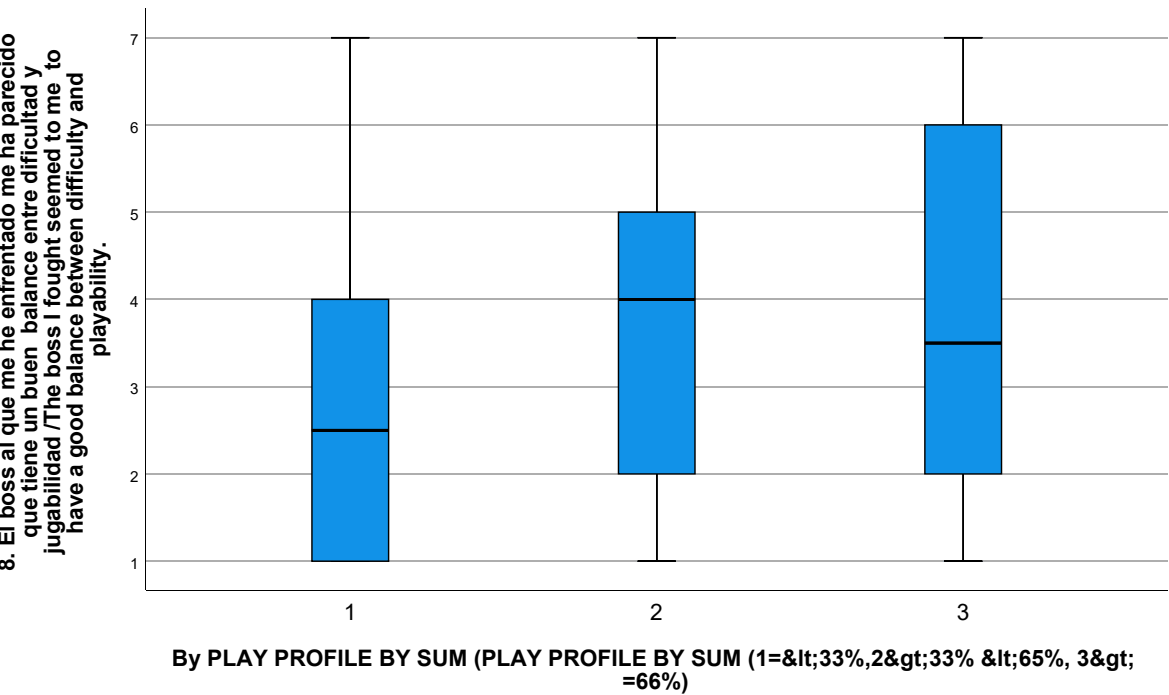
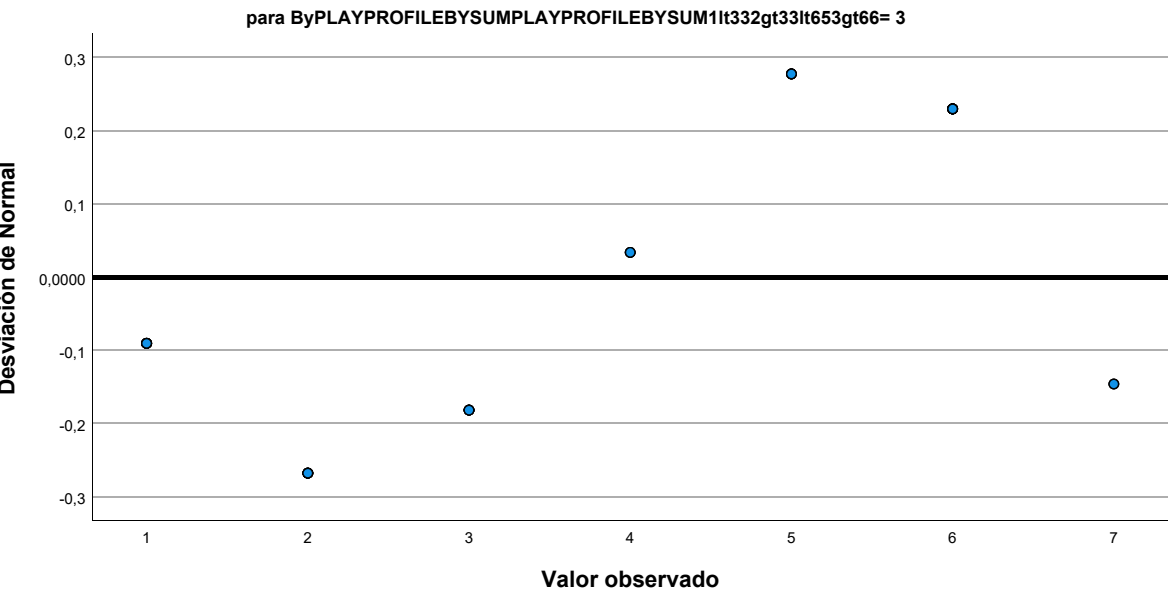


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability.



9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good.

Gráficos de tallo y hojas

9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good. Diagrama de tallo y hojas de

ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM1lt332gt33lt653gt66= 1

Frecuencia Stem & Hoja

3,00	0 .	111
2,00	0 .	33
3,00	0 .	445
2,00	0 .	77

Ancho del tallo: \*

Cada hoja: 1 caso(s)

9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall expe Diagrama de t  
 allo y hojas de  
 ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM11t332gt331t653gt66= 2

Frecuencia	Stem &	Hoja
4,00	1 .	0000
4,00	2 .	0000
7,00	3 .	0000000
10,00	4 .	0000000000
6,00	5 .	000000
8,00	6 .	00000000
3,00	7 .	000

Ancho del tallo: 1

Cada hoja: 1 caso(s)

9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall expe Diagrama de t  
 allo y hojas de  
 ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM11t332gt331t653gt66= 3

Frecuencia	Stem &	Hoja
2,00	1 .	00
6,00	2 .	000000
4,00	3 .	0000
4,00	4 .	0000
6,00	5 .	000000
9,00	6 .	000000000
5,00	7 .	00000

Ancho del tallo: 1

Cada hoja: 1 caso(s)

## Gráficos Q-Q normales

Gráfico Q-Q normal de 9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good.

para ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM1lt332gt33lt653gt66= 1

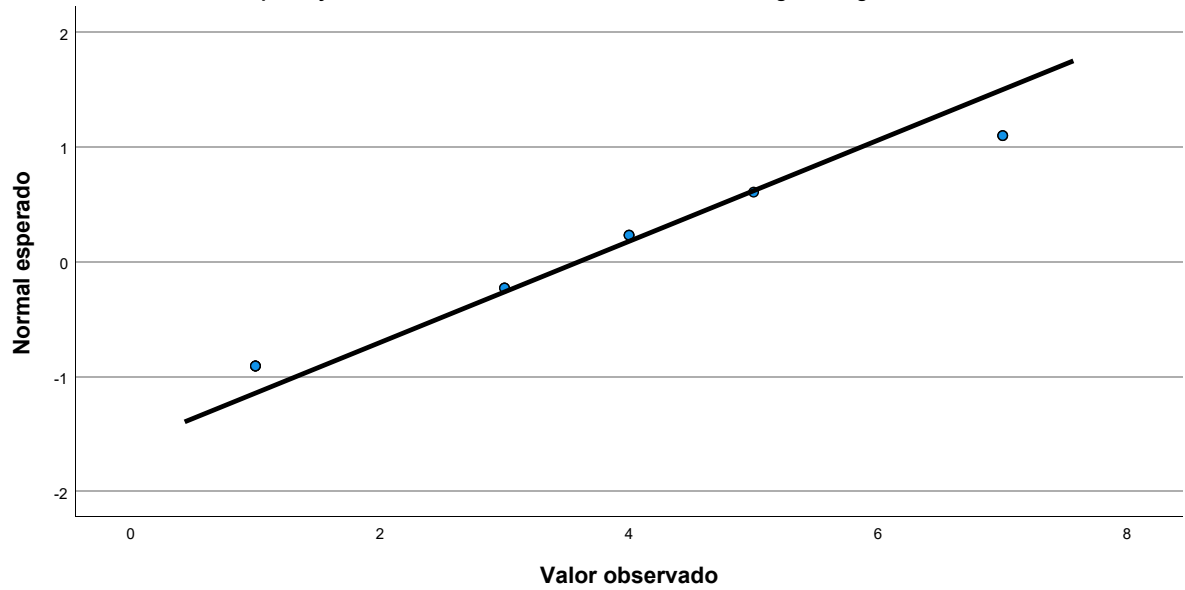


Gráfico Q-Q normal de 9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good.

para ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM1lt332gt33lt653gt66= 2

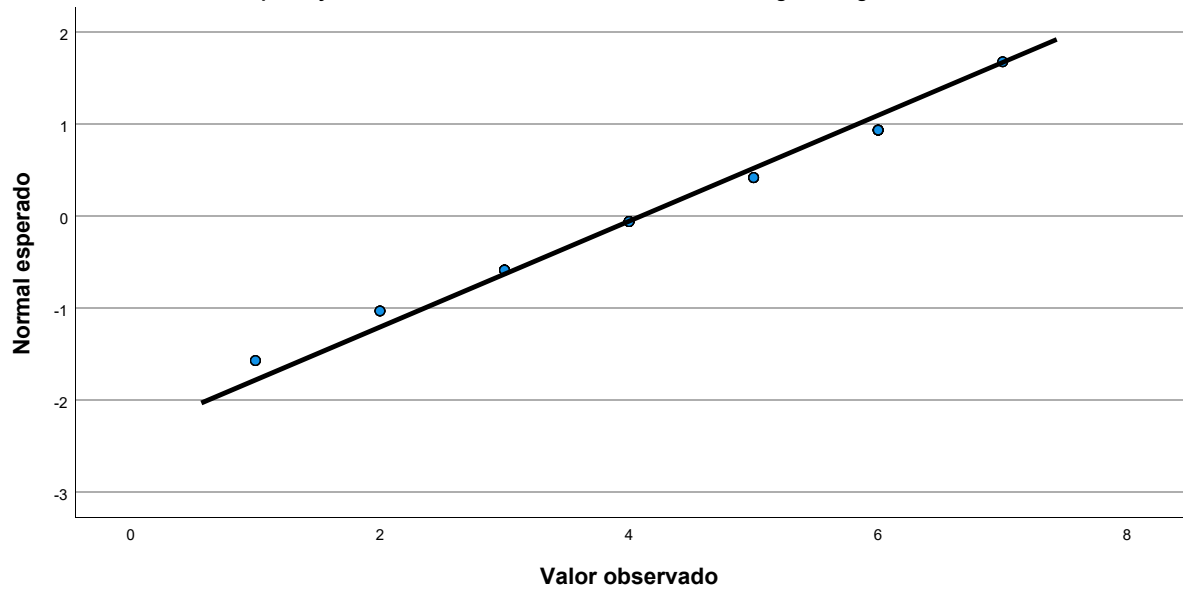
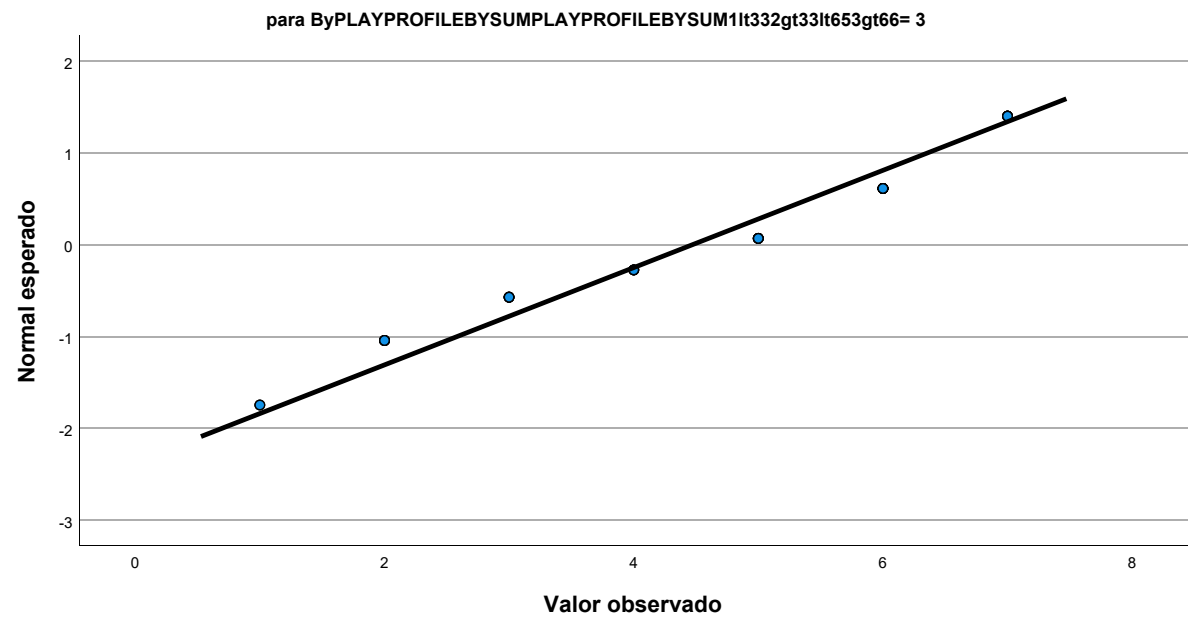


Gráfico Q-Q normal de 9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good.



Gráficos Q-Q normales sin tendencia

Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good.

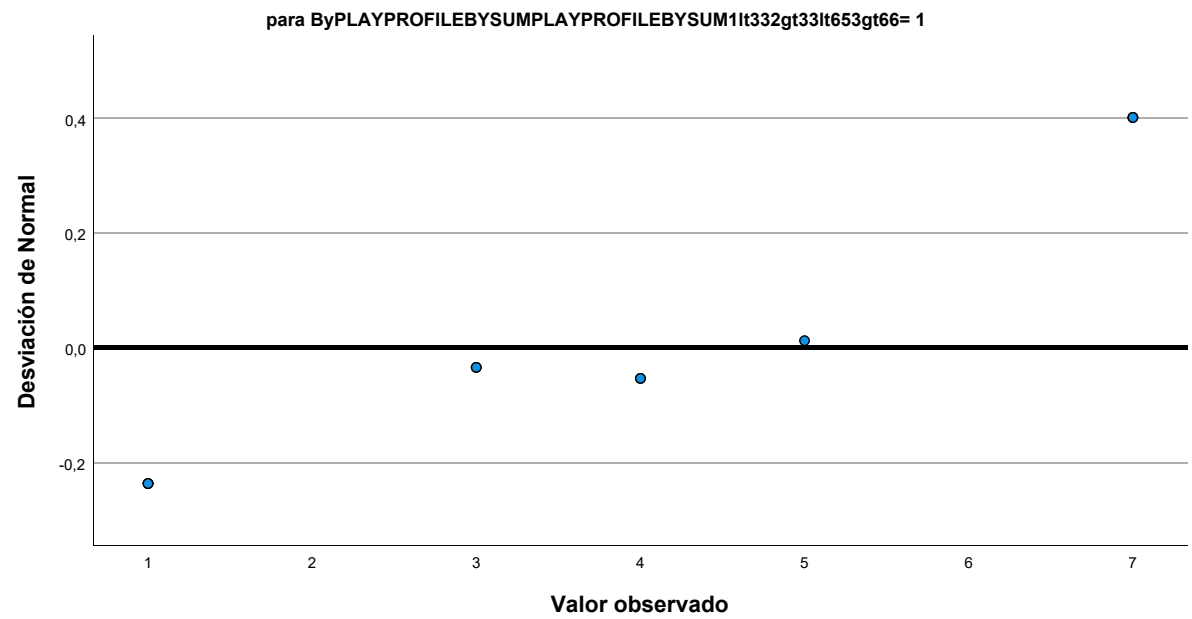


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good.

para ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM1lt332gt33lt653gt66= 2

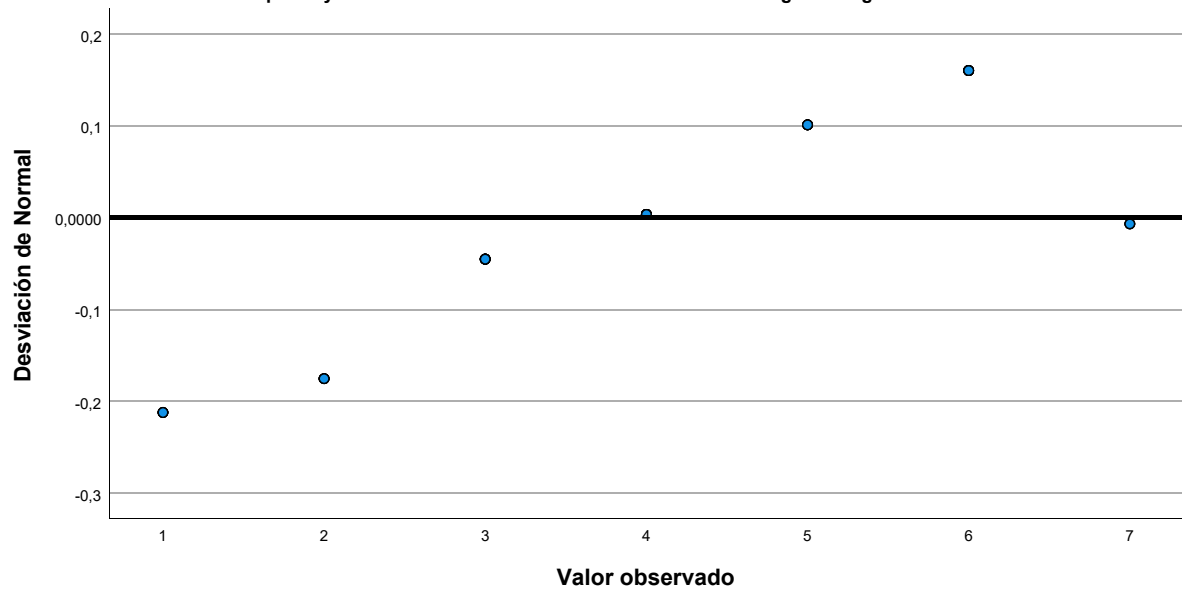
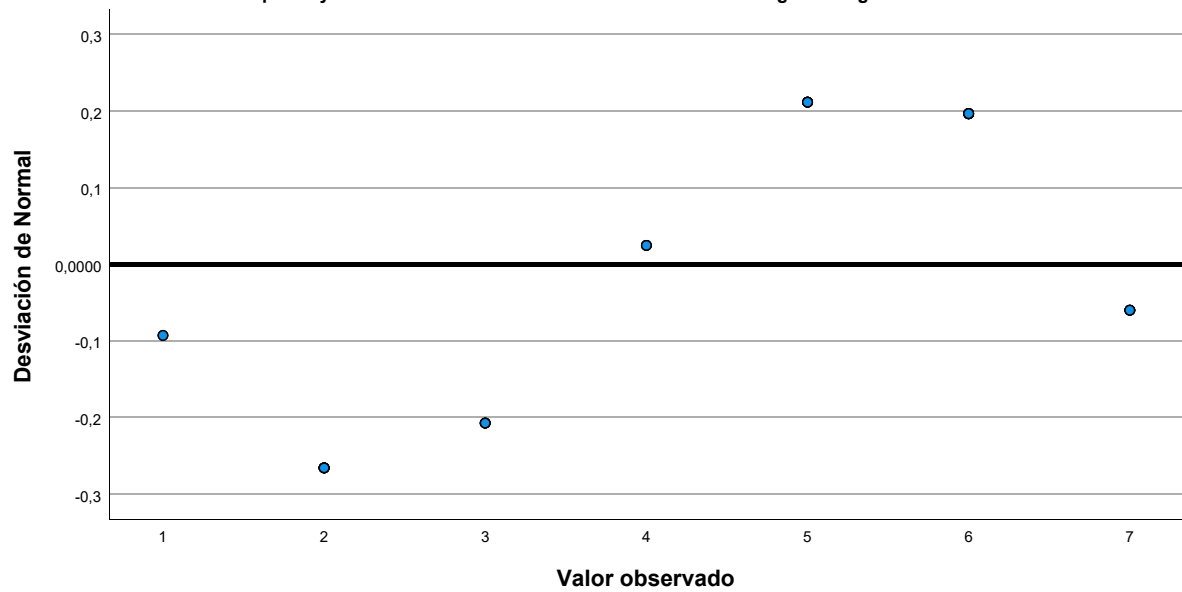
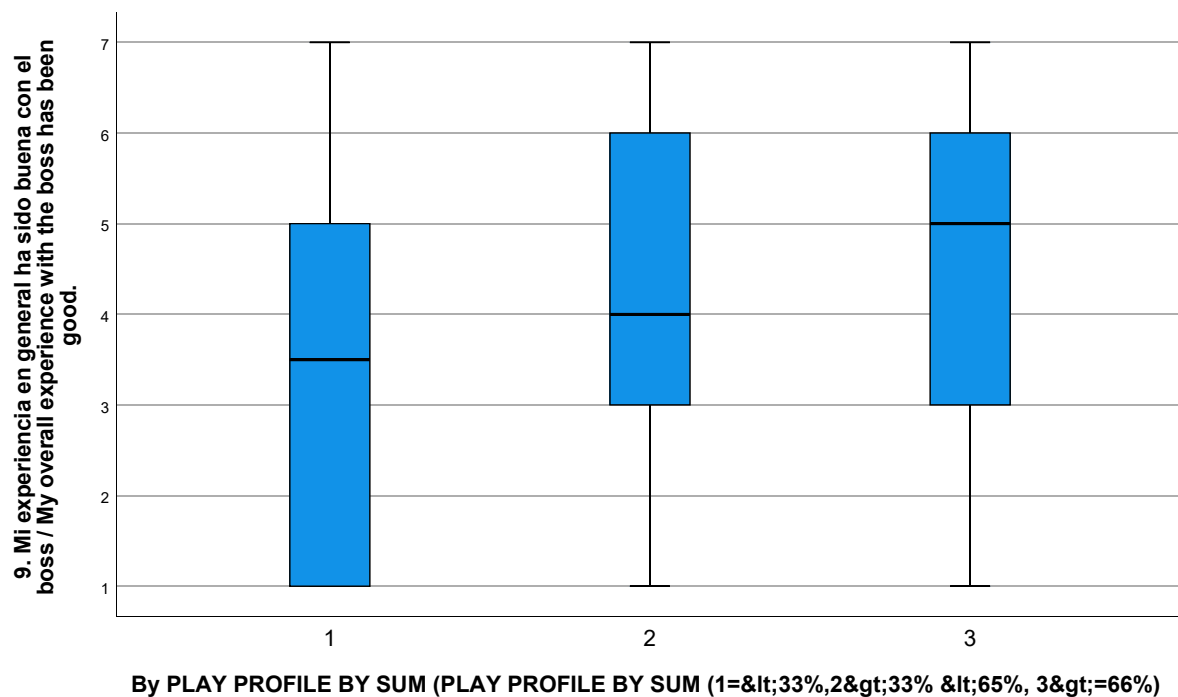


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good.

para ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM1lt332gt33lt653gt66= 3







length comment

### Gráficos de tallo y hojas

length comment Diagrama de tallo y hojas de  
ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM11t332gt331t653gt66= 1

Frecuencia	Stem & Hoja
6,00	0 . 000003
1,00	1 . 9
1,00	2 . 5
2,00	3 . 57

Ancho del tallo: 100  
Cada hoja: 1 caso(s)

length comment Diagrama de tallo y hojas de  
ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM11t332gt331t653gt66= 2

Frecuencia	Stem & Hoja
15,00	0 . 000000000001444
6,00	0 . 566699
5,00	1 . 00134
1,00	1 . 9
3,00	2 . 024
1,00	2 . 8
4,00	3 . 0013
2,00	3 . 69

1,00	4 . 2
1,00	4 . 7
1,00	5 . 0
1,00	5 . 5
1,00	Extremos (>=1588)

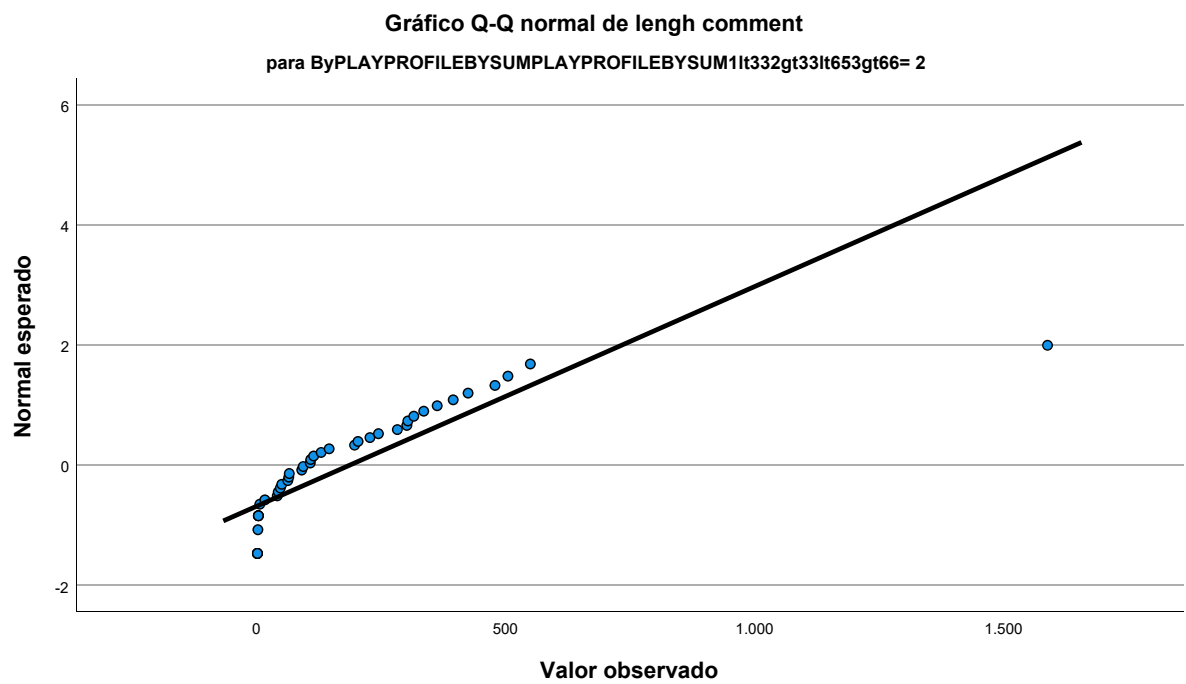
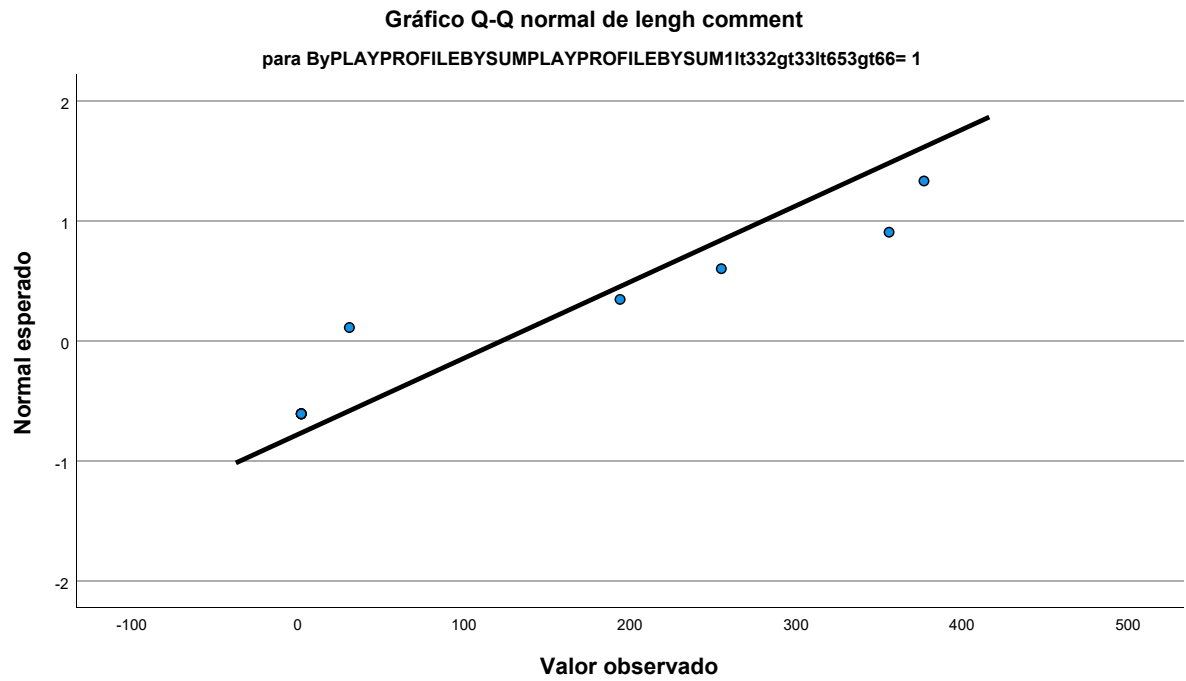
Ancho del tallo: 100  
Cada hoja: 1 caso(s)

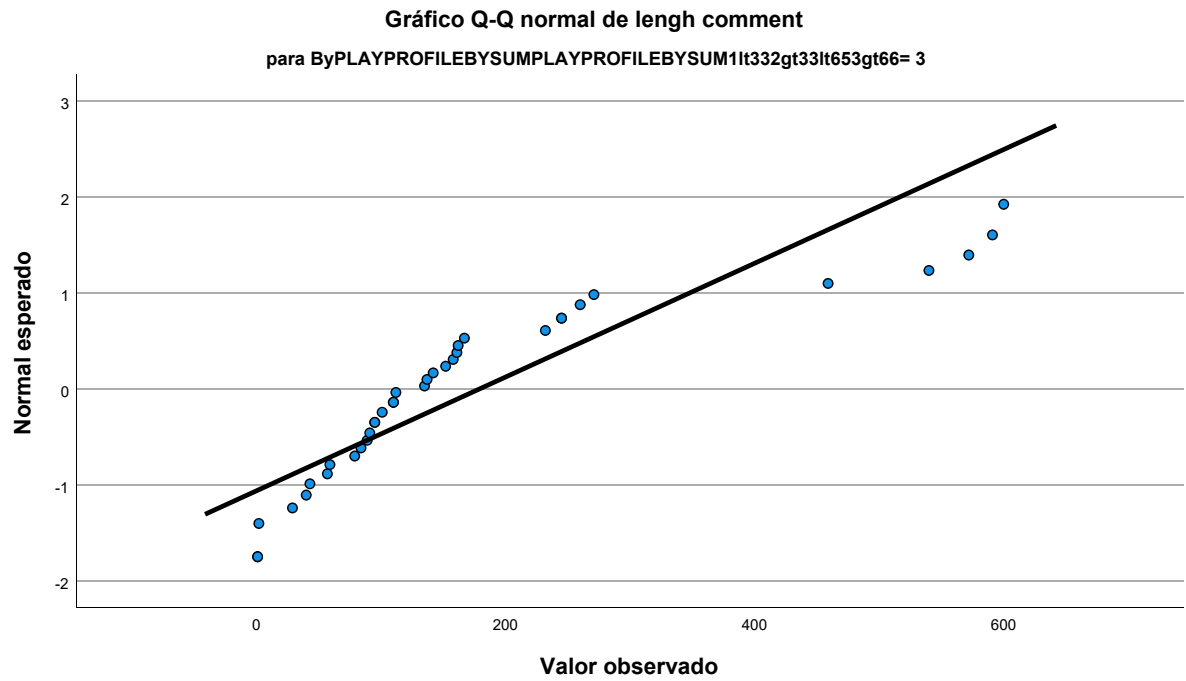
length comment Diagrama de tallo y hojas de  
ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM11t332gt331t653gt66= 3

Frecuencia	Stem & Hoja
6,00	0 . 000244
8,00	0 . 55788999
7,00	1 . 0111334
5,00	1 . 55666
3,00	2 . 344
2,00	2 . 67
,00	3 .
,00	3 .
,00	4 .
1,00	4 . 5
4,00	Extremos (>=540)

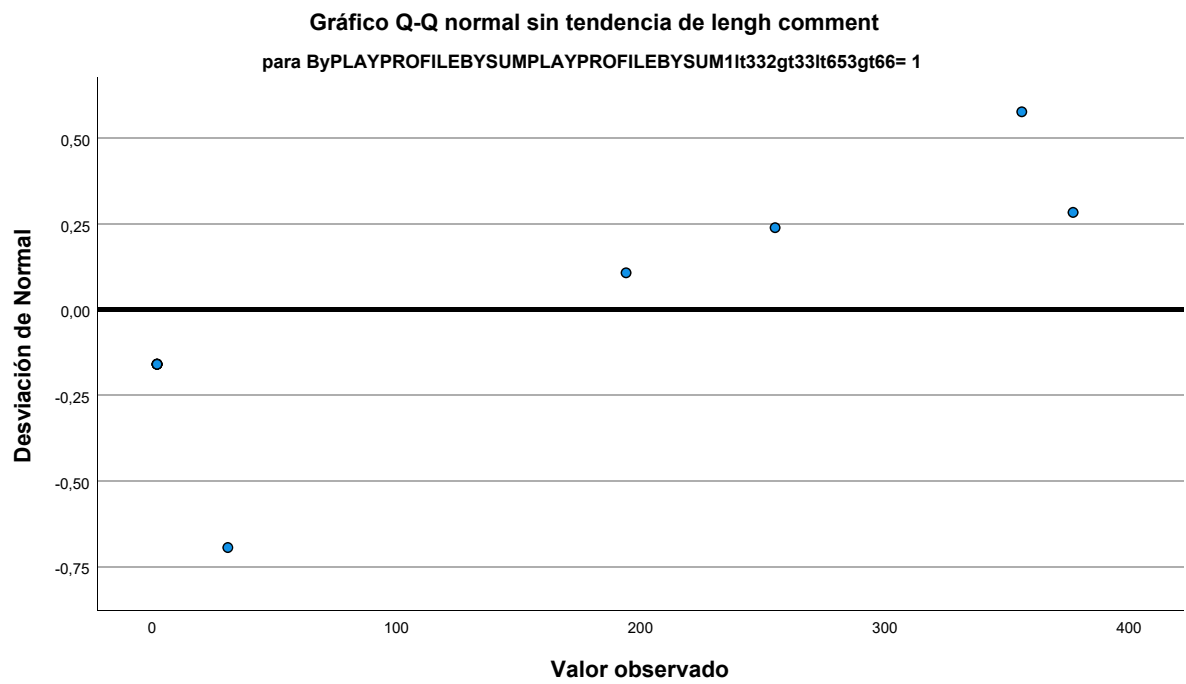
Ancho del tallo: 100  
Cada hoja: 1 caso(s)

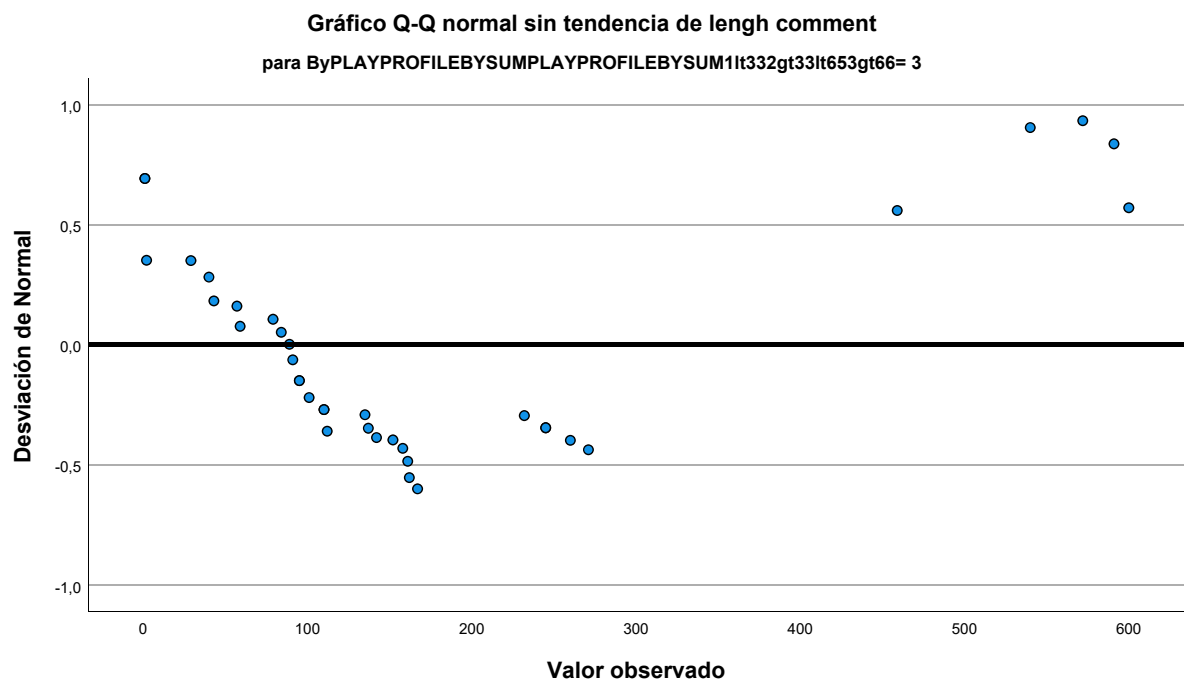
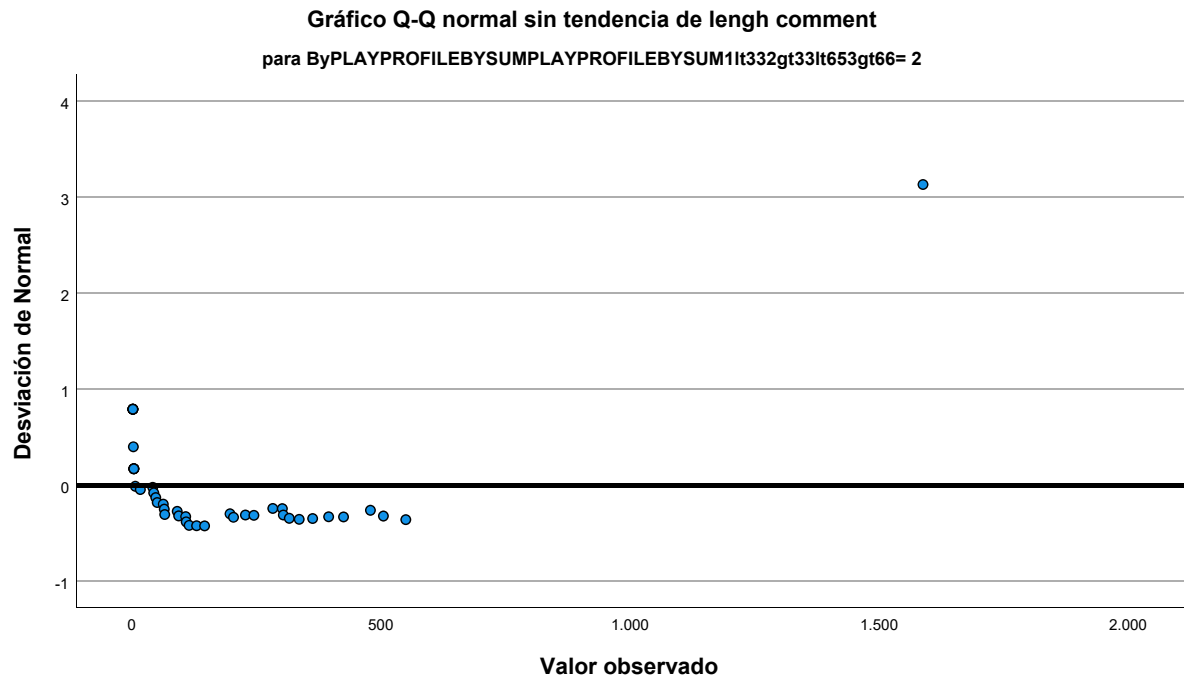
## Gráficos Q-Q normales

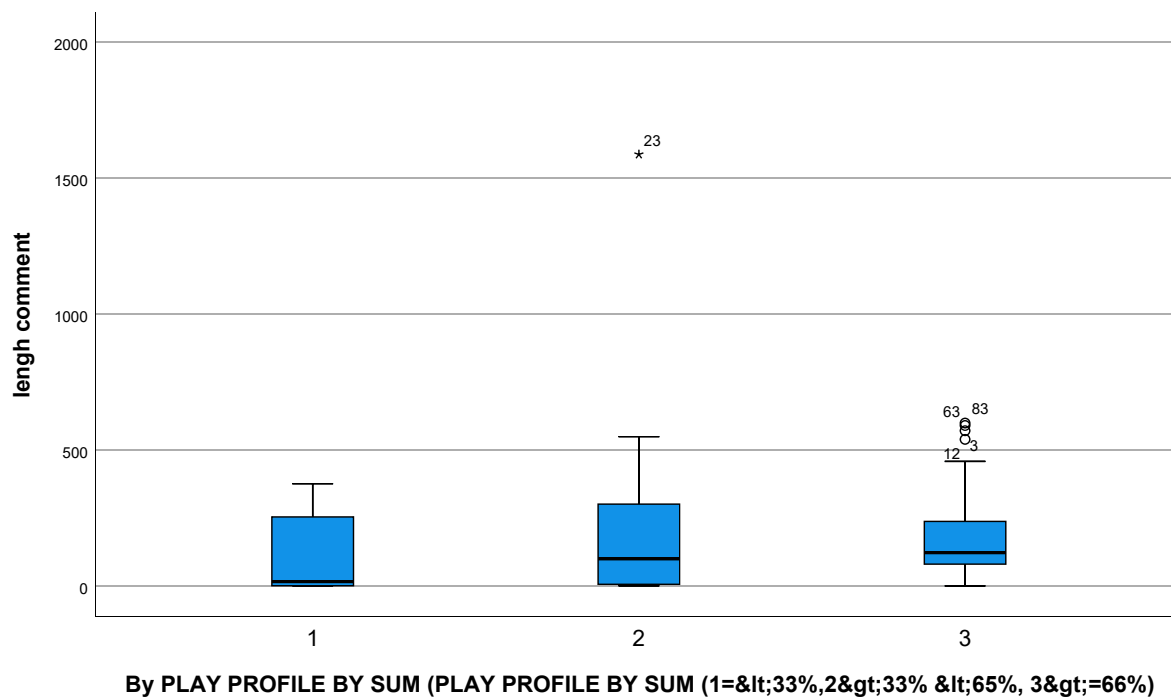




### Gráficos Q-Q normales sin tendencia







## KIND OF COMMENT

### Gráficos de tallo y hojas

KIND OF COMMENT Diagrama de tallo y hojas de  
ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM1<332>33<653>66= 1

Frecuencia	Stem &	Hoja
5,00	0 .	00000
1,00	1 .	0
,00	2 .	
1,00	3 .	0
3,00	4 .	000

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

KIND OF COMMENT Diagrama de tallo y hojas de  
ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM1<332>33<653>66= 2

Frecuencia	Stem &	Hoja
11,00	0 .	00000000000
,00	0 .	
1,00	1 .	0
,00	1 .	
8,00	2 .	00000000
,00	2 .	
5,00	3 .	00000

```

,00      3 .
17,00    4 . 00000000000000000000

Ancho del tallo: 1
Cada hoja:      1 caso(s)

```

KIND OF COMMENT Diagrama de tallo y hojas de  
ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM1lt332gt33lt653gt66= 3

```

Frecuencia  Stem &  Hoja

  4,00      0 . 0000
    ,00      0 .
    ,00      1 .
    ,00      1 .
  8,00      2 . 00000000
    ,00      2 .
  5,00      3 . 00000
    ,00      3 .
 18,00      4 . 00000000000000000000
    ,00      4 .
  1,00      5 . 0

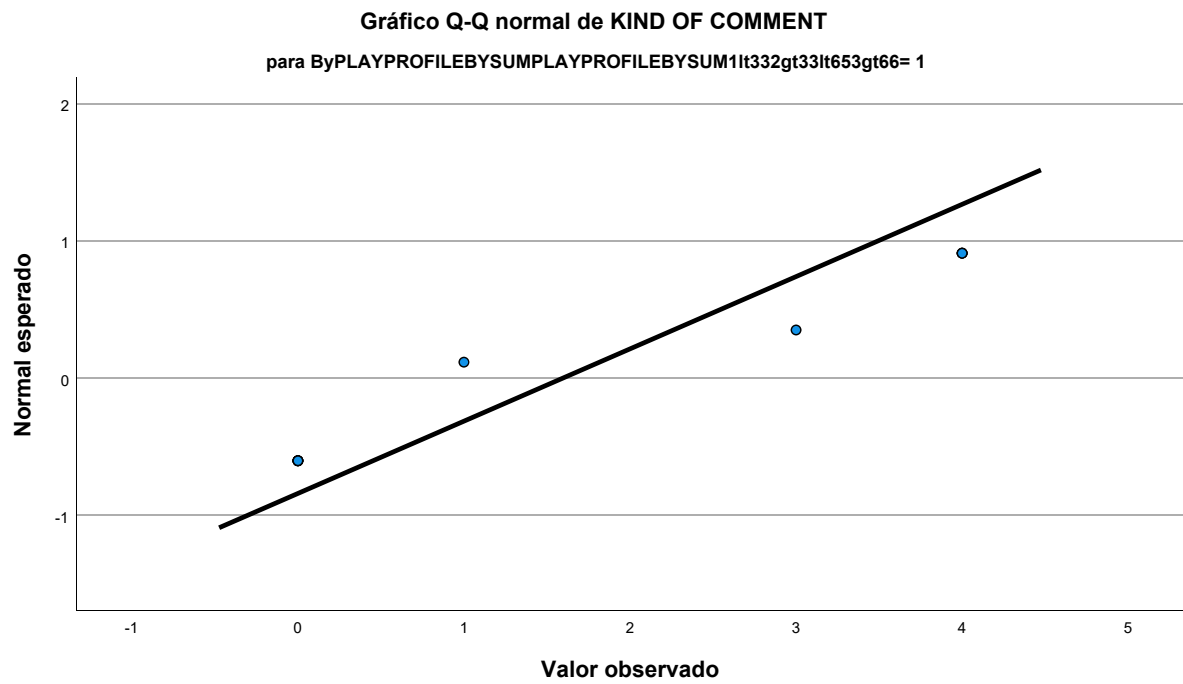
```

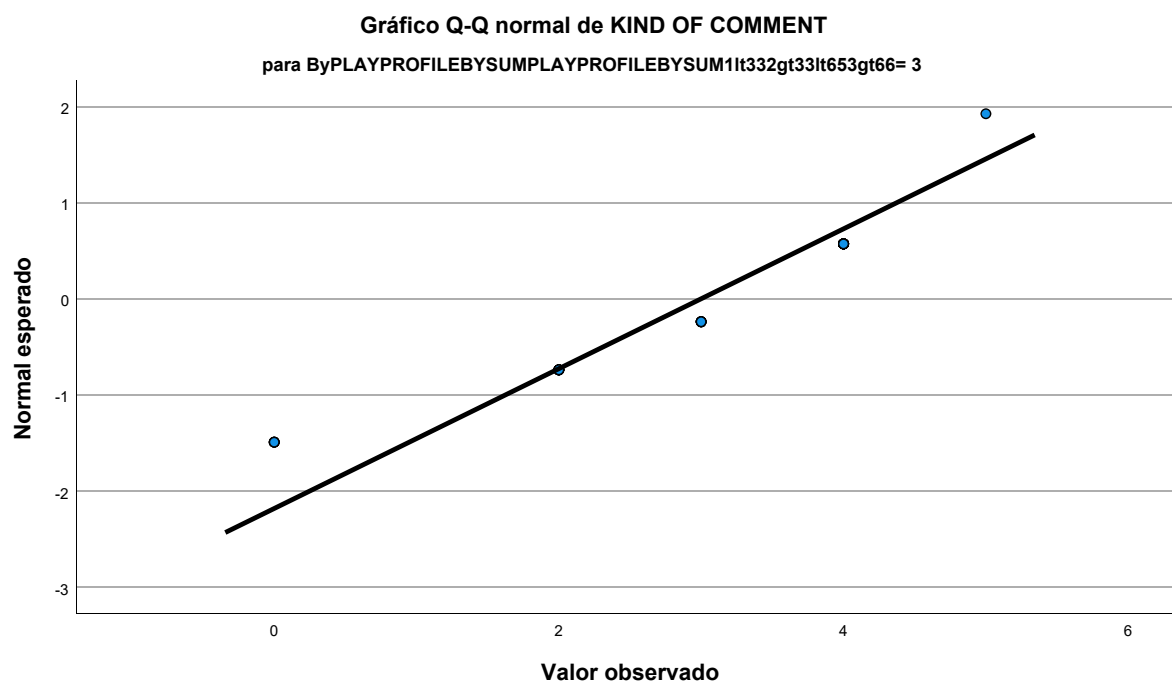
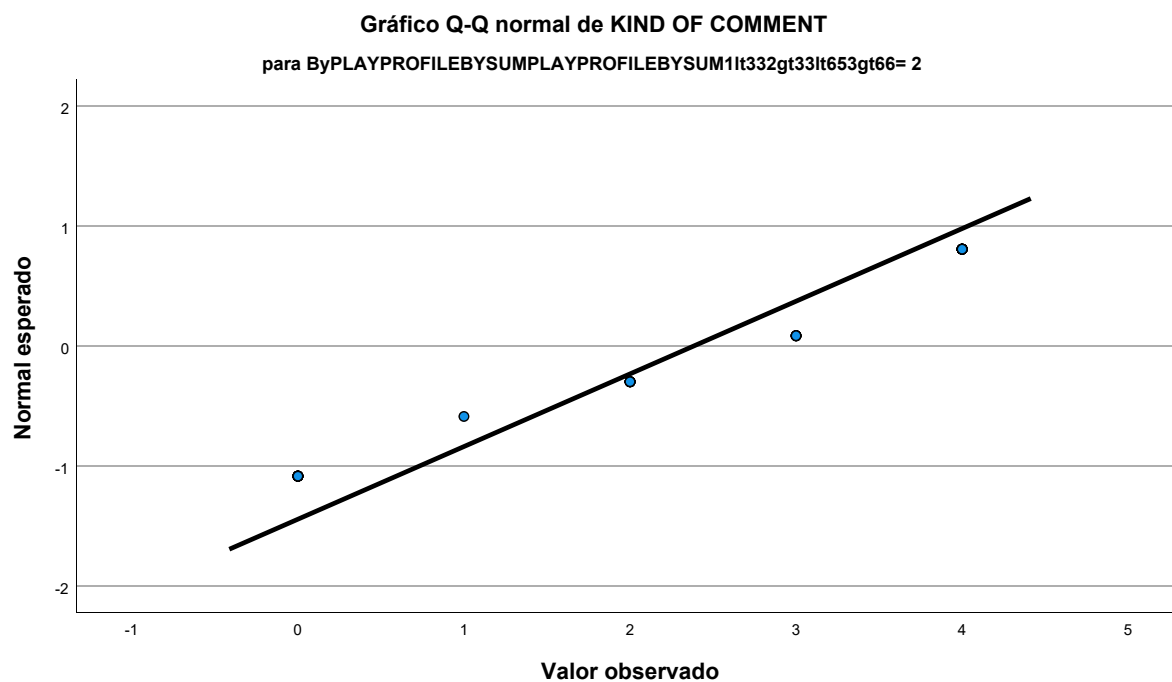
```

Ancho del tallo: 1
Cada hoja:      1 caso(s)

```

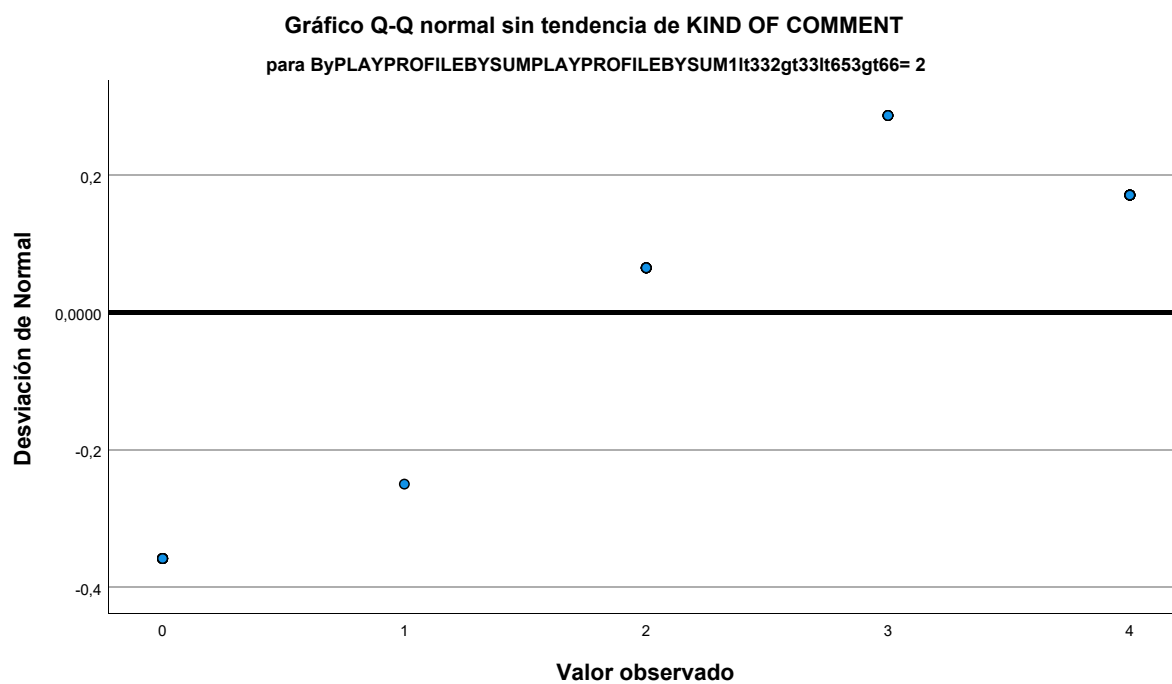
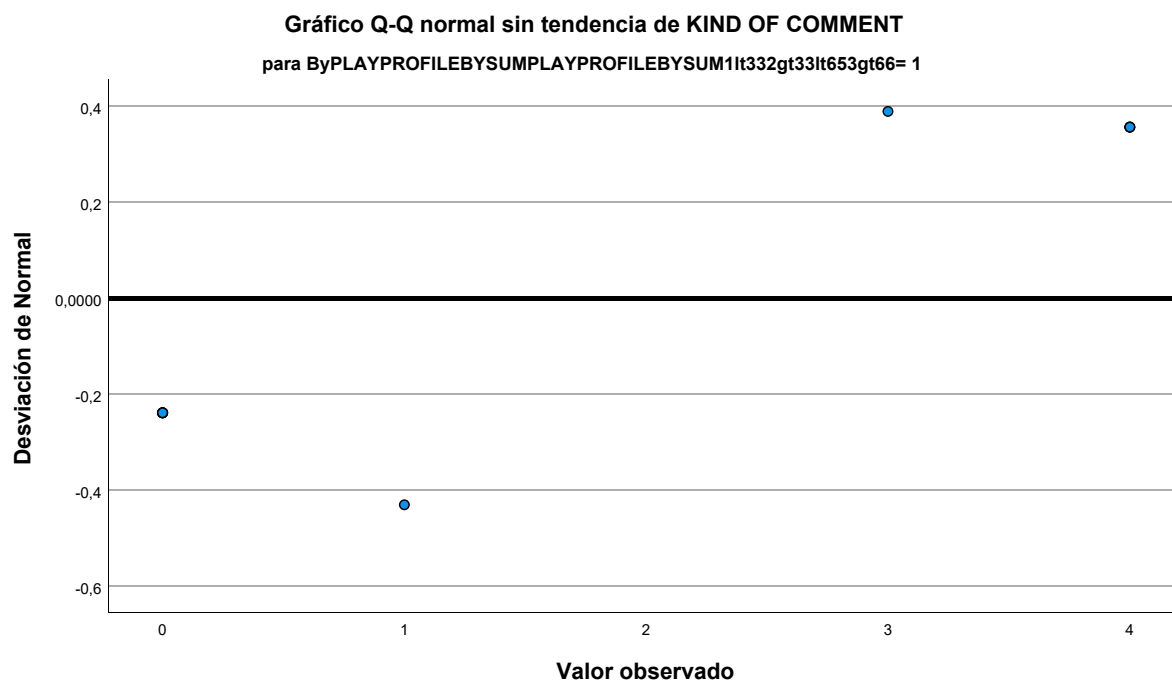
### Gráficos Q-Q normales

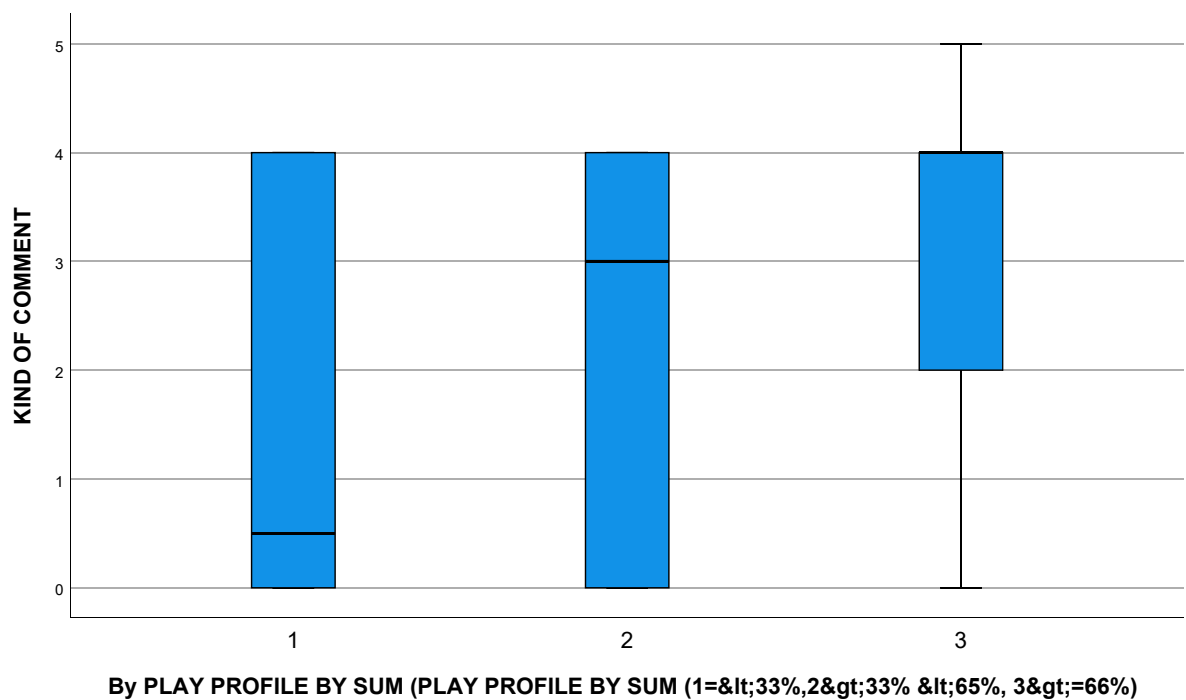
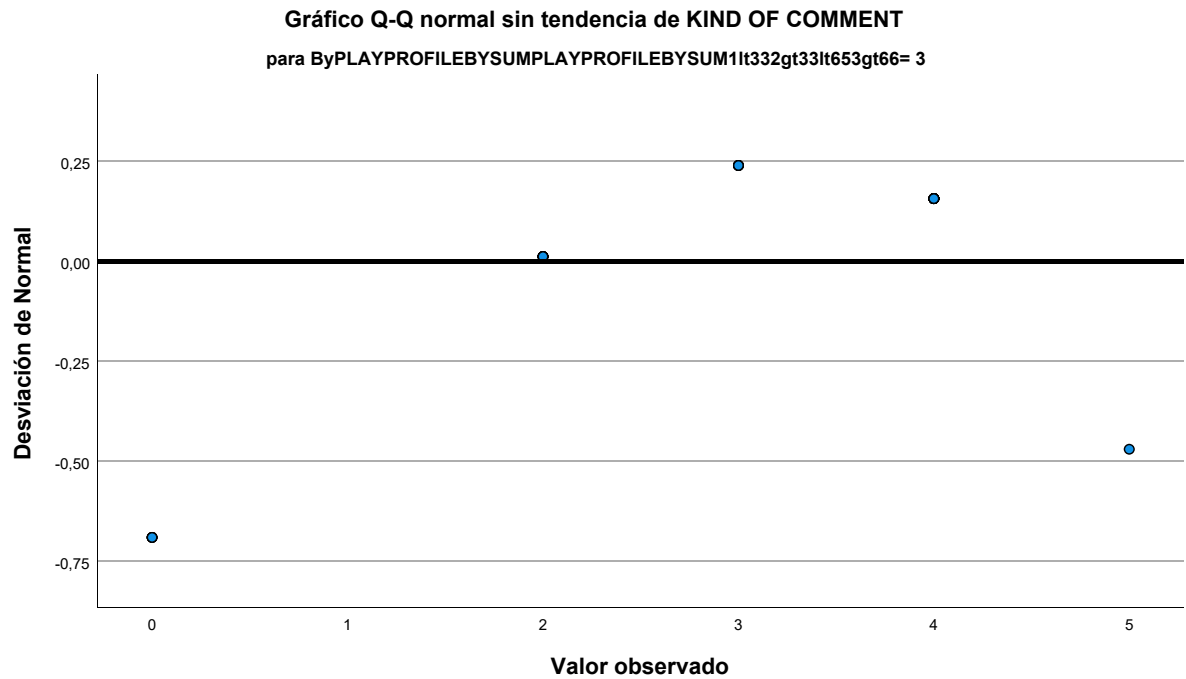




**Gráficos Q-Q normales sin tendencia**







### Explorar

by DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)

## Resumen de procesamiento de casos

		by DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)			Casos	
		Válido		Perdidos		
		N	Porcentaje	N		
PLAYTESTING DURATION	1	56	100,0%	0		
	2	32	100,0%	0		
AVERAGE GAME TIME	1	56	100,0%	0		
	2	32	100,0%	0		
WON RATE	1	56	100,0%	0		
	2	32	100,0%	0		
¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you played against the boss?	1	56	100,0%	0		
	2	32	100,0%	0		
¿Cuántas has ganado? / How many times have you won?	1	56	100,0%	0		
	2	32	100,0%	0		
DIFFICULTY (Q2)	1	56	100,0%	0		
	2	32	100,0%	0		
FUN (Q5-Q6)	1	56	100,0%	0		
	2	32	100,0%	0		
INMERSIBILITY (Q3-Q4)	1	56	100,0%	0		
	2	32	100,0%	0		
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8-Q9)	1	56	100,0%	0		
	2	32	100,0%	0		
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8)	1	56	100,0%	0		
	2	32	100,0%	0		
1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia	1	56	100,0%	0		
	2	32	100,0%	0		
2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficulty is high.	1	56	100,0%	0		
	2	32	100,0%	0		
3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At no time did I want to give up while facing the boss.	1	56	100,0%	0		
	2	32	100,0%	0		
4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video game	1	56	100,0%	0		
	2	32	100,0%	0		

## Resumen de procesamiento de casos

	by DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)		Casos	
		Perdidos	Total	
		Porcentaje	N	Porcentaje
PLAYTESTING DURATION	1	0,0%	56	100,0%
	2	0,0%	32	100,0%
AVERAGE GAME TIME	1	0,0%	56	100,0%
	2	0,0%	32	100,0%
WON RATE	1	0,0%	56	100,0%
	2	0,0%	32	100,0%
¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you played against the boss?	1	0,0%	56	100,0%
	2	0,0%	32	100,0%
¿Cuántas has ganado? / How many times have you won?	1	0,0%	56	100,0%
	2	0,0%	32	100,0%
DIFFICULTY (Q2)	1	0,0%	56	100,0%
	2	0,0%	32	100,0%
FUN (Q5-Q6)	1	0,0%	56	100,0%
	2	0,0%	32	100,0%
INMERSIBILITY (Q3-Q4)	1	0,0%	56	100,0%
	2	0,0%	32	100,0%
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8-Q9)	1	0,0%	56	100,0%
	2	0,0%	32	100,0%
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8)	1	0,0%	56	100,0%
	2	0,0%	32	100,0%
1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia	1	0,0%	56	100,0%
	2	0,0%	32	100,0%
2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficulty is high.	1	0,0%	56	100,0%
	2	0,0%	32	100,0%
3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At no time did I want to give up while facing the boss.	1	0,0%	56	100,0%
	2	0,0%	32	100,0%
4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video game	1	0,0%	56	100,0%
	2	0,0%	32	100,0%

## Resumen de procesamiento de casos

by DEVELOPING  
PRACTICE: 1(1= Less than  
5 h/week, 2=Between 6 and  
10) 2( 3=Between 11 and  
20,4= Between 21 and 30;  
5=Between 31 and 40, 6=  
More than 40)

		Casos		
		Válido		Perdidos
		N	Porcentaje	N
5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the boss	1	56	100,0%	0
	2	32	100,0%	0
6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / When the time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss.	1	56	100,0%	0
	2	32	100,0%	0
7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss	1	56	100,0%	0
	2	32	100,0%	0
8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability.	1	56	100,0%	0
	2	32	100,0%	0
9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good.	1	56	100,0%	0
	2	32	100,0%	0
length comment	1	56	100,0%	0
	2	32	100,0%	0
KIND OF COMMENT	1	56	100,0%	0
	2	32	100,0%	0

## Resumen de procesamiento de casos

		by DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)	Perdidos	Casos	
			Porcentaje	Total	
				N	Porcentaje
5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the boss	1		0,0%	56	100,0%
	2		0,0%	32	100,0%
6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / When the time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss.	1		0,0%	56	100,0%
	2		0,0%	32	100,0%
7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss	1		0,0%	56	100,0%
	2		0,0%	32	100,0%
8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability.	1		0,0%	56	100,0%
	2		0,0%	32	100,0%
9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good.	1		0,0%	56	100,0%
	2		0,0%	32	100,0%
length comment	1		0,0%	56	100,0%
	2		0,0%	32	100,0%
KIND OF COMMENT	1		0,0%	56	100,0%
	2		0,0%	32	100,0%

### Descriptivos

by DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2(3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)

			Estadístico	Error estándar
PLAYTESTING DURATION	1	Media	7,70	,728
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	6,24
			Límite superior	9,16
		Media recortada al 5%	7,31	
		Mediana	7,00	
		Varianza	29,706	
		Desv. estándar	5,450	
		Mínimo	0	
		Máximo	26	
		Rango	26	
		Rango intercuartil	7	
	2	Asimetría	1,078	,319
		Curtosis	1,651	,628
		Media	7,34	,840
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	5,63
			Límite superior	9,06
		Media recortada al 5%	7,22	
		Mediana	7,00	
		Varianza	22,555	
		Desv. estándar	4,749	
		Mínimo	0	
		Máximo	17	
		Rango	17	
		Rango intercuartil	8	
		Asimetría	,386	,414
		Curtosis	-,631	,809
AVERAGE GAME TIME	1	Media	3,2208333333	,37862420165
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	2,4620534772
			Límite superior	3,9796131895
		Media recortada al 5%	2,9027777778	
		Mediana	2,3666666667	
		Varianza	8,028	
		Desv. estándar	2,8333640818	
		Mínimo	,0000000000	
		Máximo	13,000000000	
		Rango	13,000000000	
		Rango intercuartil	2,7291666667	
	2	Asimetría	1,720	,319
		Curtosis	3,247	,628
		Media	2,9514136905	,38603784271
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	2,1640843194
			Límite superior	3,7387430615
		Media recortada al 5%	2,8661541005	
		Mediana	2,3333333333	
		Varianza	4,769	
		Desv. estándar	2,1837598110	
		Mínimo	,0000000000	
		Máximo	8,000000000	
		Rango	8,000000000	
		Rango intercuartil	3,4285714286	
		Asimetría	,580	,414
		Curtosis	-,793	,809
WON RATE	1	Media	44,9405%	5,69058%
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	33,5363%
			Límite superior	56,3447%
		Media recortada al 5%	44,3783%	
		Mediana	36,6667%	
		Varianza	1813,431	
		Desv. estándar	42,58440%	
		Mínimo	0,00%	
		Máximo	100,00%	

### Descriptivos

by DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2(3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)

			Estadístico	Error estándar
	2	Rango	100,00%	
		Rango intercuartil	100,00%	
		Asimetría	,217	,319
		Curtosis	-1,643	,628
		Media	63,1771%	7,24567%
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	48,3994%
			Límite superior	77,9547%
		Media recortada al 5%	64,6412%	
		Mediana	77,5000%	
		Varianza	1679,993	
		Desv. estándar	40,98771%	
		Mínimo	0,00%	
		Máximo	100,00%	
		Rango	100,00%	
		Rango intercuartil	66,67%	
		Asimetría	-,549	,414
¿Cuántas veces has jugado contra el boss? / How many times have you played against the boss?	1	Curtosis	-1,348	,809
		Media	2,91	,237
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	2,44
			Límite superior	3,39
		Media recortada al 5%	2,74	
		Mediana	3,00	
		Varianza	3,137	
		Desv. estándar	1,771	
		Mínimo	1	
		Máximo	12	
		Rango	11	
		Rango intercuartil	1	
		Asimetría	2,624	,319
		Curtosis	11,631	,628
	2	Media	2,88	,265
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	2,34
			Límite superior	3,41
		Media recortada al 5%	2,75	
		Mediana	2,00	
		Varianza	2,242	
		Desv. estándar	1,497	
		Mínimo	1	
		Máximo	7	
		Rango	6	
		Rango intercuartil	1	
		Asimetría	1,641	,414
		Curtosis	2,385	,809
¿Cuántas has ganado? / How many times have you won?	1	Media	1,25	,228
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	,79
			Límite superior	1,71
		Media recortada al 5%	1,01	
		Mediana	1,00	
		Varianza	2,918	
		Desv. estándar	1,708	
		Mínimo	0	
		Máximo	9	
		Rango	9	
		Rango intercuartil	2	
		Asimetría	2,477	,319
		Curtosis	7,775	,628
	2	Media	1,94	,339
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	1,25
			Límite superior	2,63
		Media recortada al 5%	1,76	
		Mediana	1,50	



### Descriptivos

by DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2(3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)

		Estadístico		Error estándar
DIFFICULTY (Q2)	1	Varianza	3,673	
		Desv. estándar	1,917	
		Mínimo	0	
		Máximo	7	
		Rango	7	
		Rango intercuartil	2	
		Asimetría	1,414	,414
		Curtosis	1,711	,809
		Media	4,50	,292
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	3,92
			Límite superior	5,08
		Media recortada al 5%	4,56	
		Mediana	5,00	
		Varianza	4,764	
		Desv. estándar	2,183	
		Mínimo	1	
DIFFICULTY (Q2)	2	Máximo	7	
		Rango	6	
		Rango intercuartil	5	
		Asimetría	-,261	,319
		Curtosis	-1,434	,628
		Media	3,75	,399
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	2,94
			Límite superior	4,56
		Media recortada al 5%	3,72	
		Mediana	3,00	
		Varianza	5,097	
		Desv. estándar	2,258	
		Mínimo	1	
		Máximo	7	
		Rango	6	
		Rango intercuartil	4	
FUN (Q5-Q6)	1	Asimetría	,170	,414
		Curtosis	-1,575	,809
		Media	3,786	,2519
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	3,281
			Límite superior	4,291
		Media recortada al 5%	3,762	
		Mediana	3,500	
		Varianza	3,553	
		Desv. estándar	1,8850	
		Mínimo	1,0	
		Máximo	7,0	
		Rango	6,0	
		Rango intercuartil	3,5	
		Asimetría	,214	,319
		Curtosis	-1,203	,628
FUN (Q5-Q6)	2	Media	4,031	,3689
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	3,279
			Límite superior	4,784
		Media recortada al 5%	4,035	
		Mediana	3,750	
		Varianza	4,354	
		Desv. estándar	2,0866	
		Mínimo	1,0	
		Máximo	7,0	
		Rango	6,0	
		Rango intercuartil	4,3	
		Asimetría	,052	,414
		Curtosis	-1,448	,809
INMERSIBILITY (Q3-Q4)	1	Media	4,134	,2406

### Descriptivos

by DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2(3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)

by DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)				Estadístico	Error estándar		
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	3,652			
			Límite superior	4,616			
		Media recortada al 5%			4,149		
		Mediana			4,500		
		Varianza			3,241		
		Desv. estándar			1,8002		
		Mínimo			1,0		
		Máximo			7,0		
		Rango			6,0		
		Rango intercuartil			2,9		
		Asimetría			-,369	,319	
		Curtosis			-,917	,628	
		2	Media			4,469	,3613
			95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	3,732		
				Límite superior	5,206		
			Media recortada al 5%			4,521	
			Mediana			4,750	
			Varianza			4,176	
			Desv. estándar			2,0436	
			Mínimo			1,0	
	Máximo			7,0			
	Rango			6,0			
	Rango intercuartil			3,3			
	Asimetría			-,439	,414		
	Curtosis			-,962	,809		
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8-Q9)	1	Media			4,1652	,22245	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	3,7194			
			Límite superior	4,6110			
		Media recortada al 5%			4,1746		
		Mediana			4,0000		
		Varianza			2,771		
		Desv. estándar			1,66466		
		Mínimo			1,00		
		Máximo			7,00		
		Rango			6,00		
	2	Rango intercuartil			2,44		
		Asimetría			,018	,319	
		Curtosis			-,901	,628	
		Media			4,0156	,28881	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	3,4266			
			Límite superior	4,6047			
		Media recortada al 5%			4,0295		
		Mediana			3,7500		
		Varianza			2,669		
		Desv. estándar			1,63374		
		Mínimo			1,00		
		Máximo			6,50		
		Rango			5,50		
		Rango intercuartil			2,94		
		Asimetría			,011	,414	
		Curtosis			-1,280	,809	
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8)	1	Media			4,1488095238	,22568153040	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	3,6965336301			
			Límite superior	4,6010854175			
		Media recortada al 5%			4,1534391534		
		Mediana			4,0000000000		
		Varianza			2,852		
		Desv. estándar			1,6888459306		
		Mínimo			1,0000000000		
		Máximo			7,0000000000		
Rango			6,0000000000				

### Descriptivos

by DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2(3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)

			Estadístico	Error estándar
	2	Rango intercuartil	2,666666667	
		Asimetría	,098	,319
		Curtosis	-1,033	,628
		Media	4,083333333	,2921463032
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	3,4874970200
			Límite superior	4,6791696466
		Media recortada al 5%	4,111111111	
		Mediana	4,000000000	
		Varianza	2,731	
		Desv. estándar	1,6526290557	
		Mínimo	1,000000000	
		Máximo	6,666666667	
		Rango	5,666666667	
		Rango intercuartil	2,916666667	
		Asimetría	-,215	,414
		Curtosis	-1,178	,809
1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia	1	Media	4,89	,248
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	4,40
			Límite superior	5,39
		Media recortada al 5%	4,96	
		Mediana	5,00	
		Varianza	3,443	
		Desv. estándar	1,855	
		Mínimo	1	
		Máximo	7	
		Rango	6	
		Rango intercuartil	4	
		Asimetría	-,405	,319
		Curtosis	-1,121	,628
	2	Media	4,59	,241
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	4,10
			Límite superior	5,09
		Media recortada al 5%	4,66	
		Mediana	5,00	
		Varianza	1,862	
		Desv. estándar	1,365	
		Mínimo	1	
		Máximo	7	
		Rango	6	
		Rango intercuartil	2	
		Asimetría	-,657	,414
		Curtosis	,189	,809
2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficulty is high.	1	Media	4,50	,292
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	3,92
			Límite superior	5,08
		Media recortada al 5%	4,56	
		Mediana	5,00	
		Varianza	4,764	
		Desv. estándar	2,183	
		Mínimo	1	
		Máximo	7	
		Rango	6	
		Rango intercuartil	5	
		Asimetría	-,261	,319
		Curtosis	-1,434	,628
	2	Media	3,75	,399
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	2,94
			Límite superior	4,56
		Media recortada al 5%	3,72	
		Mediana	3,00	
		Varianza	5,097	

### Descriptivos

by DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2(3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)

			Estadístico	Error estándar
		Desv. estándar	2,258	
		Mínimo	1	
		Máximo	7	
		Rango	6	
		Rango intercuartil	4	
		Asimetría	,170	,414
		Curtosis	-1,575	,809
3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At no time did I want to give up while facing the boss.	1	Media	4,79	,307
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	4,17
			Límite superior	5,40
		Media recortada al 5%	4,87	
		Mediana	6,00	
		Varianza	5,262	
		Desv. estándar	2,294	
		Mínimo	1	
		Máximo	7	
		Rango	6	
		Rango intercuartil	4	
		Asimetría	-,543	,319
		Curtosis	-1,256	,628
	2	Media	5,13	,437
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	4,23
			Límite superior	6,02
		Media recortada al 5%	5,25	
		Mediana	7,00	
		Varianza	6,113	
		Desv. estándar	2,472	
		Mínimo	1	
		Máximo	7	
		Rango	6	
4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video game	1	Rango intercuartil	5	
		Asimetría	-,781	,414
		Curtosis	-1,218	,809
		Media	3,48	,284
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	2,91
			Límite superior	4,05
		Media recortada al 5%	3,42	
		Mediana	3,00	
		Varianza	4,509	
		Desv. estándar	2,123	
	2	Mínimo	1	
		Máximo	7	
		Rango	6	
		Rango intercuartil	4	
		Asimetría	,256	,319
		Curtosis	-1,306	,628
		Media	3,81	,410
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	2,98
			Límite superior	4,65
		Media recortada al 5%	3,79	
5. He disfrutado jugando	1	Mediana	4,00	
		Varianza	5,383	
		Desv. estándar	2,320	
		Mínimo	1	
		Máximo	7	
		Rango	6	
		Rango intercuartil	5	
		Asimetría	,061	,414
		Curtosis	-1,539	,809
		Media	4,13	,266

### Descriptivos

by DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2(3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)

by DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2(3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)				Estadístico	Error estándar
contra el boss / I enjoyed playing against the boss		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	3,59	
			Límite superior	4,66	
		Media recortada al 5%		4,14	
		Mediana		4,00	
		Varianza		3,966	
		Desv. estándar		1,991	
		Mínimo		1	
		Máximo		7	
		Rango		6	
		Rango intercuartil		4	
	2	Asimetría		,050	,319
		Curtosis		-1,443	,628
		Media		4,28	,384
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	3,50	
			Límite superior	5,06	
		Media recortada al 5%		4,31	
		Mediana		4,50	
		Varianza		4,725	
		Desv. estándar		2,174	
		Mínimo		1	
	Máximo		7		
	Rango		6		
	Rango intercuartil		4		
	Asimetría		-,246	,414	
	Curtosis		-1,409	,809	
6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / When the time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss.	1	Media		3,45	,299
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	2,85	
			Límite superior	4,05	
		Media recortada al 5%		3,38	
		Mediana		3,00	
		Varianza		5,015	
		Desv. estándar		2,239	
		Mínimo		1	
		Máximo		7	
		Rango		6	
	Rango intercuartil		5		
	2	Asimetría		,350	,319
		Curtosis		-1,389	,628
		Media		3,78	,448
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	2,87	
			Límite superior	4,70	
		Media recortada al 5%		3,76	
		Mediana		3,00	
		Varianza		6,434	
		Desv. estándar		2,537	
		Mínimo		1	
	Máximo		7		
	Rango		6		
	Rango intercuartil		6		
	Asimetría		,186	,414	
Curtosis		-1,743	,809		
7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss	1	Media		4,02	,273
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	3,47	
			Límite superior	4,56	
		Media recortada al 5%		4,02	
		Mediana		4,00	
		Varianza		4,163	
		Desv. estándar		2,040	
		Mínimo		1	
		Máximo		7	
		Rango		6	

### Descriptivos

by DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2(3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)

			Estadístico	Error estándar
	2	Rango intercuartil	4	
		Asimetría	-,012	,319
		Curtosis	-1,317	,628
		Media	3,59	,367
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	2,84
			Límite superior	4,34
		Media recortada al 5%	3,55	
		Mediana	3,00	
		Varianza	4,314	
		Desv. estándar	2,077	
		Mínimo	1	
		Máximo	7	
		Rango	6	
		Rango intercuartil	4	
		Asimetría	,216	,414
		Curtosis	-1,342	,809
8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability.	1	Media	3,57	,260
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	3,05
			Límite superior	4,09
		Media recortada al 5%	3,52	
		Mediana	4,00	
		Varianza	3,777	
		Desv. estándar	1,943	
		Mínimo	1	
		Máximo	7	
		Rango	6	
		Rango intercuartil	3	
		Asimetría	,220	,319
		Curtosis	-1,019	,628
	2	Media	3,66	,344
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	2,96
			Límite superior	4,36
		Media recortada al 5%	3,62	
		Mediana	3,00	
		Varianza	3,781	
		Desv. estándar	1,945	
		Mínimo	1	
		Máximo	7	
		Rango	6	
		Rango intercuartil	4	
		Asimetría	,183	,414
		Curtosis	-1,289	,809
9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good.	1	Media	4,18	,236
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	3,70
			Límite superior	4,65
		Media recortada al 5%	4,20	
		Mediana	4,00	
		Varianza	3,131	
		Desv. estándar	1,770	
		Mínimo	1	
		Máximo	7	
		Rango	6	
		Rango intercuartil	3	
		Asimetría	-,240	,319
		Curtosis	-,789	,628
	2	Media	4,22	,361
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	3,48
			Límite superior	4,96
		Media recortada al 5%	4,24	
		Mediana	4,00	
		Varianza	4,176	

### Descriptivos

by DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2(3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)

		Estadístico		Error estándar
		Desv. estándar	2,044	
		Mínimo	1	
		Máximo	7	
		Rango	6	
		Rango intercuartil	4	
		Asimetría	-.098	,414
		Curtosis	-1,412	,809
lengh comment	1	Media	182,21	33,526
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	115,03
			Límite superior	249,40
		Media recortada al 5%	150,76	
		Mediana	108,50	
		Varianza	62943,299	
		Desv. estándar	250,885	
	2	Mínimo	2	
		Máximo	1588	
		Rango	1586	
		Rango intercuartil	238	
		Asimetría	3,492	,319
		Curtosis	17,337	,628
		Media	168,47	29,225
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	108,86
			Límite superior	228,07
		Media recortada al 5%	153,99	
		Mediana	121,00	
		Varianza	27331,289	
		Desv. estándar	165,322	
		Mínimo	1	
		Máximo	600	
		Rango	599	
		Rango intercuartil	199	
		Asimetría	1,260	,414
		Curtosis	1,074	,809
KIND OF COMMENT	1	Media	2,48	,219
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	2,04
			Límite superior	2,92
		Media recortada al 5%	2,52	
		Mediana	3,00	
		Varianza	2,691	
		Desv. estándar	1,640	
	2	Mínimo	0	
		Máximo	5	
		Rango	5	
		Rango intercuartil	3	
		Asimetría	-.467	,319
		Curtosis	-1,304	,628
		Media	2,66	,283
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	2,08
			Límite superior	3,23
		Media recortada al 5%	2,73	
		Mediana	3,00	
		Varianza	2,555	
		Desv. estándar	1,599	
		Mínimo	0	
		Máximo	4	
		Rango	4	
		Rango intercuartil	2	
		Asimetría	-.809	,414
		Curtosis	-.925	,809

### Pruebas de normalidad

		by DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)			Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>		
		Estadístico	gl	Sig.			
PLAYTESTING DURATION	1	,140	56	,008			
	2	,101	32	,200*			
AVERAGE GAME TIME	1	,174	56	<,001			
	2	,207	32	,001			
WON RATE	1	,247	56	<,001			
	2	,284	32	<,001			
¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you played against the boss?	1	,266	56	<,001			
	2	,279	32	<,001			
¿Cuántas has ganado? / How many times have you won?	1	,272	56	<,001			
	2	,237	32	<,001			
DIFFICULTY (Q2)	1	,165	56	<,001			
	2	,187	32	,006			
FUN (Q5-Q6)	1	,132	56	,017			
	2	,140	32	,114			
INMERSIBILITY (Q3-Q4)	1	,115	56	,061			
	2	,131	32	,179			
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8-Q9)	1	,084	56	,200*			
	2	,133	32	,162			
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8)	1	,109	56	,095			
	2	,148	32	,073			
1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia	1	,158	56	,001			
	2	,211	32	<,001			
2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficulty is high.	1	,165	56	<,001			
	2	,187	32	,006			
3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At no time did I want to give up while facing the boss.	1	,220	56	<,001			
	2	,338	32	<,001			
4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video game	1	,165	56	<,001			
	2	,169	32	,021			



### Pruebas de normalidad

		Shapiro-Wilk		
		Estadístico	gl	Sig.
PLAYTESTING DURATION	1	,926	56	,002
	2	,961	32	,300
AVERAGE GAME TIME	1	,832	56	<,001
	2	,916	32	,016
WON RATE	1	,794	56	<,001
	2	,779	32	<,001
¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you played against the boss?	1	,755	56	<,001
	2	,769	32	<,001
¿Cuántas has ganado? / How many times have you won?	1	,702	56	<,001
	2	,826	32	<,001
DIFFICULTY (Q2)	1	,870	56	<,001
	2	,869	32	,001
FUN (Q5-Q6)	1	,934	56	,004
	2	,907	32	,009
INMERSIBILITY (Q3-Q4)	1	,934	56	,004
	2	,906	32	,009
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8-Q9)	1	,965	56	,108
	2	,940	32	,073
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8)	1	,960	56	,060
	2	,944	32	,100
1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia	1	,885	56	<,001
	2	,923	32	,026
2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficulty is high.	1	,870	56	<,001
	2	,869	32	,001
3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At no time did I want to give up while facing the boss.	1	,822	56	<,001
	2	,713	32	<,001
4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video game	1	,885	56	<,001
	2	,865	32	<,001

### Pruebas de normalidad

		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>		
		Estadístico	gl	Sig.
5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the boss	1	,184	56	<,001
	2	,192	32	,004
6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / When the time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss.	1	,187	56	<,001
	2	,196	32	,003
7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss	1	,138	56	,010
	2	,154	32	,053
8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability.	1	,127	56	,025
	2	,163	32	,030
9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good.	1	,125	56	,029
	2	,183	32	,008
length comment	1	,236	56	<,001
	2	,191	32	,004
KIND OF COMMENT	1	,251	56	<,001
	2	,268	32	<,001

### Pruebas de normalidad

		Shapiro-Wilk		
by DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)		Estadístico	gl	Sig.
5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the boss	1	,896	56	<,001
	2	,887	32	,003
6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / When the time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss.	1	,859	56	<,001
	2	,810	32	<,001
7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss	1	,913	56	<,001
	2	,900	32	,006
8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability.	1	,915	56	<,001
	2	,913	32	,014
9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good.	1	,938	56	,007
	2	,904	32	,008
length comment	1	,660	56	<,001
	2	,862	32	<,001
KIND OF COMMENT	1	,817	56	<,001
	2	,757	32	<,001

\*. Esto es un límite inferior de la significación verdadera.

a. Corrección de significación de Lilliefors

### PLAYTESTING DURATION

#### Gráficos de tallo y hojas

PLAYTESTING DURATION Diagrama de tallo y hojas de  
byDEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and= 1

Frecuencia Stem & Hoja

6,00	0 .	001111
7,00	0 .	2222333
8,00	0 .	44445555
12,00	0 .	666667777777
4,00	0 .	8889
6,00	1 .	000111
6,00	1 .	222223
3,00	1 .	555
2,00	1 .	66
2,00	Extremos	(>=23)

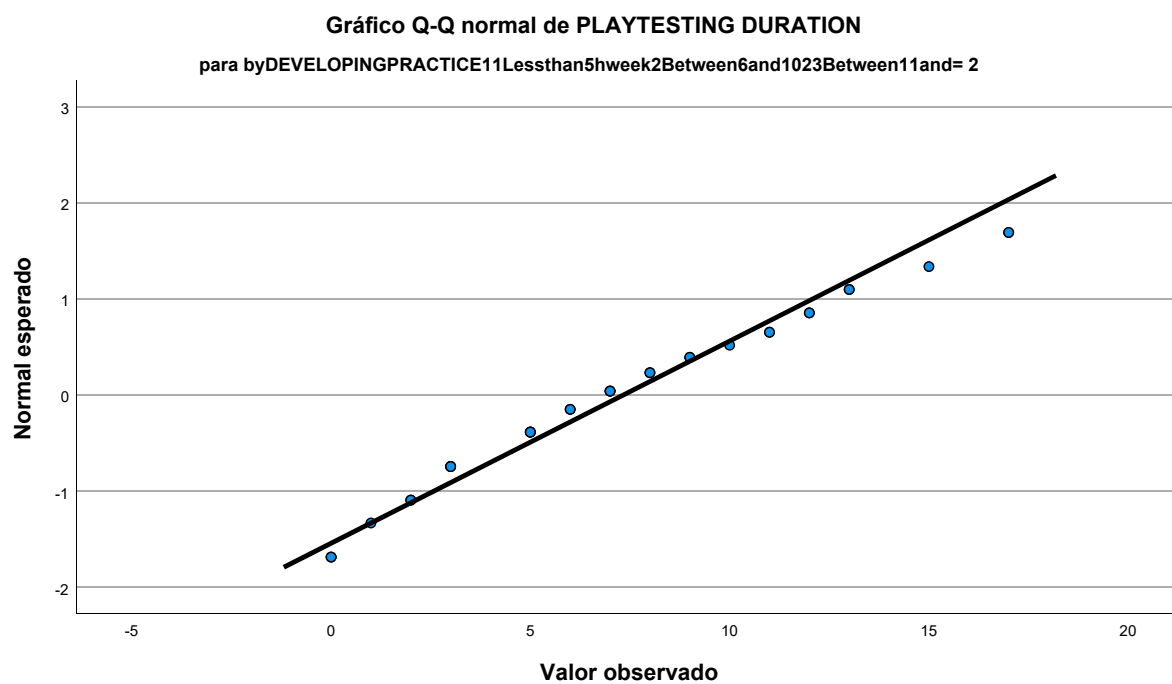
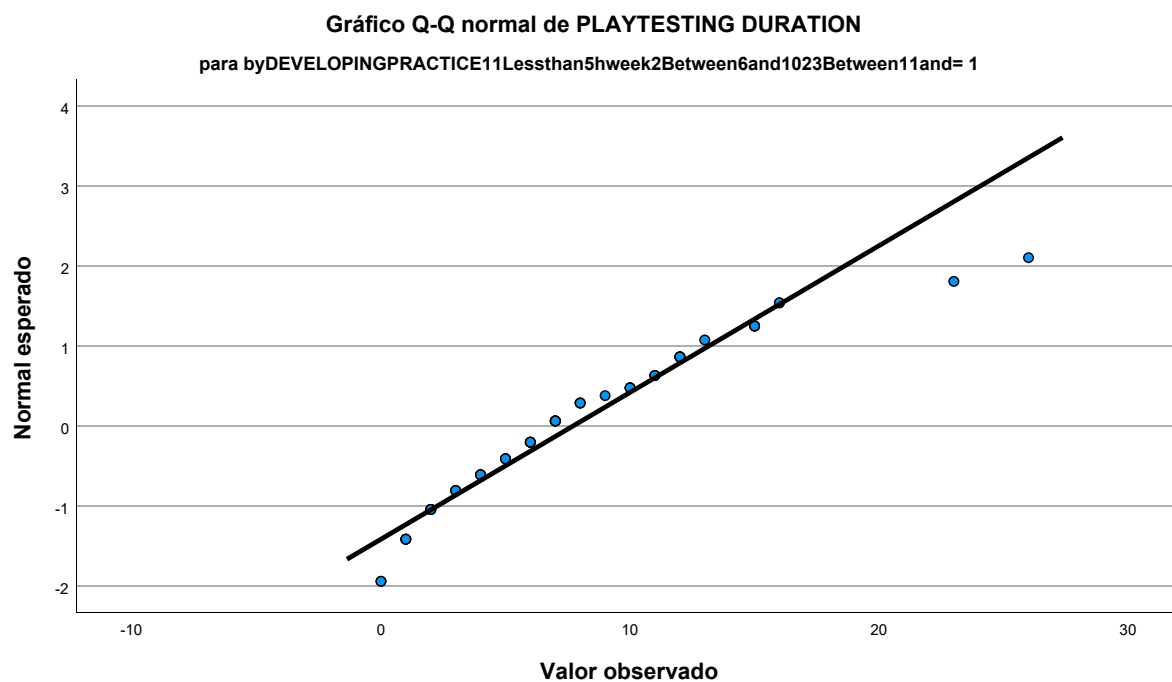
Ancho del tallo: 10  
Cada hoja: 1 caso(s)

PLAYTESTING DURATION Diagrama de tallo y hojas de  
byDEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and= 2

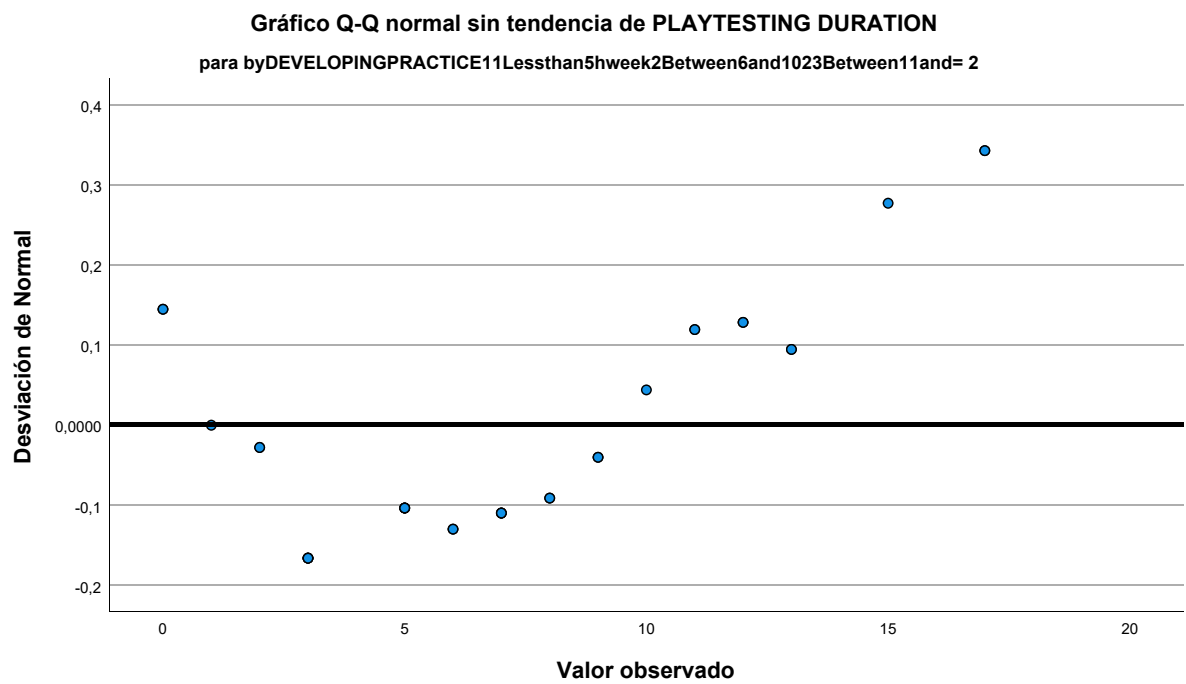
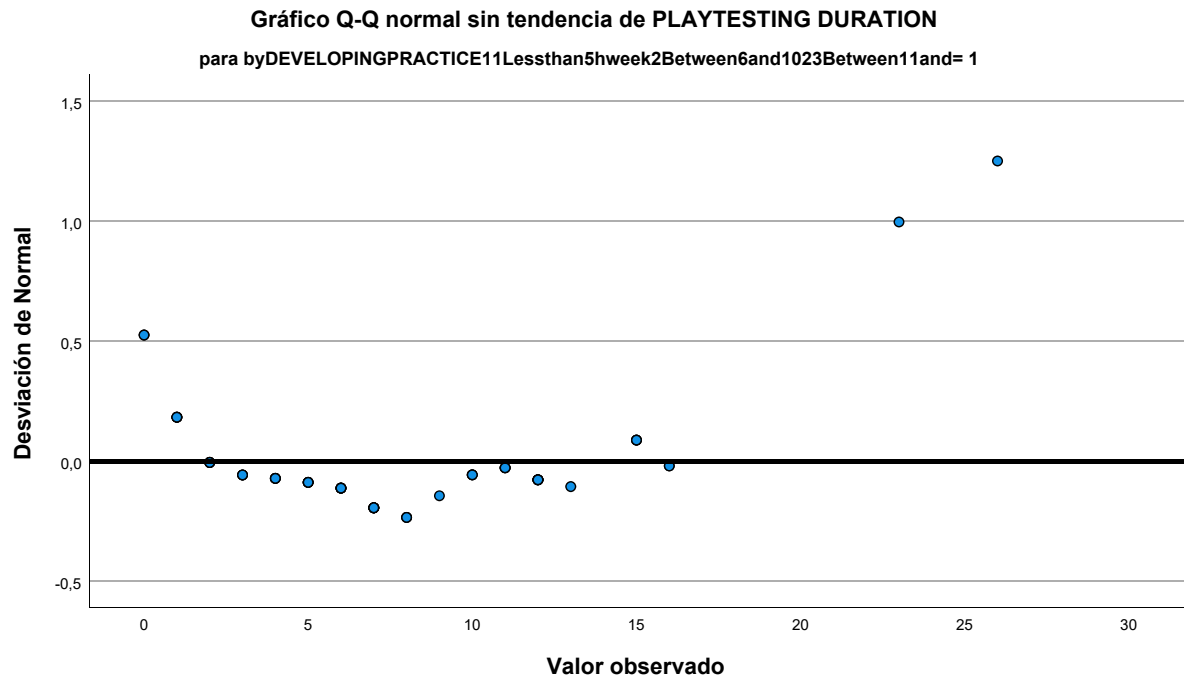
Frecuencia	Stem &	Hoja
3,00	0 .	001
6,00	0 .	223333
4,00	0 .	5555
5,00	0 .	66777
4,00	0 .	8899
3,00	1 .	011
4,00	1 .	2233
1,00	1 .	5
2,00	1 .	77

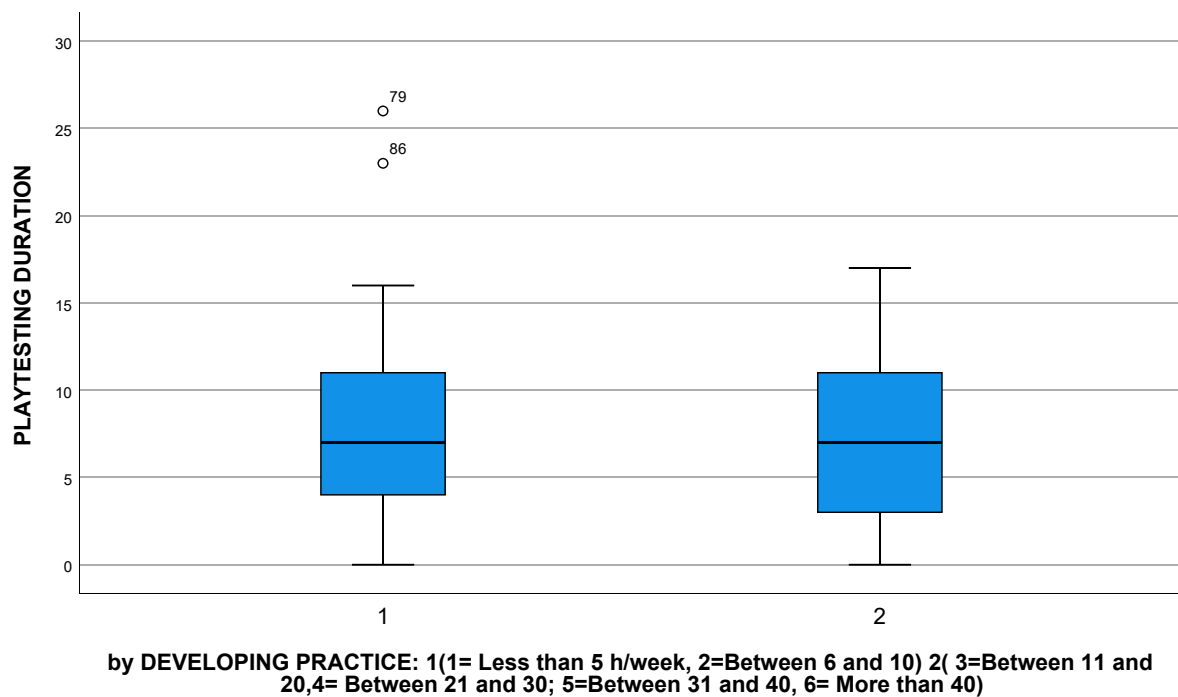
Ancho del tallo: 10  
Cada hoja: 1 caso(s)

## Gráficos Q-Q normales



**Gráficos Q-Q normales sin tendencia**





## AVERAGE GAME TIME

### Gráficos de tallo y hojas

AVERAGE GAME TIME Diagrama de tallo y hojas de  
byDEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and= 1

Frecuencia	Stem &	Hoja
7,00	0 .	0033566
13,00	1 .	0000022333566
11,00	2 .	00000333456
9,00	3 .	000003356
4,00	4 .	0005
3,00	5 .	057
3,00	6 .	005
3,00	7 .	000
3,00	Extremos	(>=11,0)

Ancho del tallo: 1,000000  
Cada hoja: 1 caso(s)

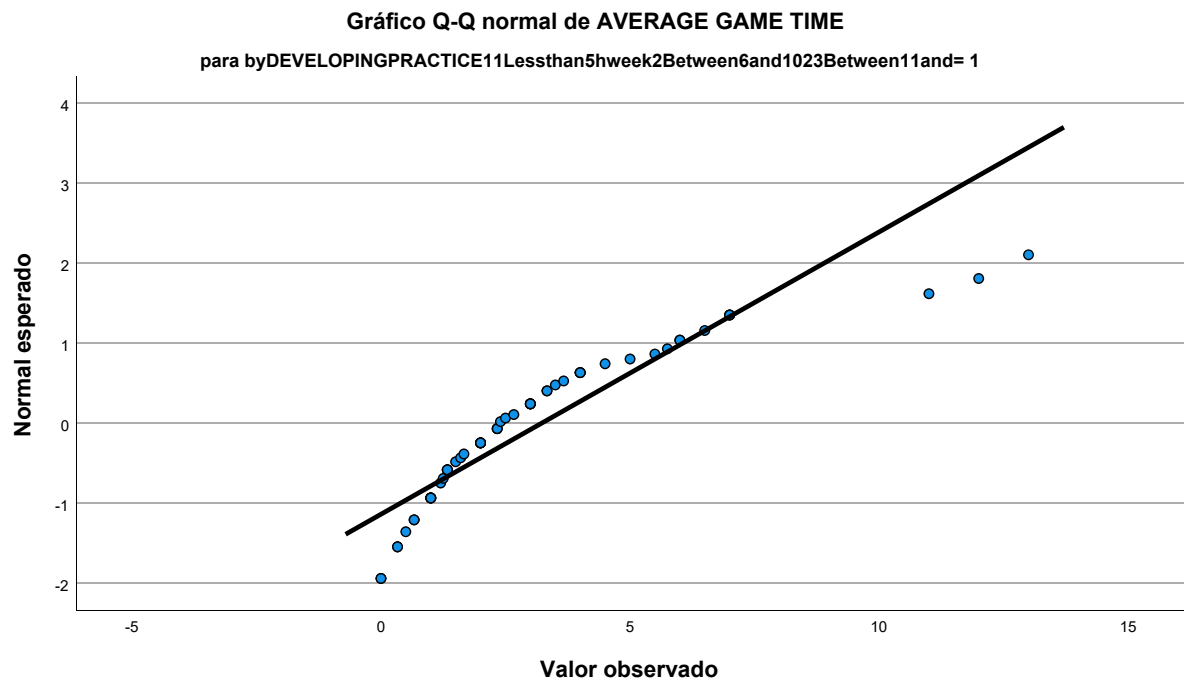
AVERAGE GAME TIME Diagrama de tallo y hojas de  
byDEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and= 2

Frecuencia	Stem &	Hoja
4,00	0 .	0035
10,00	1 .	0004555566
6,00	2 .	033555

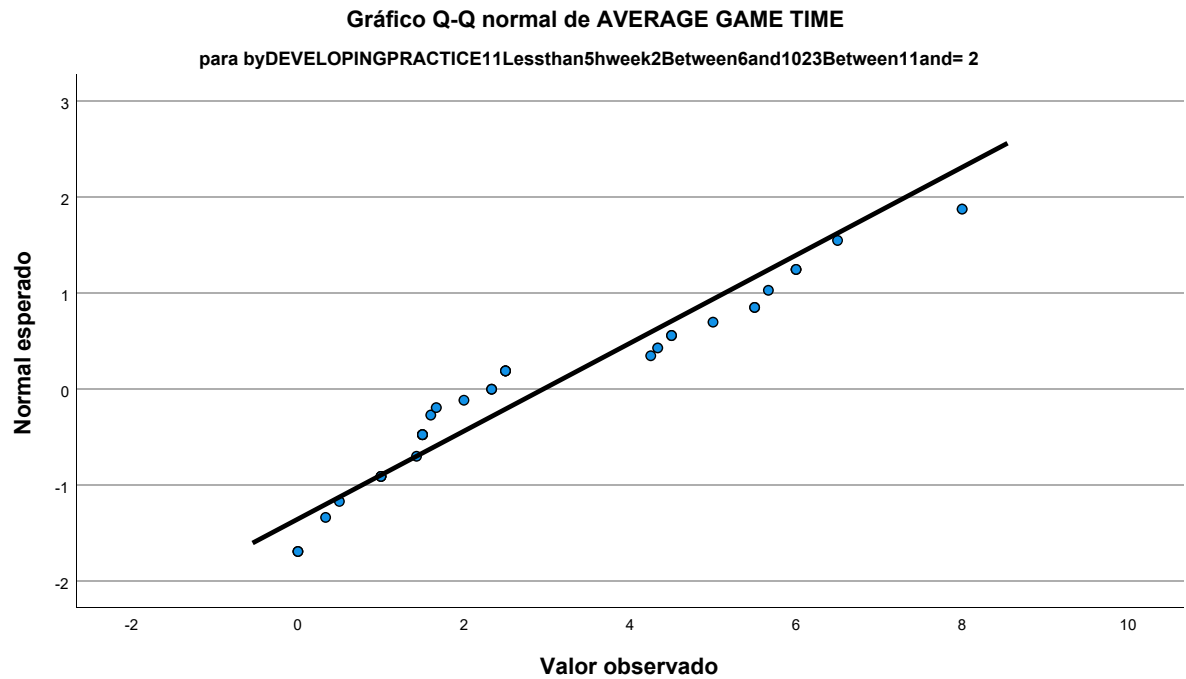
,00	3 .
4,00	4 . 2355
4,00	5 . 0556
3,00	6 . 005
,00	7 .
1,00	8 . 0

Ancho del tallo: 1,000000  
Cada hoja: 1 caso(s)

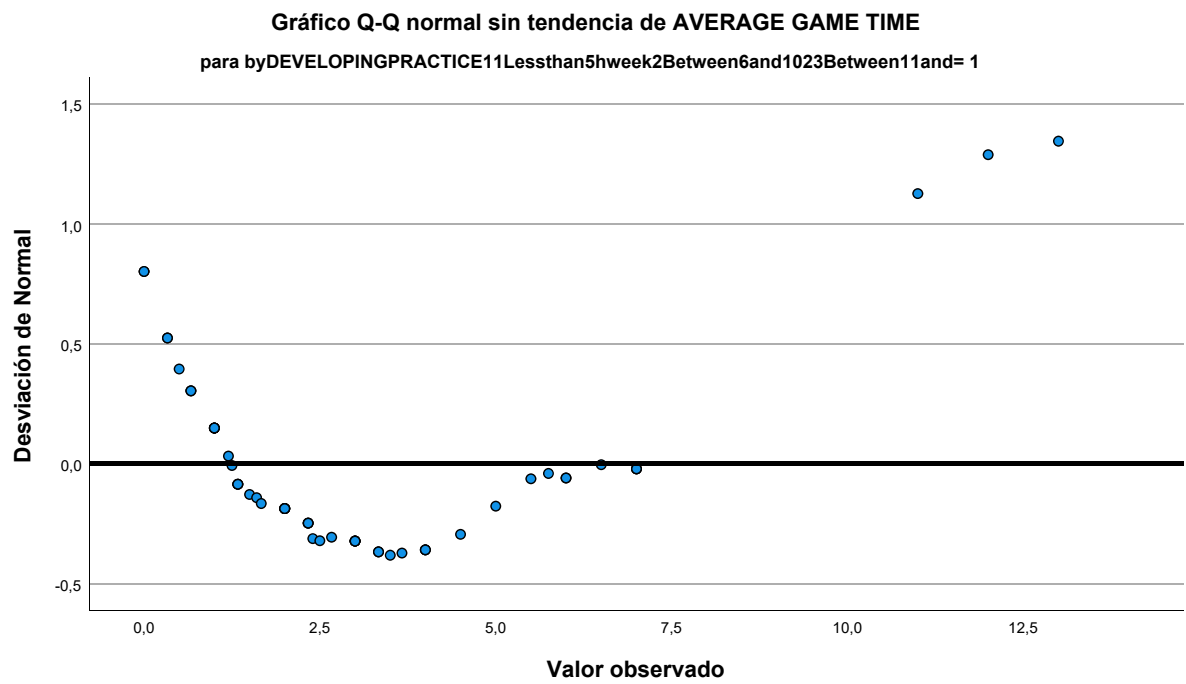
## Gráficos Q-Q normales

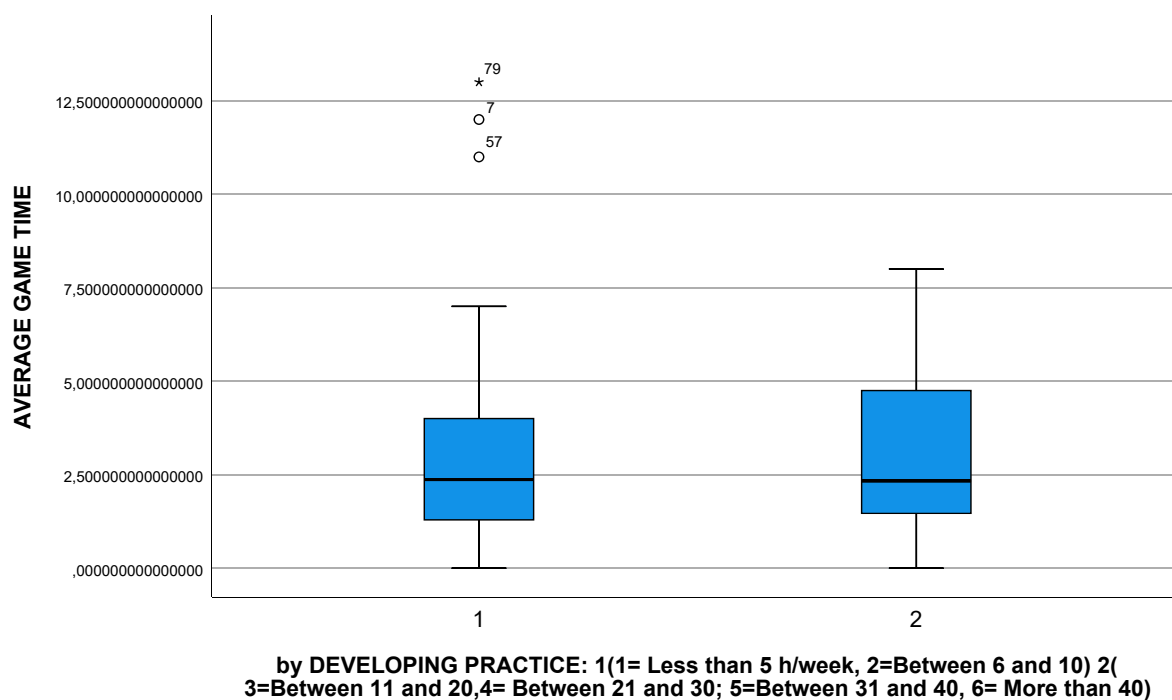
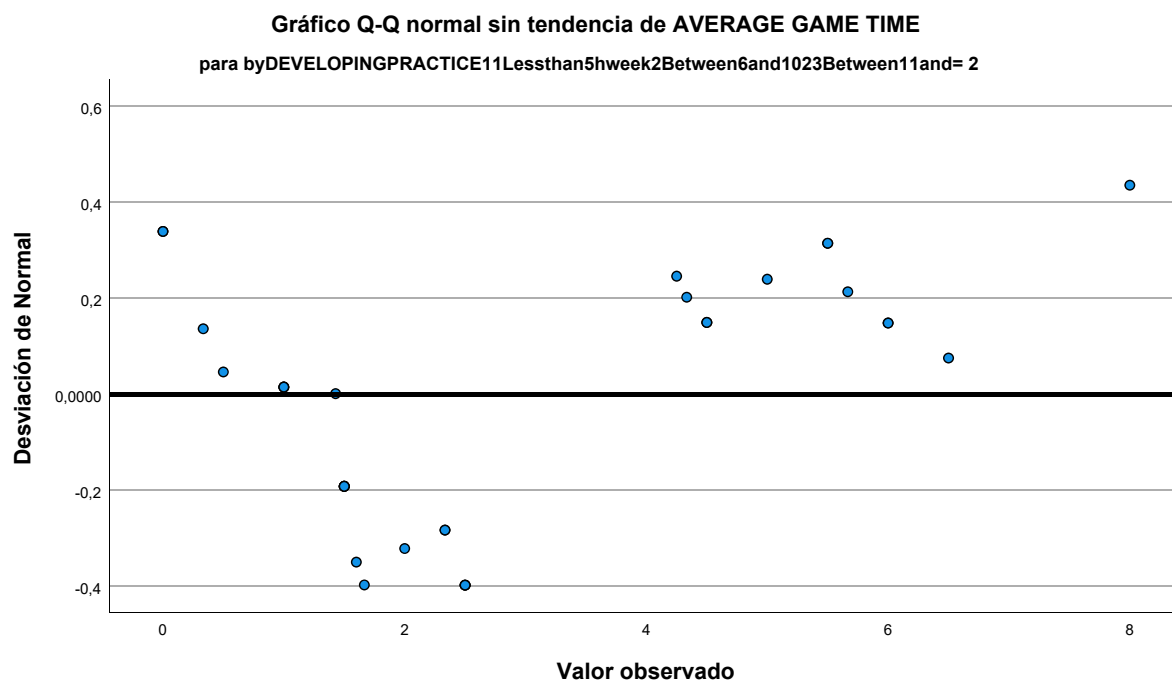






### Gráficos Q-Q normales sin tendencia





## WON RATE

### Gráficos de tallo y hojas

WON RATE Diagrama de tallo y hojas de  
byDEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and= 1

Frecuencia	Stem & Hoja
22,00	0 . 000000000000000000000000

6,00	0 .	233333
6,00	0 .	455555
5,00	0 .	66667
,00	0 .	
17,00	1 .	000000000000000000

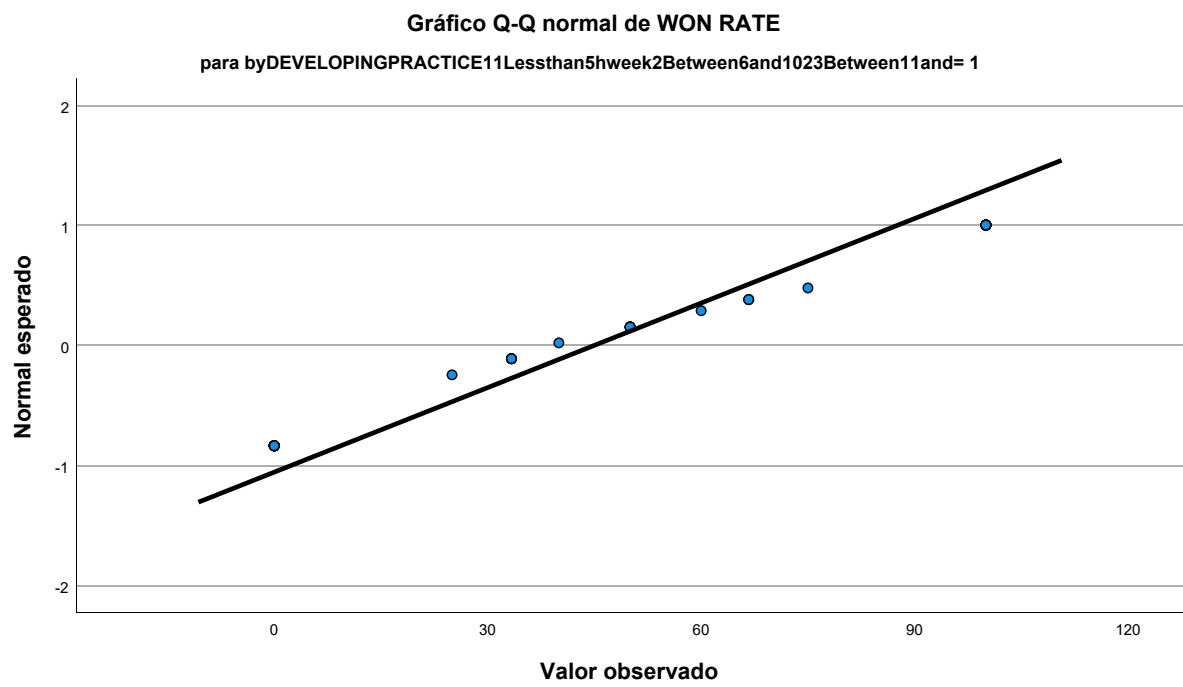
Ancho del tallo: 100,00  
Cada hoja: 1 caso(s)

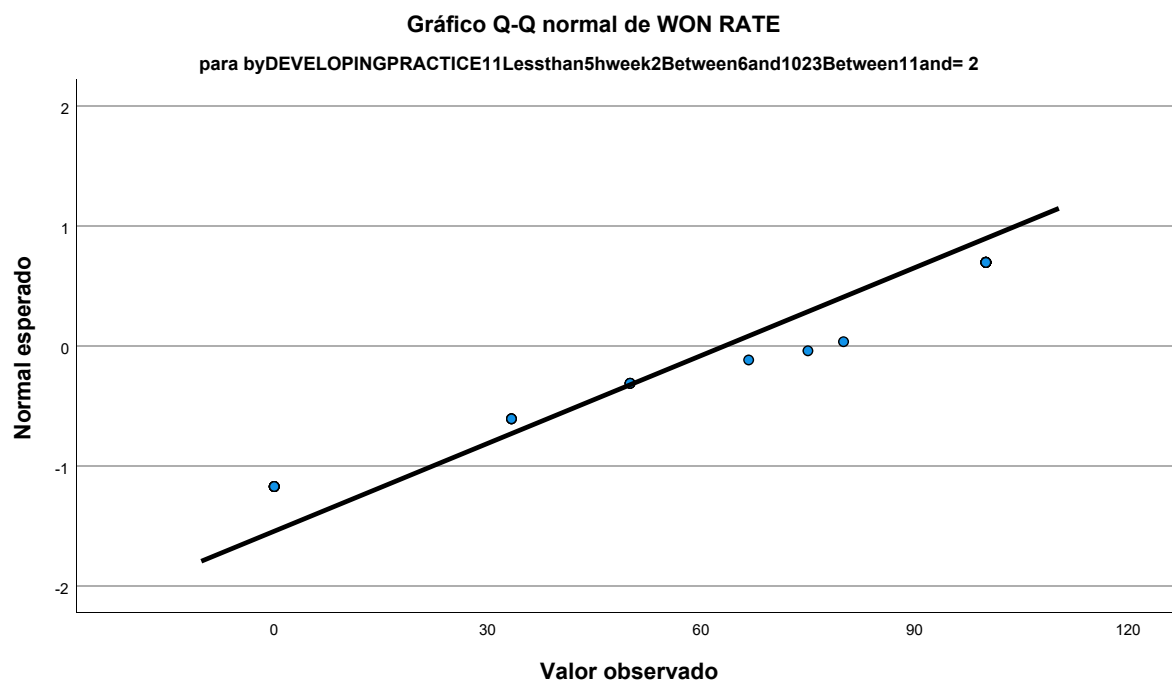
WON RATE Diagrama de tallo y hojas de  
byDEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and= 2

Frecuencia	Stem &	Hoja
7,00	0 .	0000000
3,00	0 .	333
4,00	0 .	5555
2,00	0 .	67
1,00	0 .	8
15,00	1 .	0000000000000000

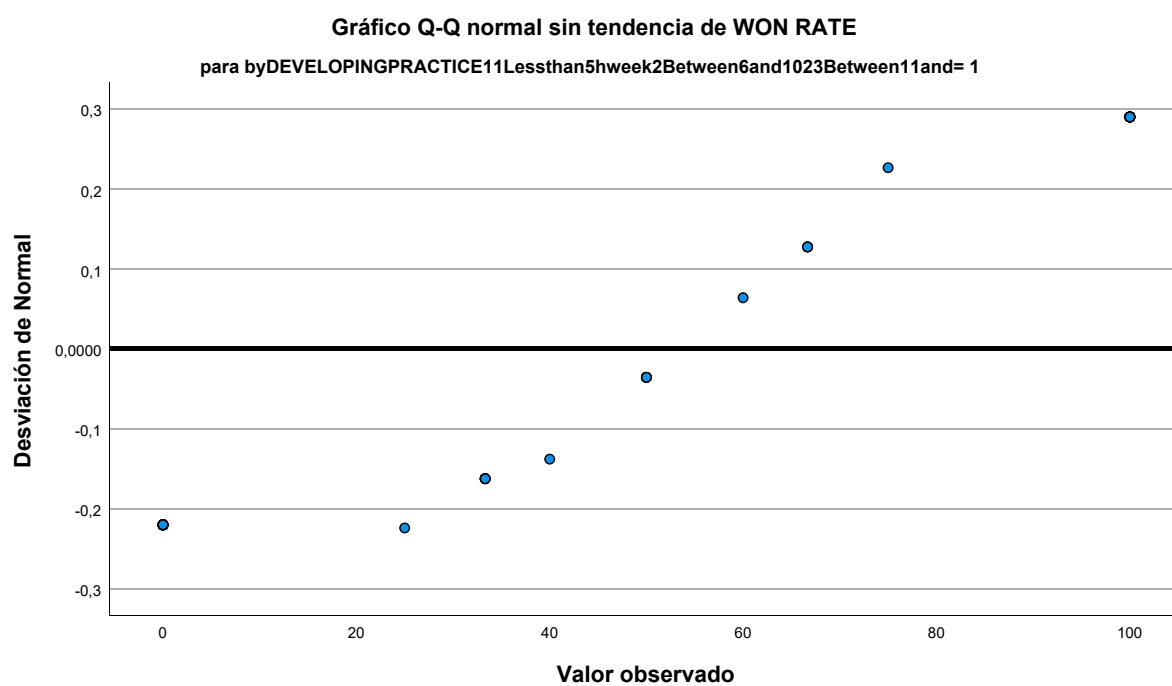
Ancho del tallo: 100,00  
Cada hoja: 1 caso(s)

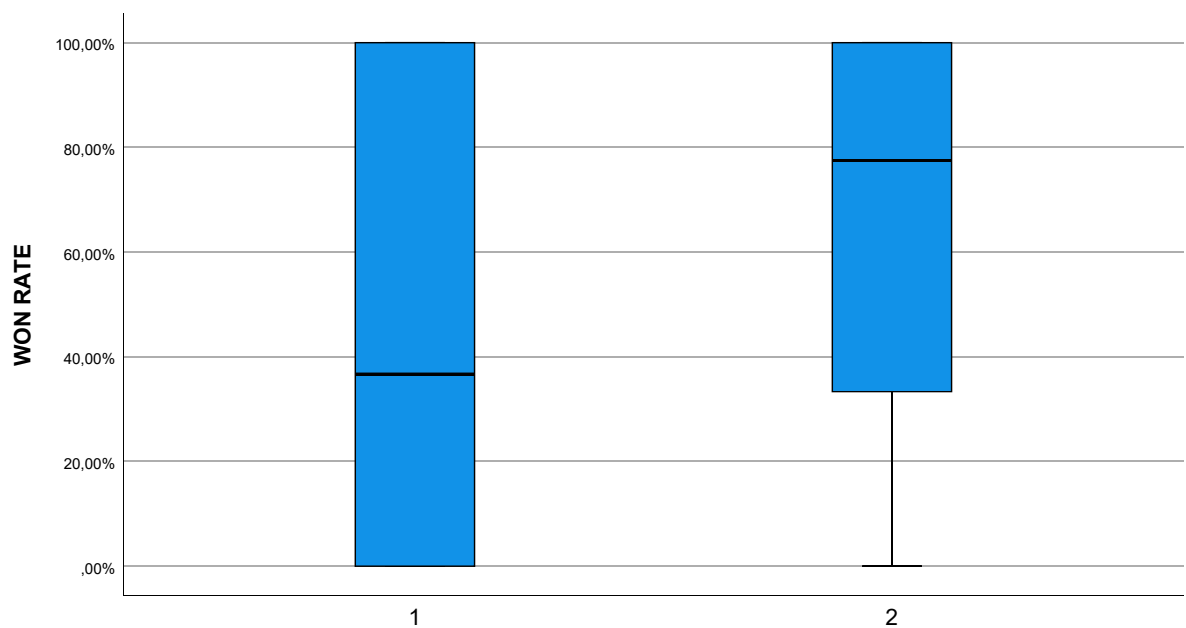
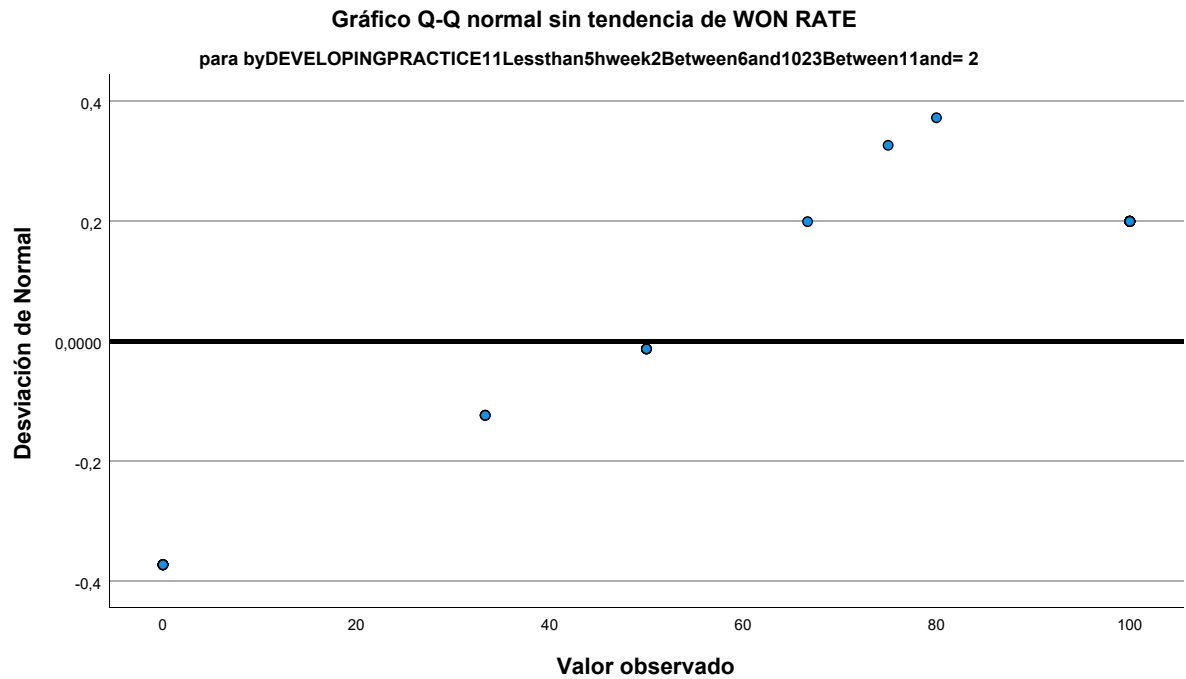
### Gráficos Q-Q normales





### Gráficos Q-Q normales sin tendencia





by DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)

¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you played against the boss?

### Gráficos de tallo y hojas

¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you pla Diagrama de tallo y hojas de

byDEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and= 1

Frecuencia Stem & Hoja

9,00	1 .	000000000
,00	1 .	
16,00	2 .	000000000000000000
,00	2 .	
19,00	3 .	0000000000000000000
,00	3 .	
3,00	4 .	000
9,00	Extremos	(>=5,0)

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you pla Diagrama de tal  
lo y hojas de  
byDEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and= 2

Frecuencia	Stem &	Hoja
2,00	1 .	00
,00	1 .	
15,00	2 .	000000000000000000
,00	2 .	
9,00	3 .	000000000
,00	3 .	
2,00	4 .	00
4,00	Extremos	(>=5,0)

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

## Gráficos Q-Q normales

Gráfico Q-Q normal de ¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you played against the boss?

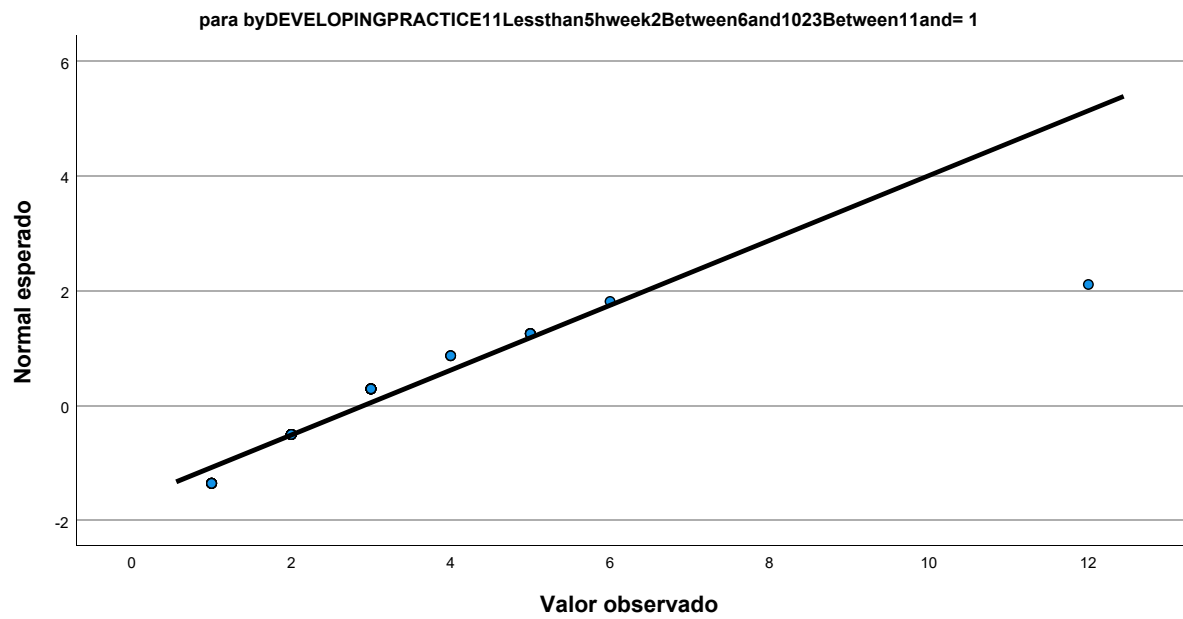
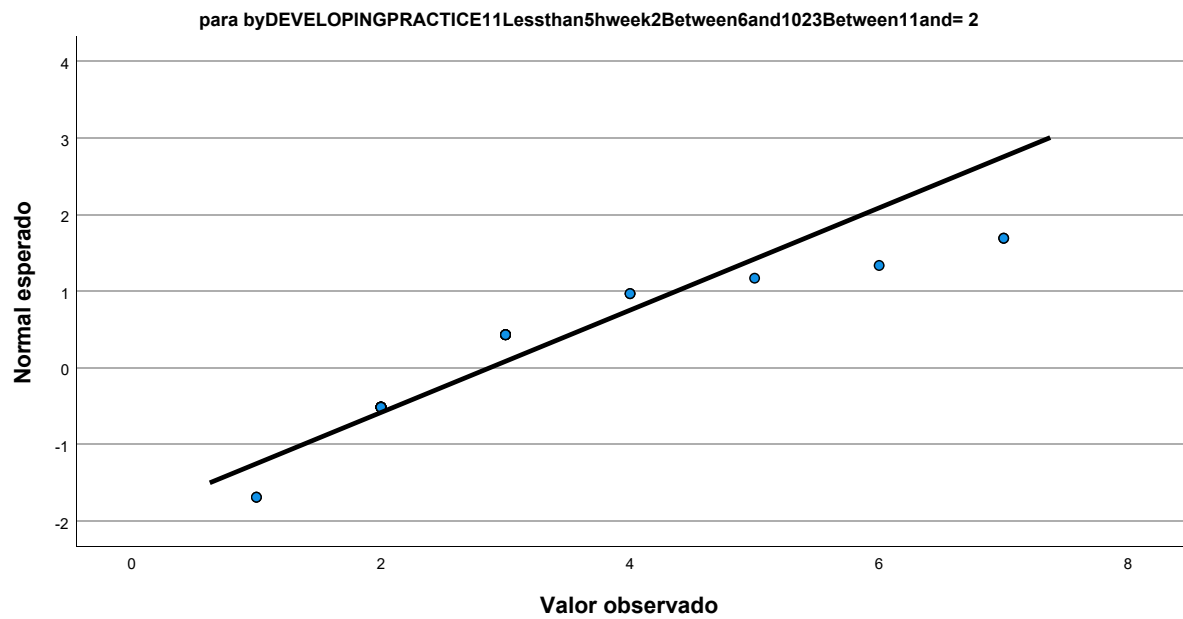


Gráfico Q-Q normal de ¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you played against the boss?



Gráficos Q-Q normales sin tendencia

Gráfico Q-Q normal sin tendencia de ¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you played against the boss?

para byDEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and= 1

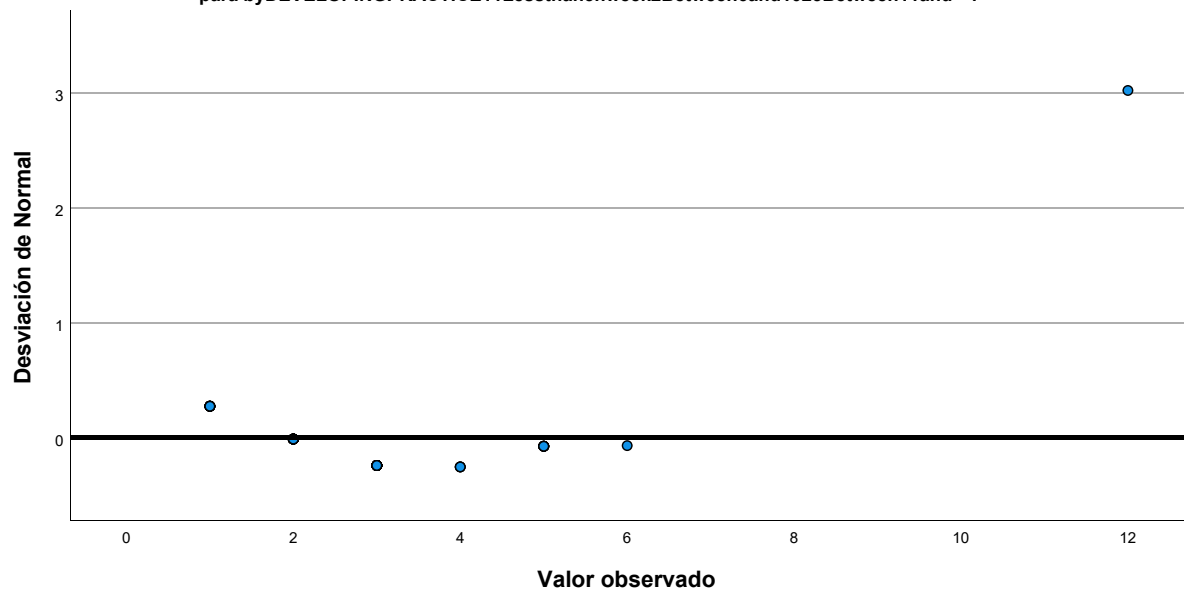
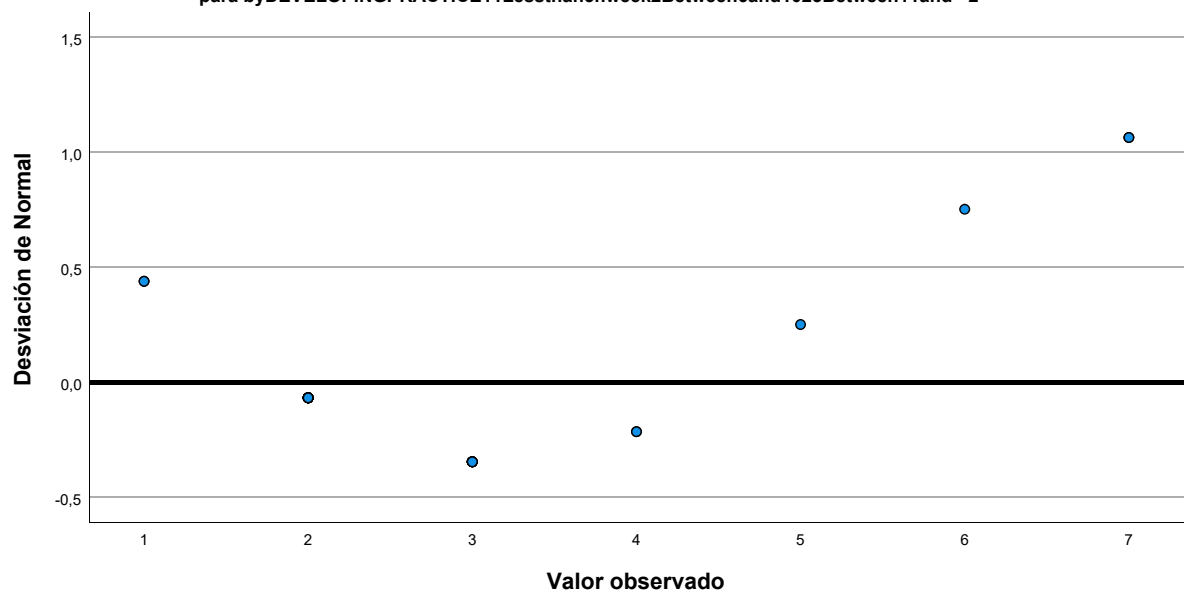
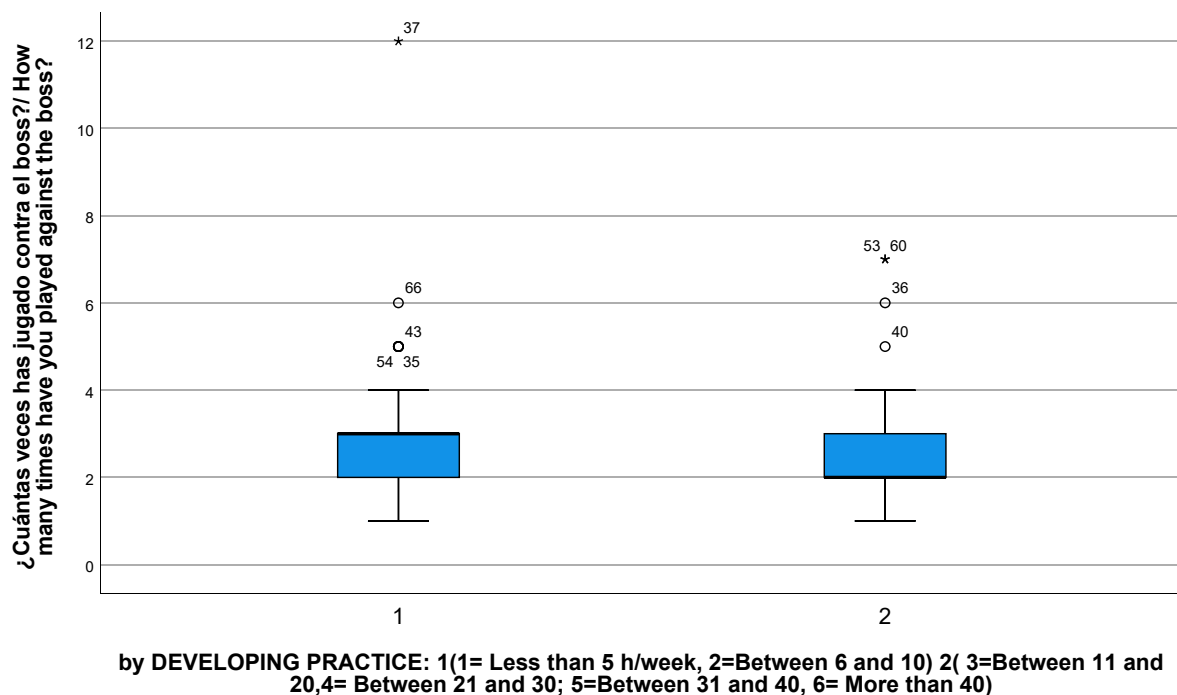


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de ¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you played against the boss?

para byDEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and= 2







¿Cuántas has ganado? / How many times have you won?

### Gráficos de tallo y hojas

¿Cuántas has ganado? / How many times have you won?

Diagrama de tallo y hojas de

byDEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and= 1

Frecuencia	Stem &	Hoja
22,00	0 .	000000000000000000000000
18,00	1 .	000000000000000000000000
9,00	2 .	0000000000
3,00	3 .	000
,00	4 .	
2,00	5 .	00
2,00	Extremos	(>=6)

Ancho del tallo: 1

Cada hoja: 1 caso(s)

¿Cuántas has ganado? / How many times have you won?

Diagrama de tallo y hojas de

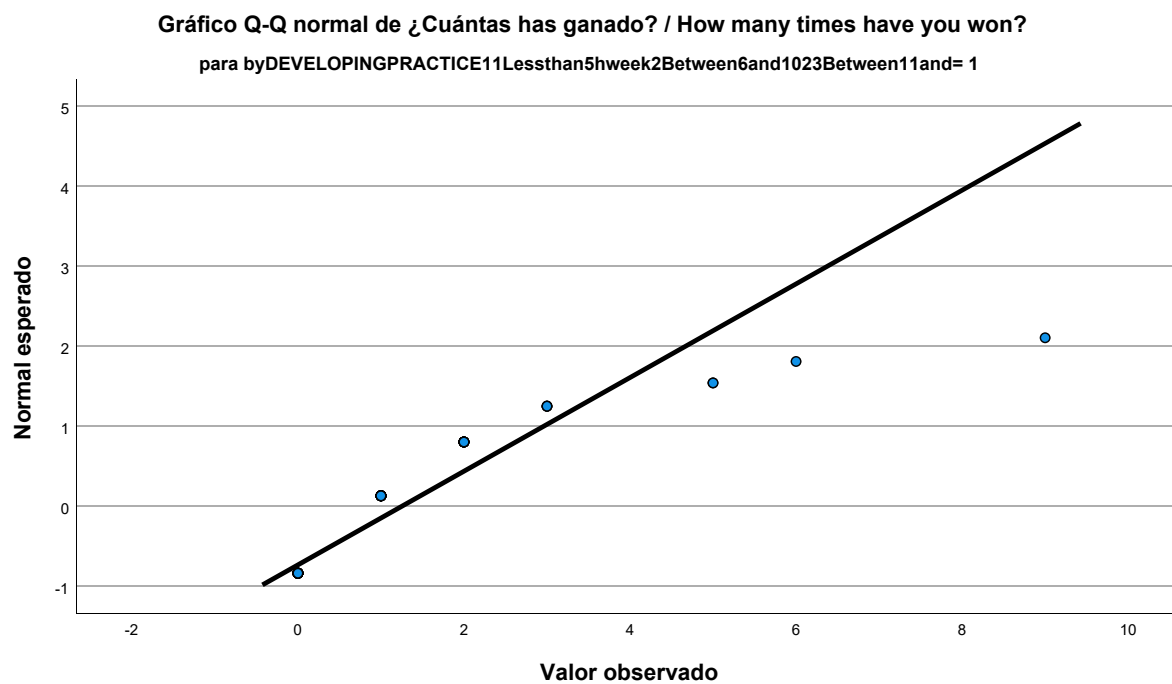
byDEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and= 2

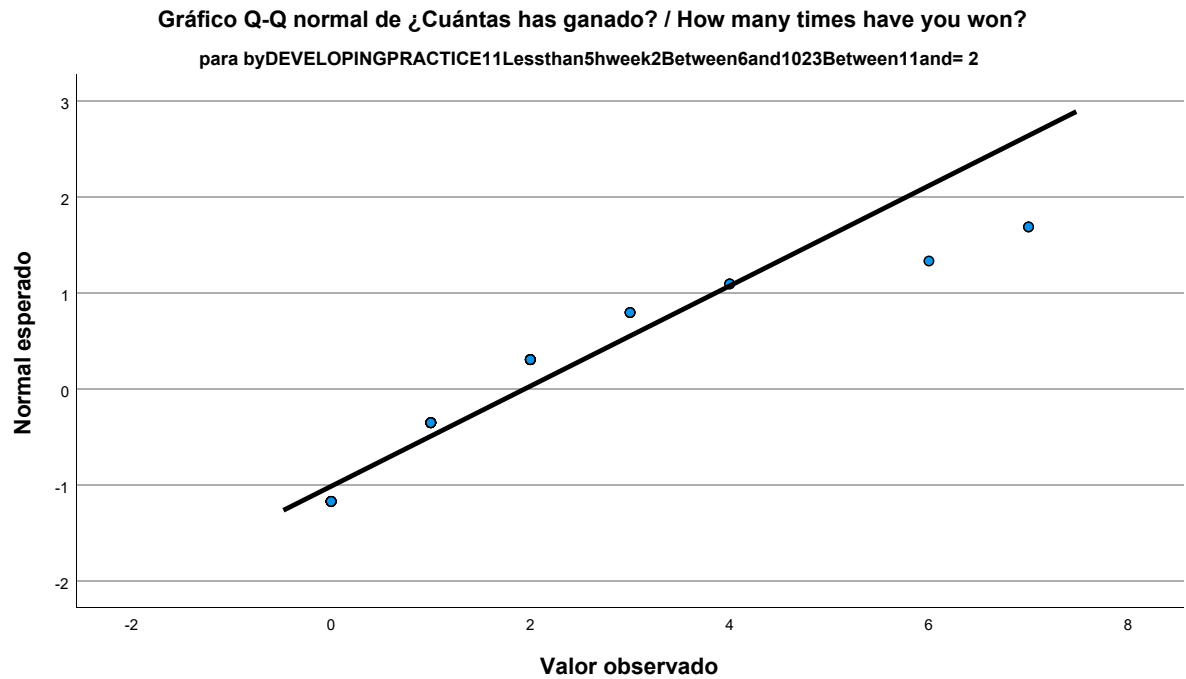
Frecuencia	Stem &	Hoja
7,00	0 .	00000000
,00	0 .	
9,00	1 .	0000000000

,00	1 .	
8,00	2 .	00000000
,00	2 .	
3,00	3 .	000
,00	3 .	
2,00	4 .	00
3,00	Extremos	(>=6)

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

## Gráficos Q-Q normales





## Gráficos Q-Q normales sin tendencia

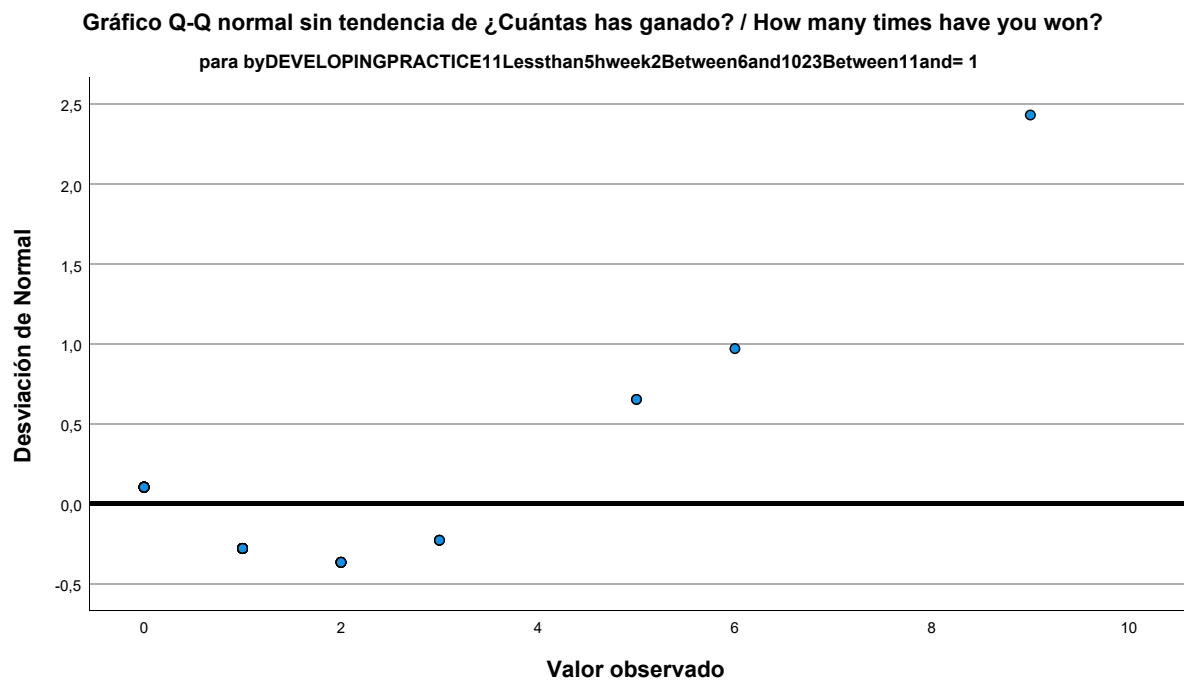
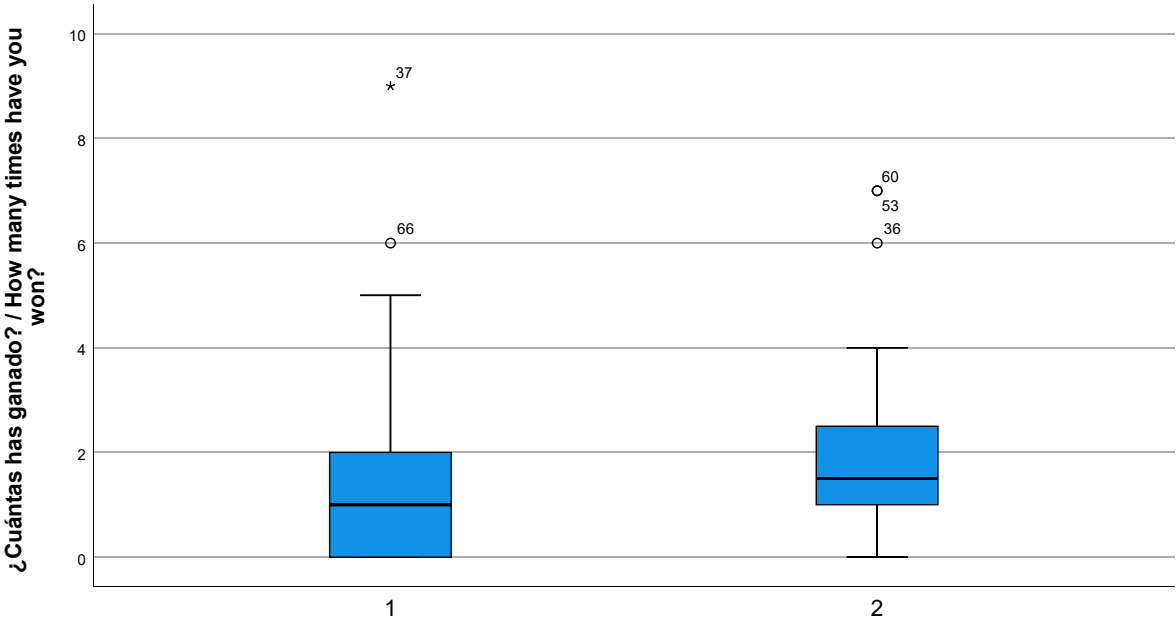
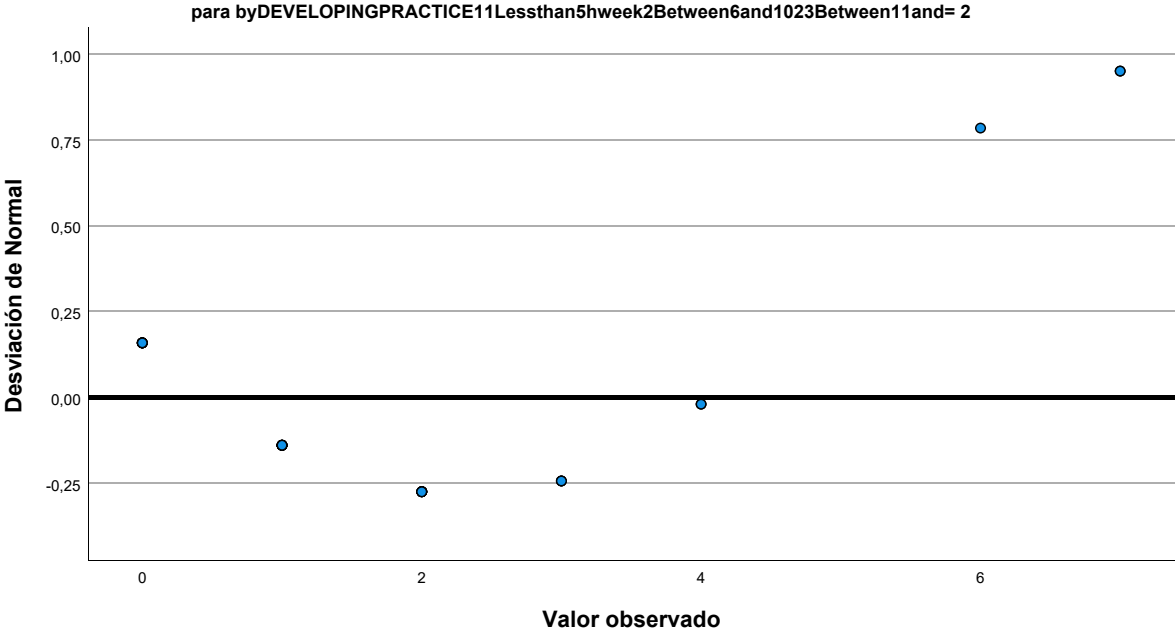


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de ¿Cuántas has ganado? / How many times have you won?



by DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)

DIFFICULTY (Q2)

Gráficos de tallo y hojas

DIFFICULTY (Q2) Diagrama de tallo y hojas de  
byDEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and= 1

Frecuencia	Stem &	Hoja
6,00	1 .	000000

9,00	2 .	000000000
6,00	3 .	000000
4,00	4 .	0000
8,00	5 .	00000000
7,00	6 .	0000000
16,00	7 .	0000000000000000

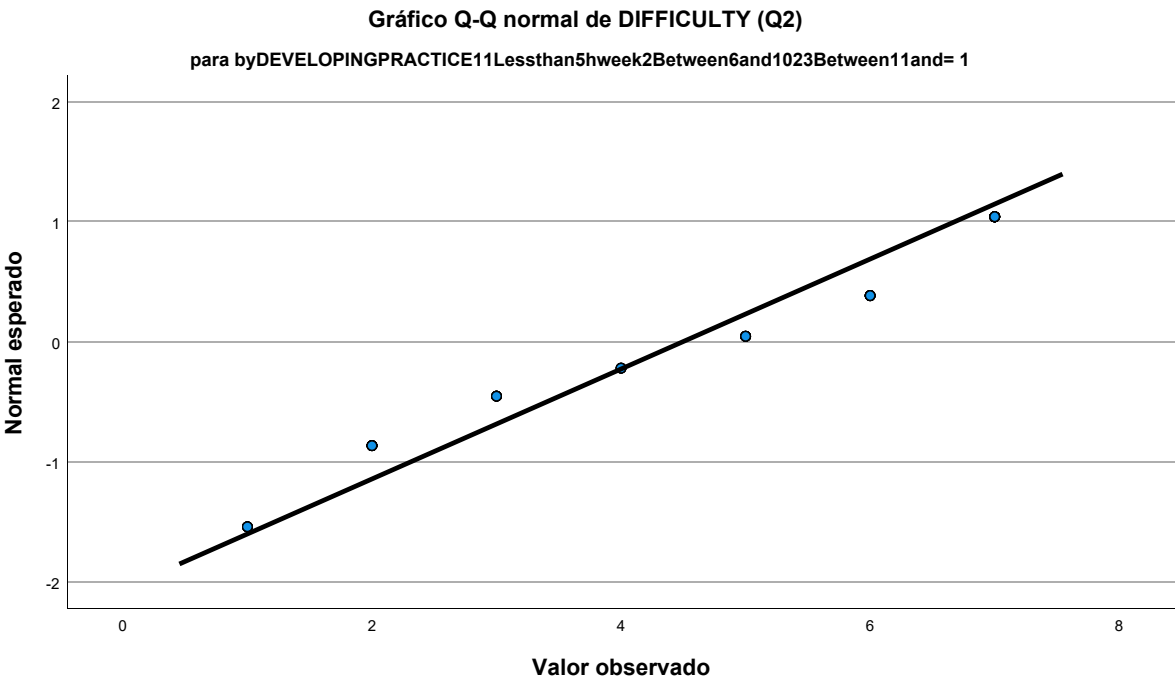
Ancho del tallo: 1  
 Cada hoja: 1 caso(s)

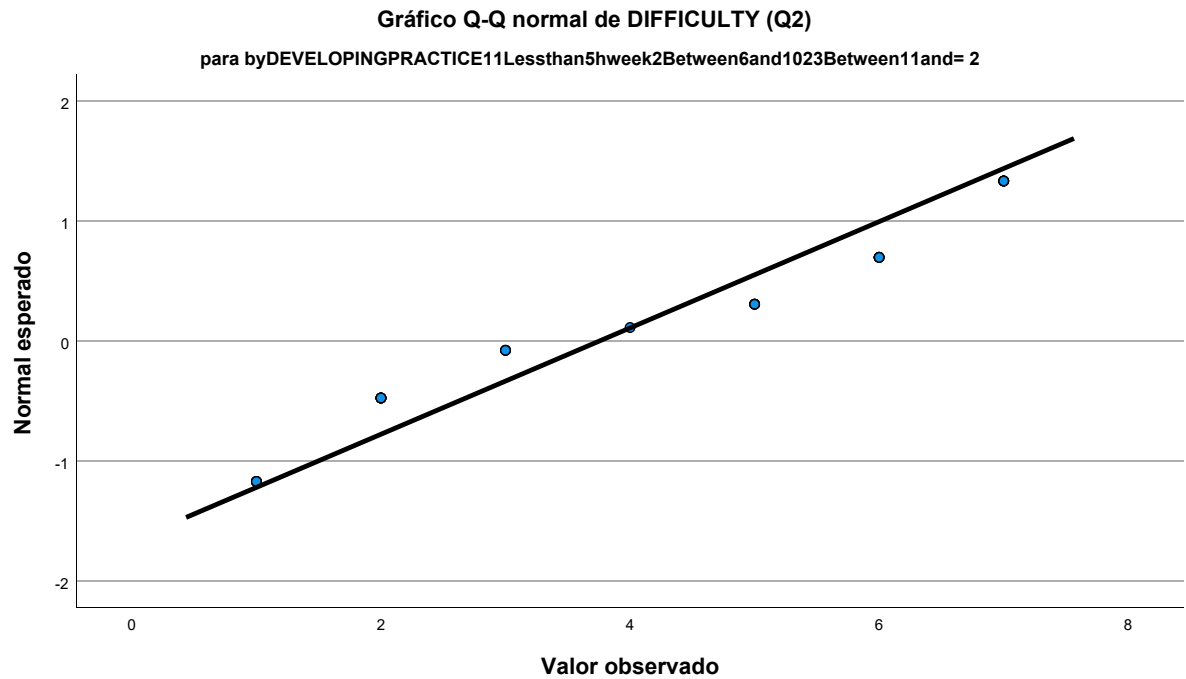
DIFFICULTY (Q2) Diagrama de tallo y hojas de  
 byDEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and= 2

Frecuencia	Stem &	Hoja
7,00	1 .	0000000
6,00	2 .	000000
4,00	3 .	0000
1,00	4 .	0
4,00	5 .	0000
5,00	6 .	00000
5,00	7 .	00000

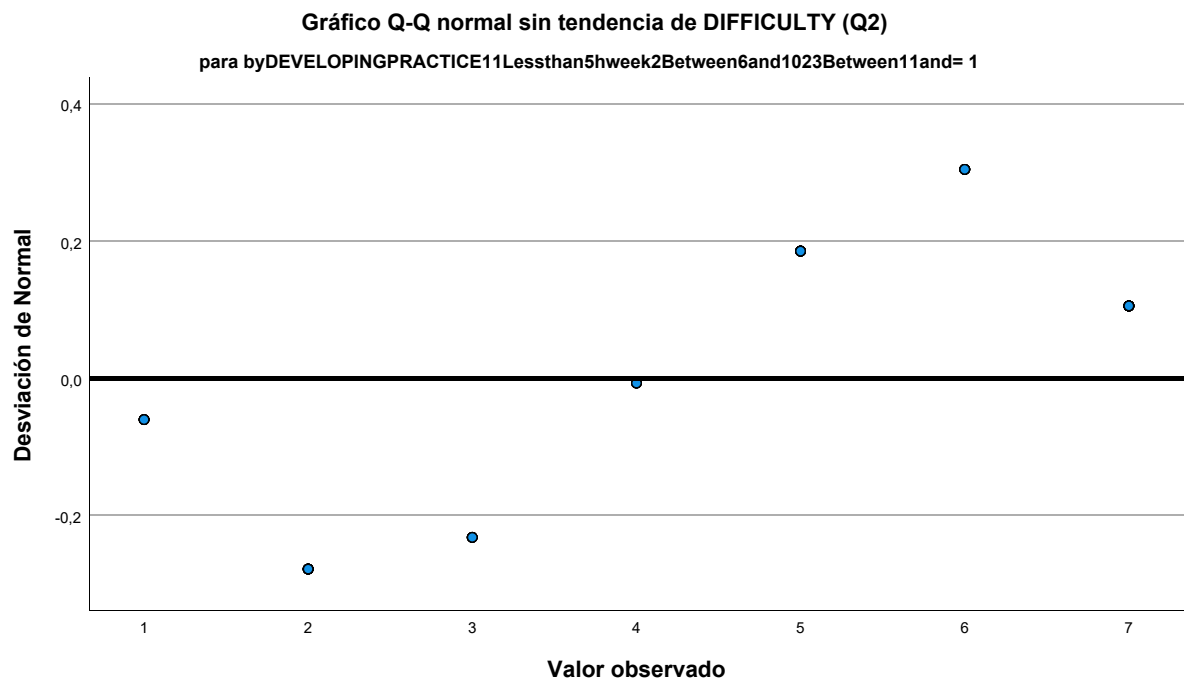
Ancho del tallo: 1  
 Cada hoja: 1 caso(s)

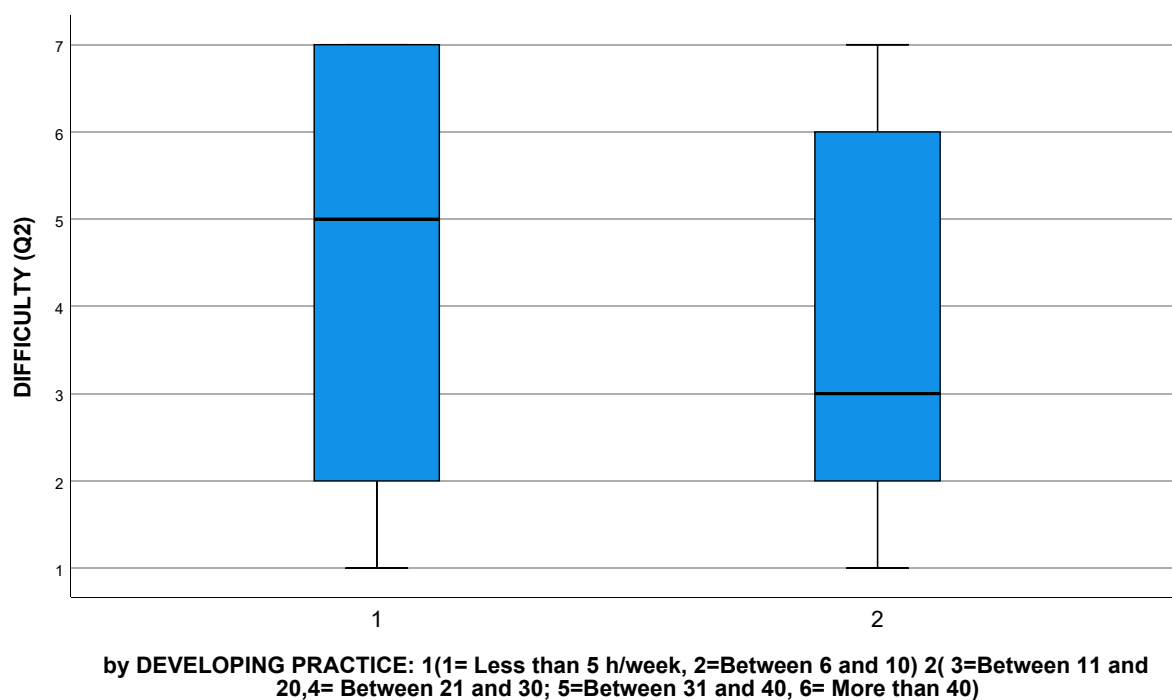
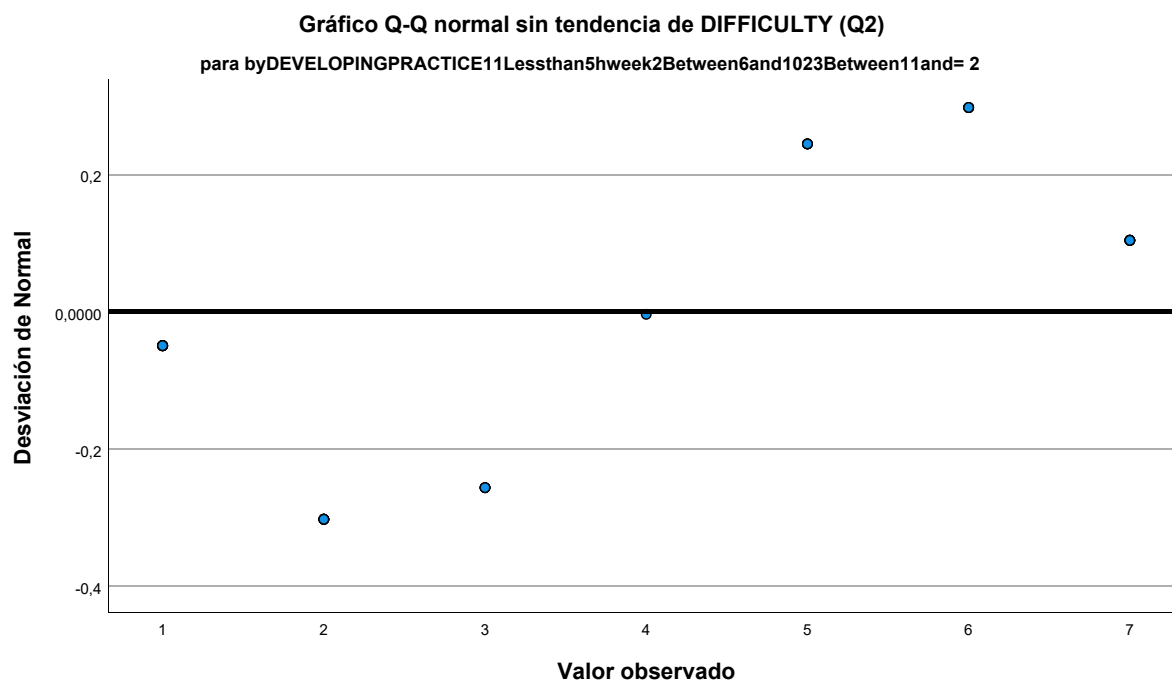
### Gráficos Q-Q normales





### Gráficos Q-Q normales sin tendencia





## FUN (Q5-Q6)

### Gráficos de tallo y hojas

FUN (Q5-Q6) Diagrama de tallo y hojas de  
byDEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and= 1

Frecuencia	Stem &	Hoja
9,00	1 .	000055555

10,00	2 .	0000000055
10,00	3 .	0000005555
9,00	4 .	000005555
5,00	5 .	00055
9,00	6 .	000000555
4,00	7 .	0000

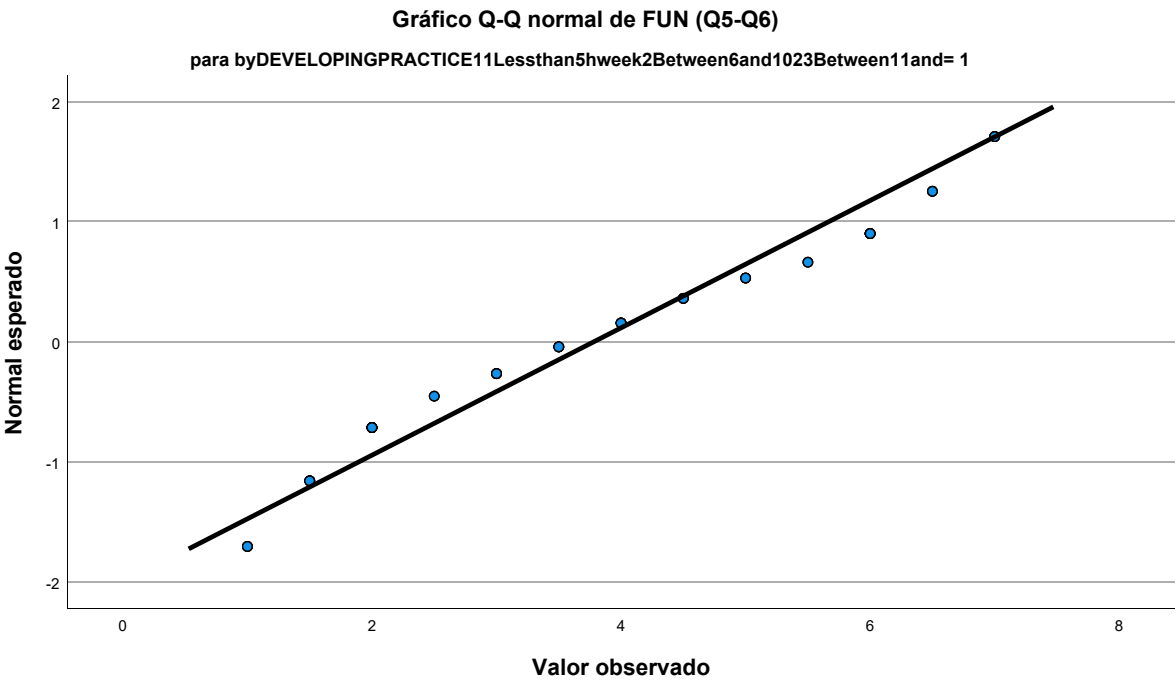
Ancho del tallo: 1,0  
 Cada hoja: 1 caso(s)

FUN (Q5-Q6) Diagrama de tallo y hojas de  
 byDEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and= 2

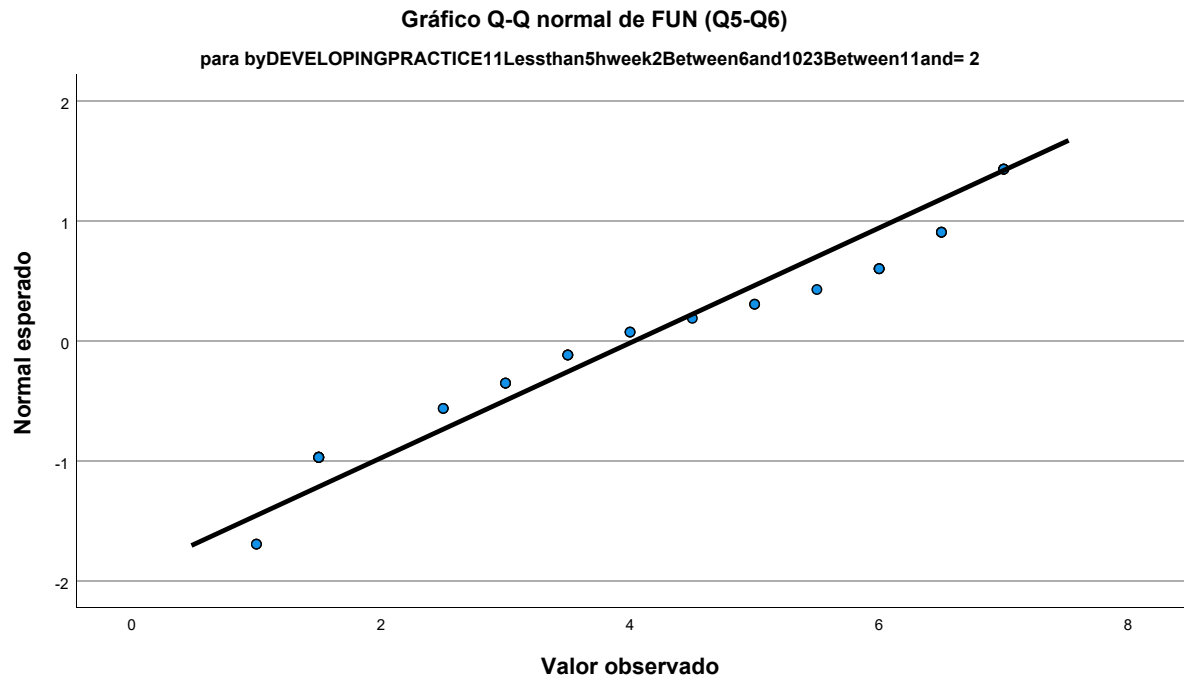
Frecuencia	Stem &	Hoja
8,00	1 .	00555555
2,00	2 .	55
6,00	3 .	000555
3,00	4 .	005
3,00	5 .	005
6,00	6 .	000555
4,00	7 .	0000

Ancho del tallo: 1,0  
 Cada hoja: 1 caso(s)

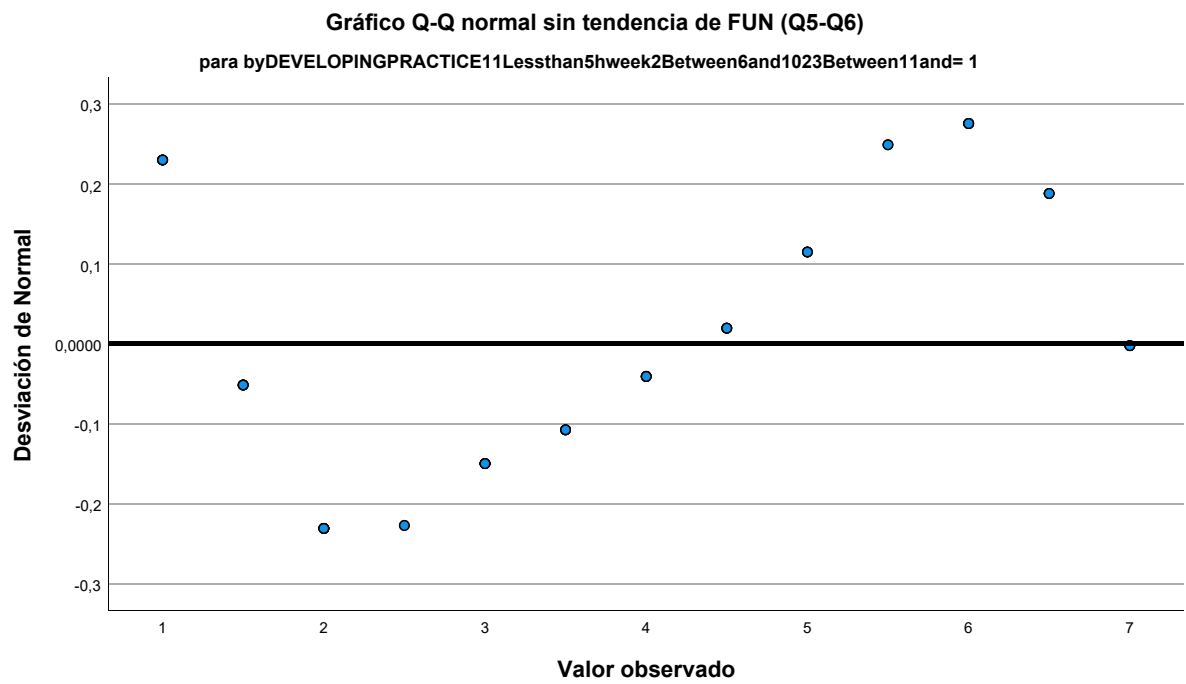
### Gráficos Q-Q normales

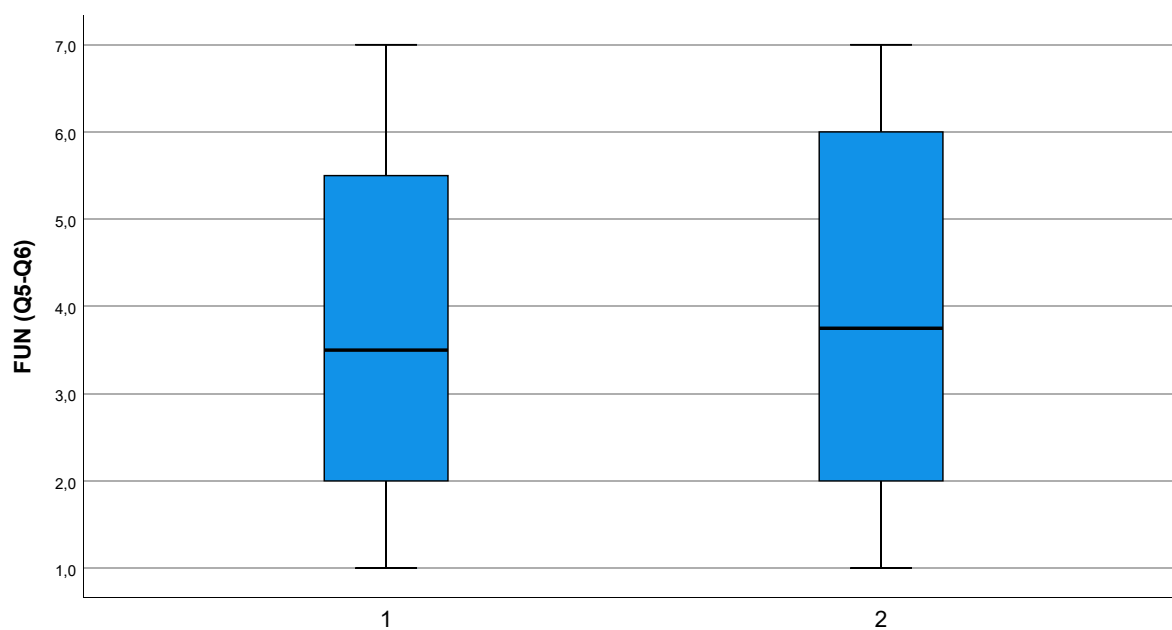
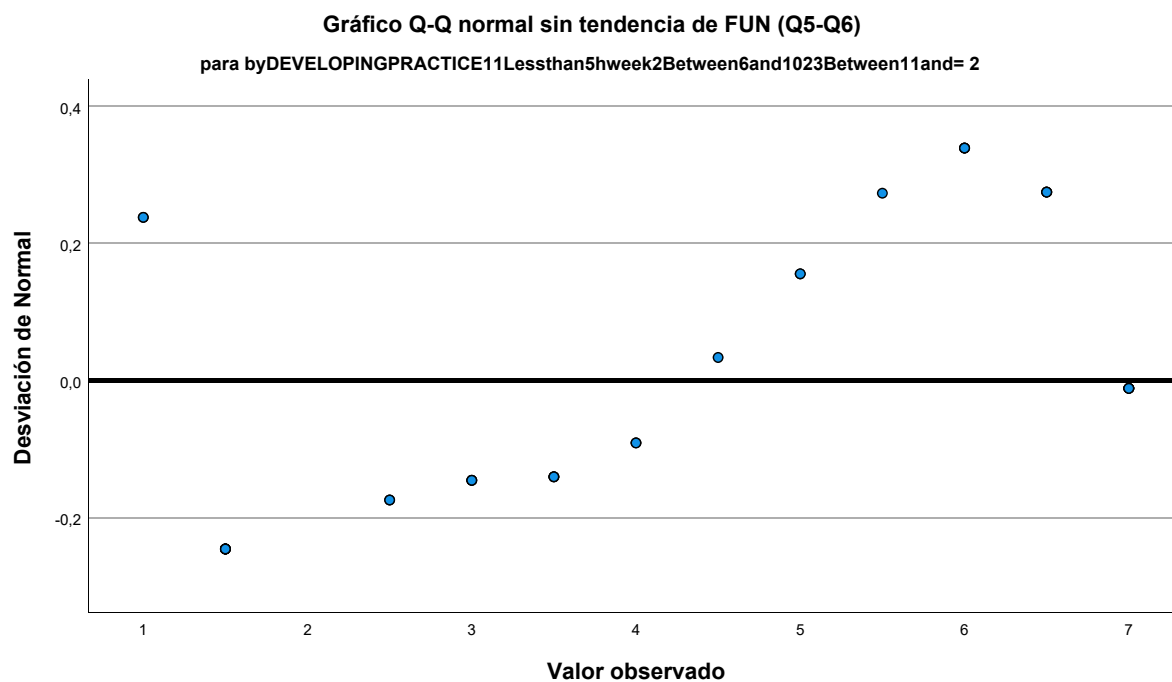






### Gráficos Q-Q normales sin tendencia





by DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)

## INMERSIBILITY (Q3-Q4)

### Gráficos de tallo y hojas

INMERSIBILITY (Q3-Q4) Diagrama de tallo y hojas de  
byDEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and= 1

Frecuencia	Stem & Hoja
8,00	1 . 00000055

6,00	2 .	000005
6,00	3 .	055555
12,00	4 .	000000055555
14,00	5 .	00000555555555
7,00	6 .	0000555
3,00	7 .	000

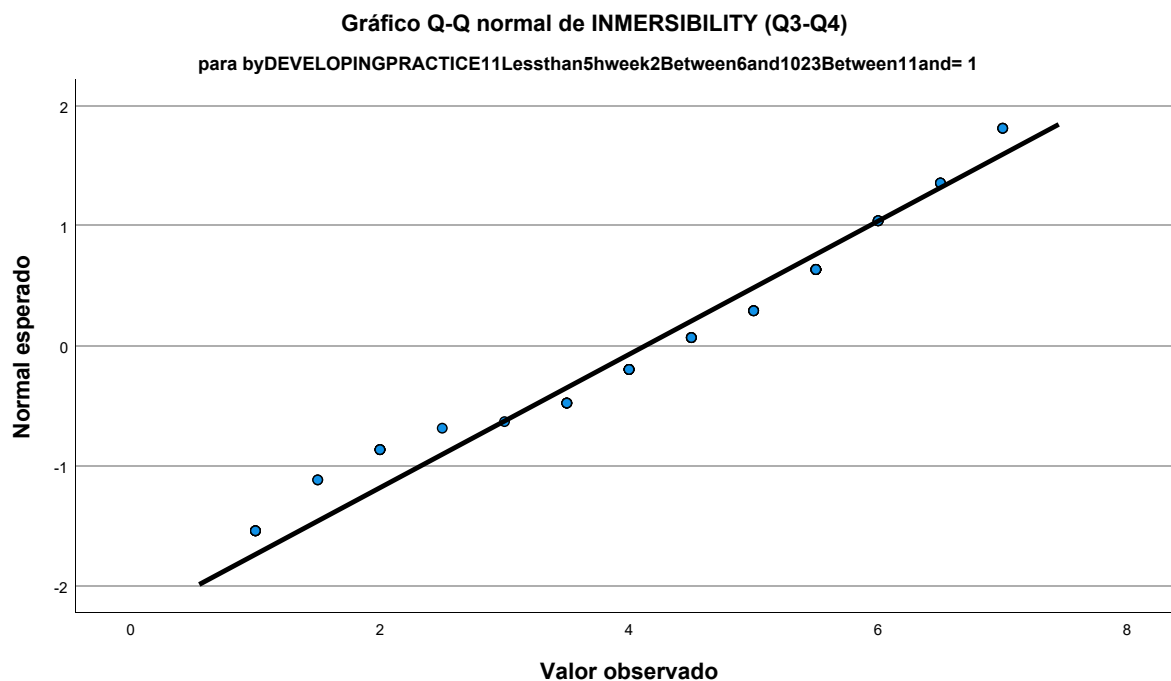
Ancho del tallo: 1,0  
Cada hoja: 1 caso(s)

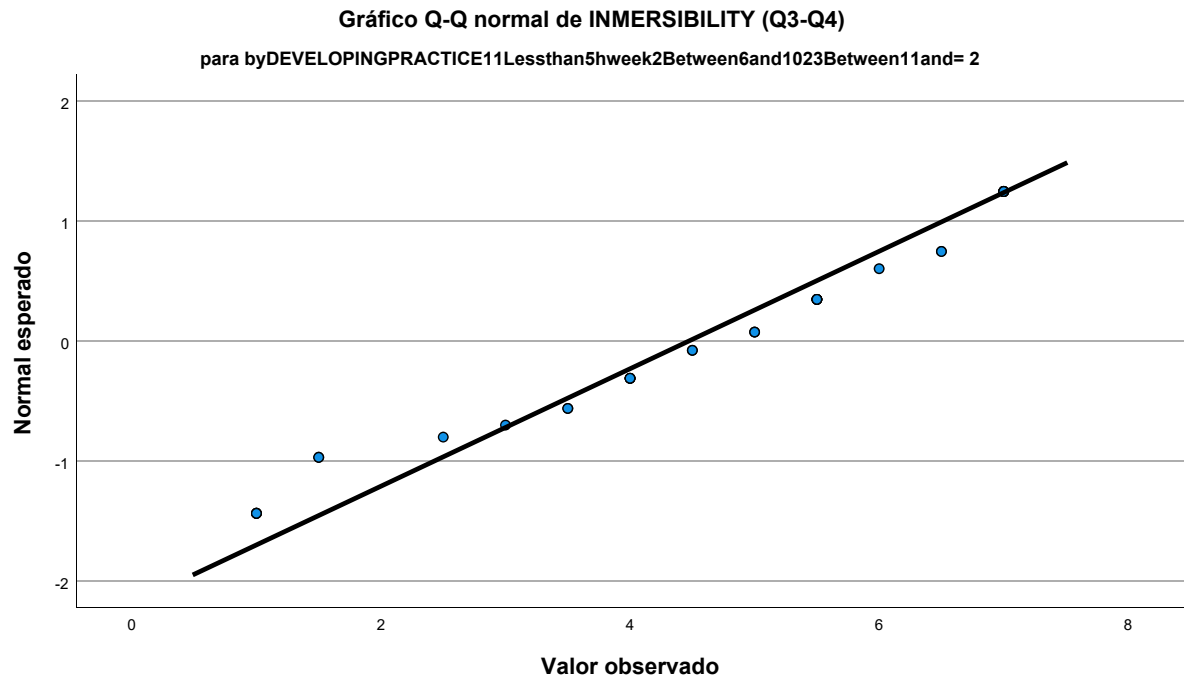
INMERSIBILITY (Q3-Q4) Diagrama de tallo y hojas de  
byDEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and= 2

Frecuencia	Stem &	Hoja
6,00	1 .	000055
1,00	2 .	5
3,00	3 .	055
6,00	4 .	000055
7,00	5 .	0055555
3,00	6 .	055
6,00	7 .	000000

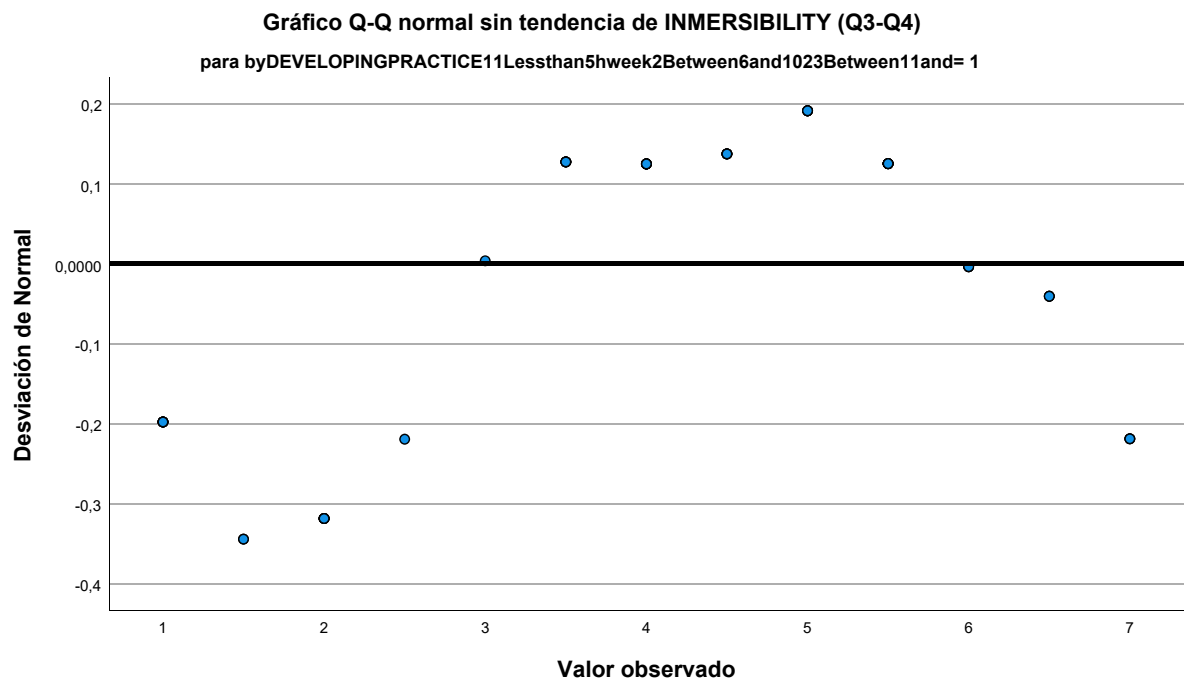
Ancho del tallo: 1,0  
Cada hoja: 1 caso(s)

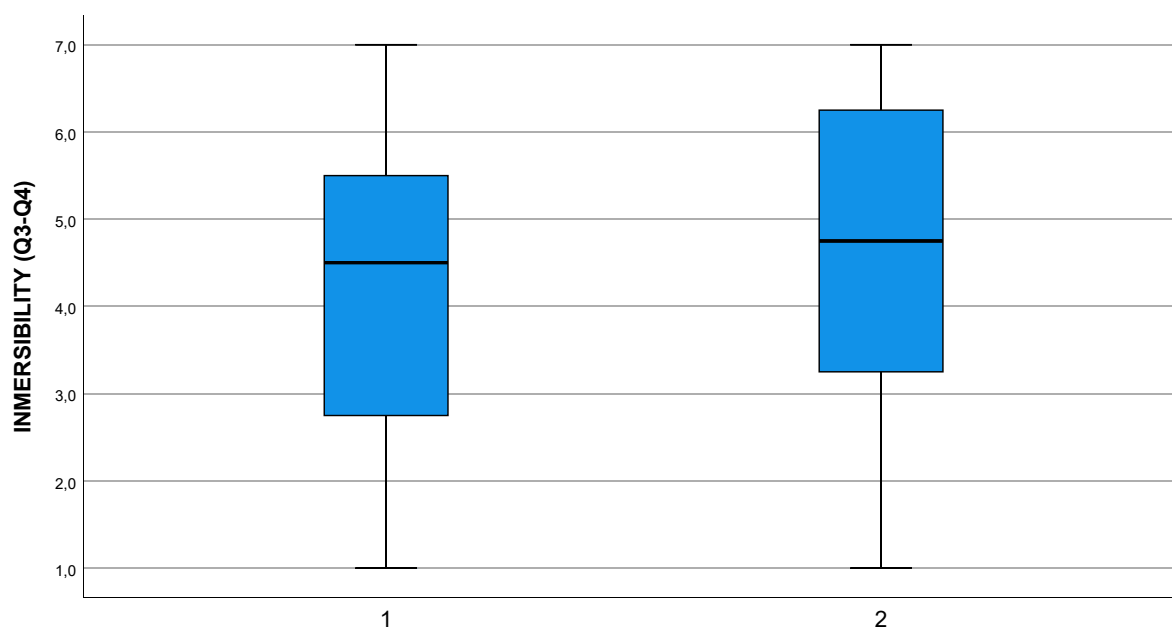
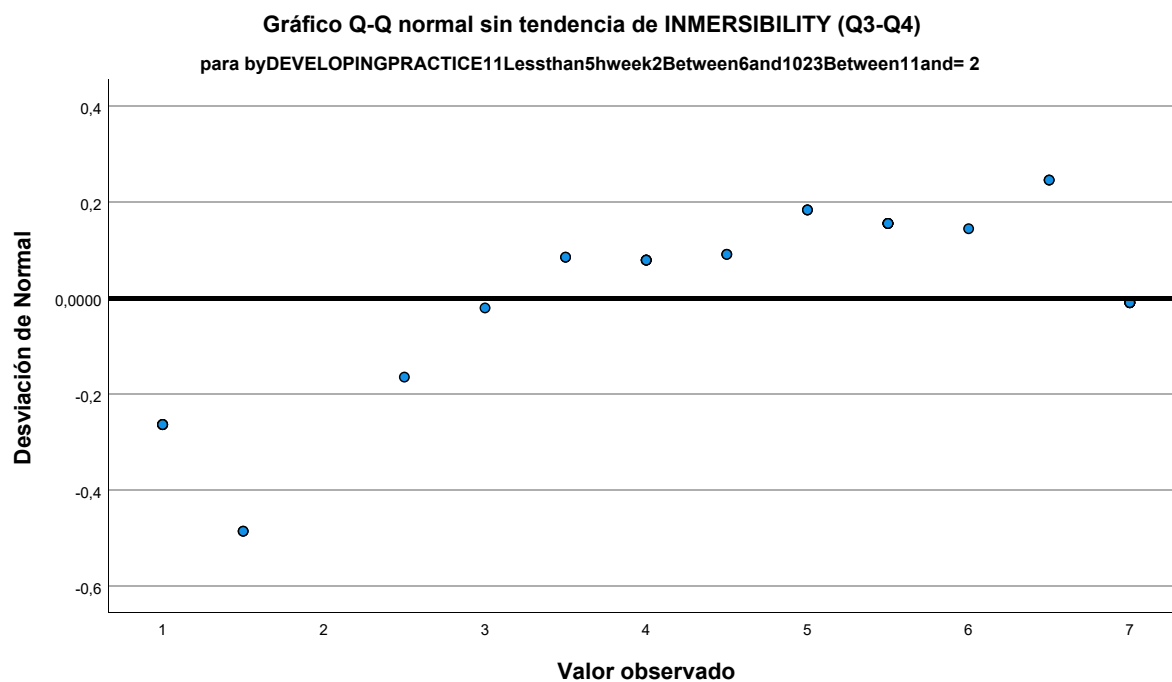
## Gráficos Q-Q normales





### Gráficos Q-Q normales sin tendencia





by DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)

## GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8-Q9)

### Gráficos de tallo y hojas

GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8-Q9) Diagrama de tallo y hojas de  
byDEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and= 1

Frecuencia	Stem &	Hoja
4,00	1 .	0222

8,00	2 . 00005777
13,00	3 . 0000022225577
11,00	4 . 00002222777
8,00	5 . 00022257
9,00	6 . 002225557
3,00	7 . 000

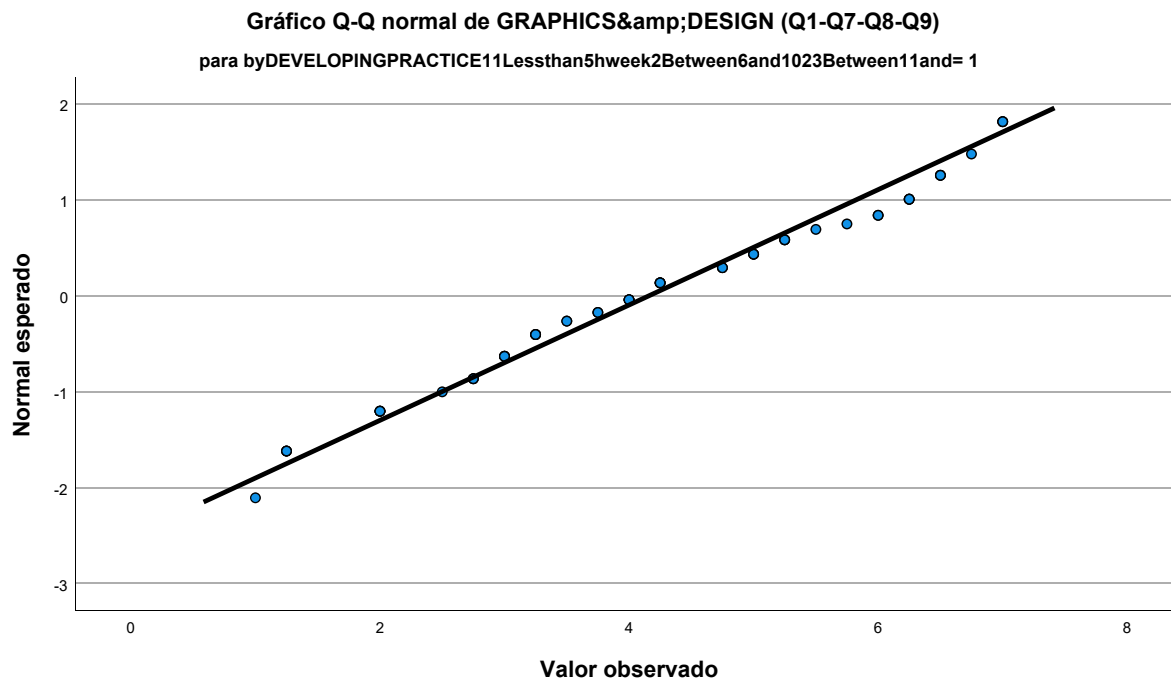
Ancho del tallo: 1,00  
Cada hoja: 1 caso(s)

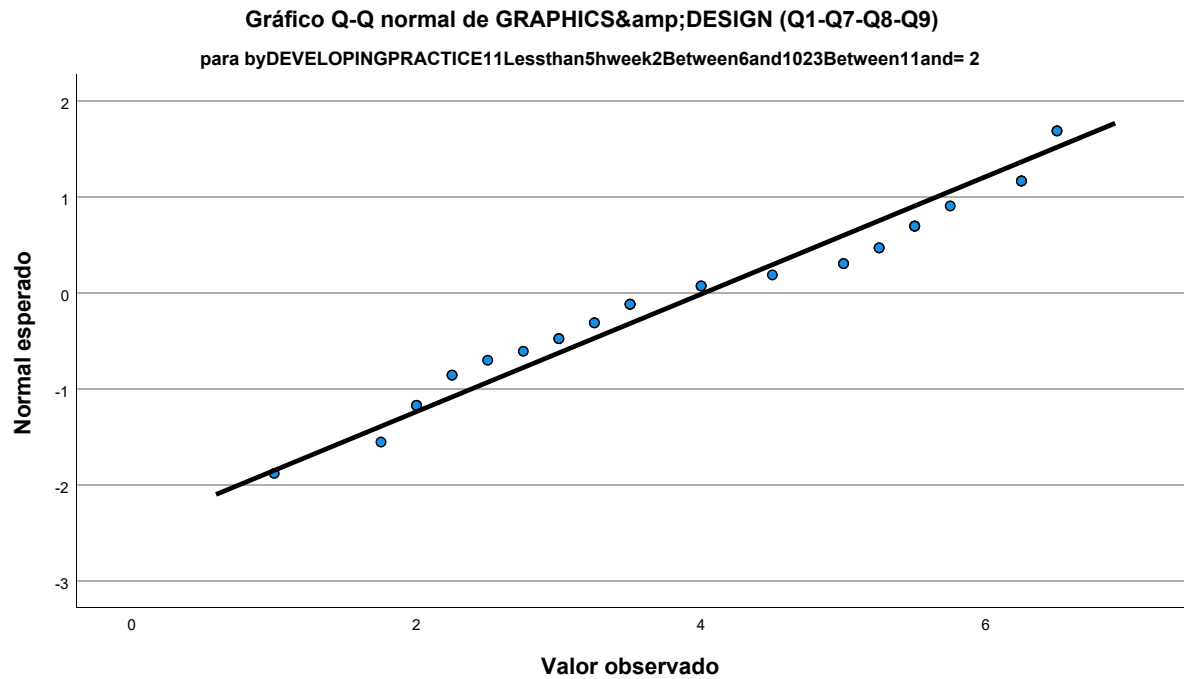
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8-Q9) Diagrama de tallo y hojas de  
byDEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and= 2

Frecuencia	Stem & Hoja
2,00	1 . 07
7,00	2 . 0002257
7,00	3 . 0022555
3,00	4 . 005
8,00	5 . 00225557
5,00	6 . 22255

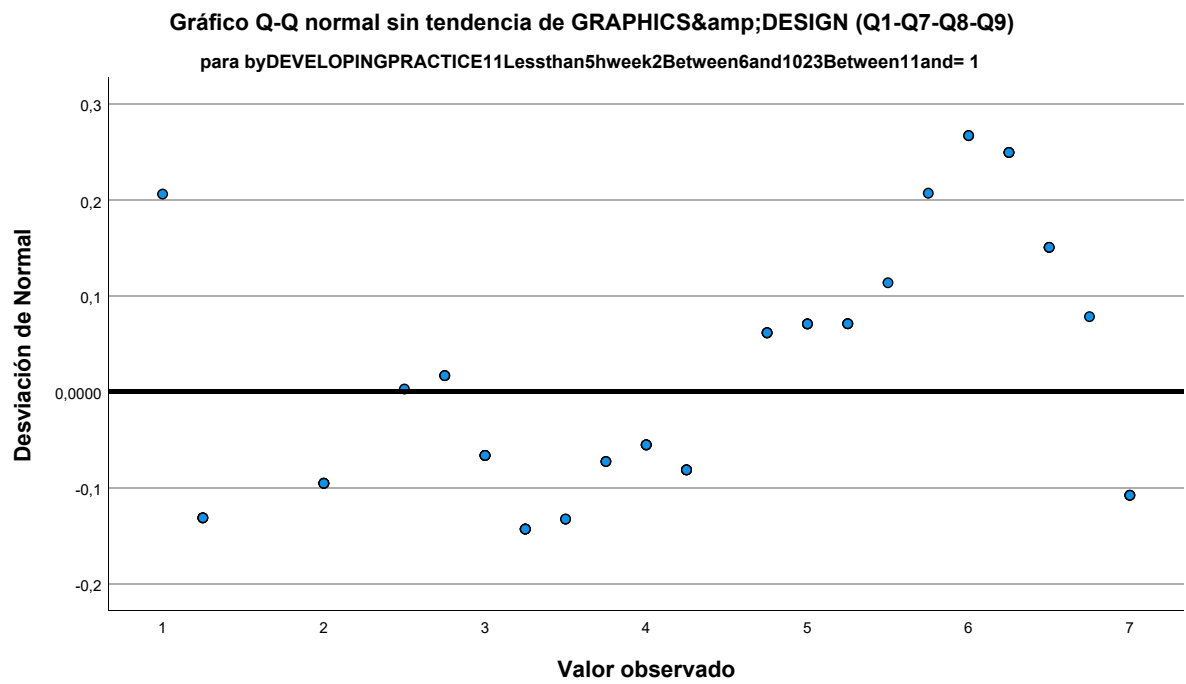
Ancho del tallo: 1,00  
Cada hoja: 1 caso(s)

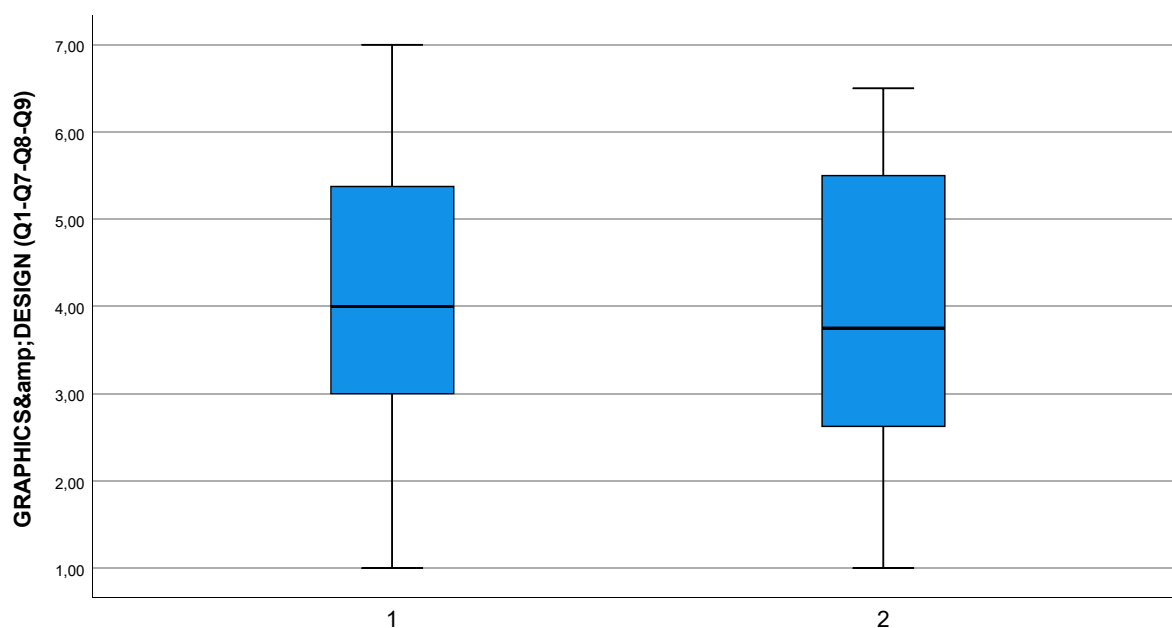
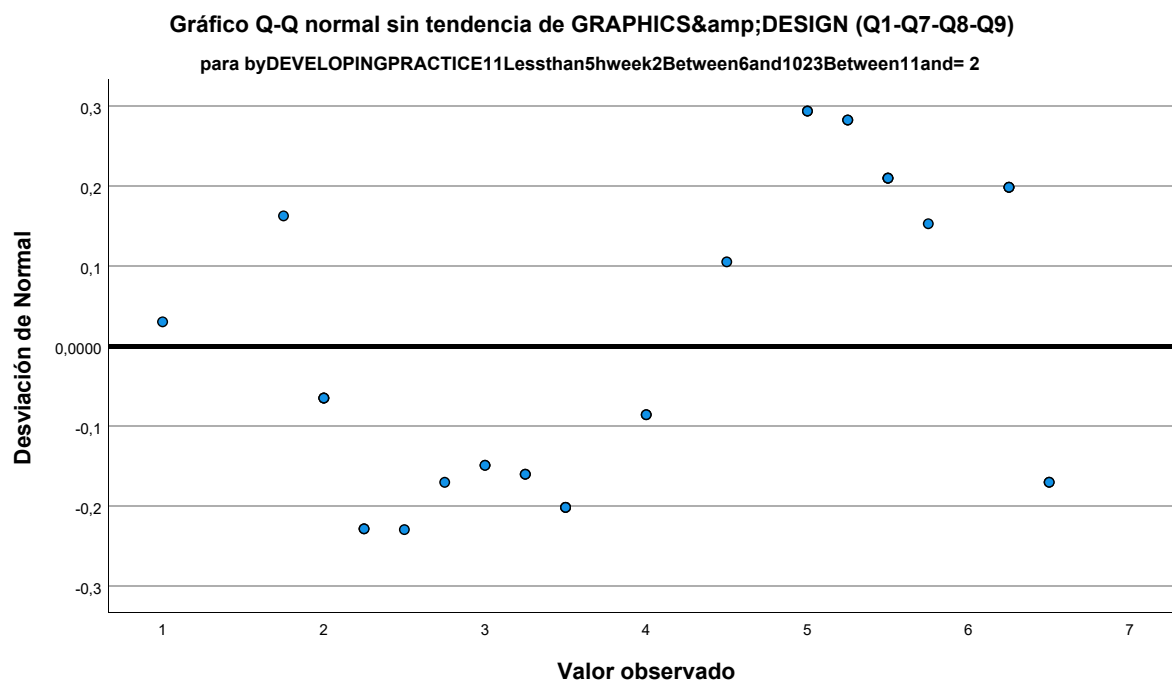
## Gráficos Q-Q normales





### Gráficos Q-Q normales sin tendencia





by DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)

## GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8)

### Gráficos de tallo y hojas

GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8) Diagrama de tallo y hojas de  
byDEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and= 1

Frecuencia	Stem &	Hoja
5,00	1 .	03366



10,00	2 .	0333666666
11,00	3 .	00000333666
10,00	4 .	0003336666
8,00	5 .	00333336
8,00	6 .	00033366
4,00	7 .	0000

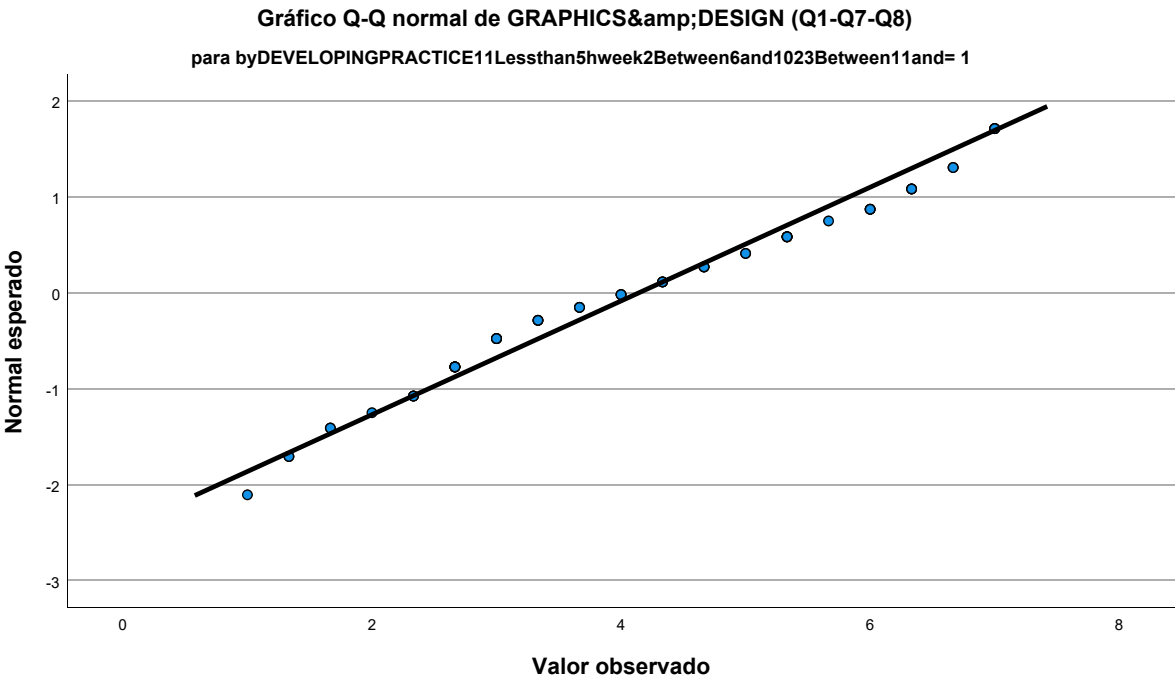
Ancho del tallo: 1,000000  
Cada hoja: 1 caso(s)

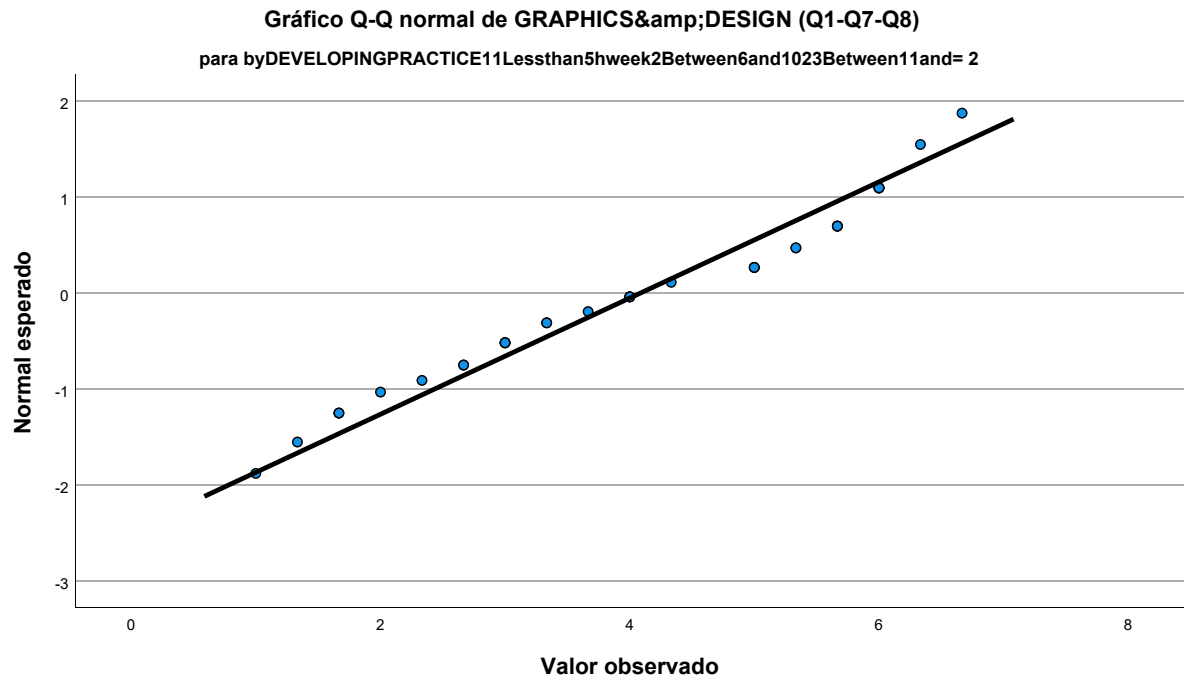
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8) Diagrama de tallo y hojas de  
byDEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and= 2

Frecuencia	Stem &	Hoja
4,00	1 .	0366
4,00	2 .	0366
6,00	3 .	000336
4,00	4 .	0003
8,00	5 .	00033666
6,00	6 .	000036

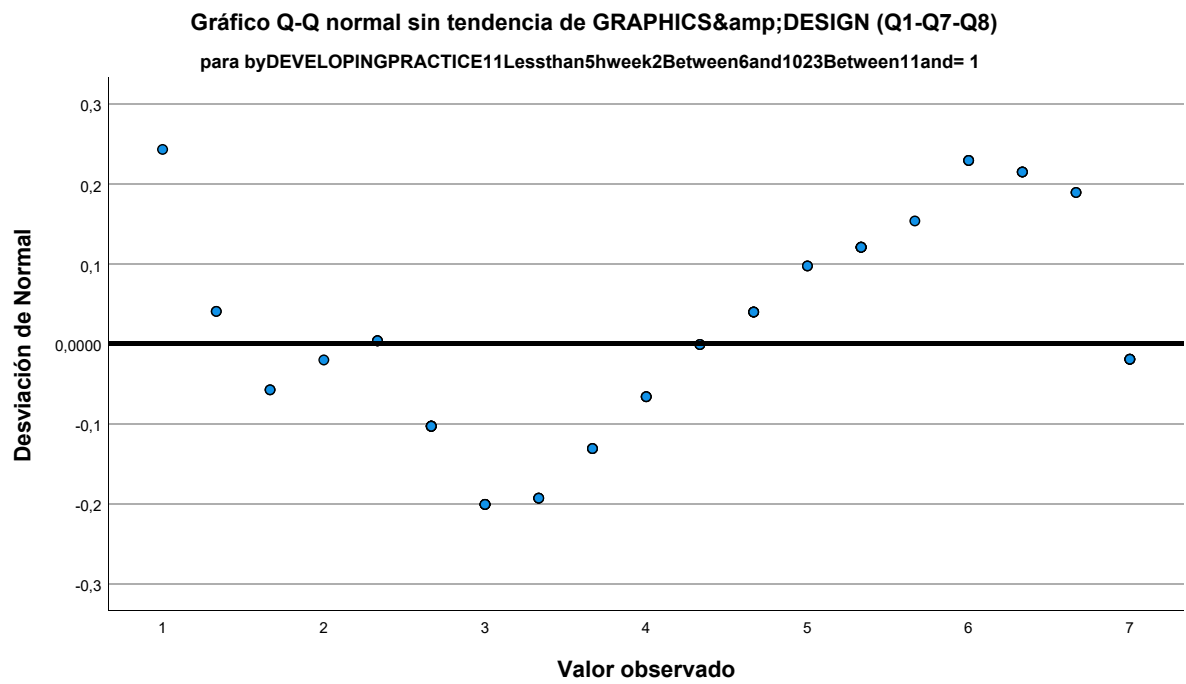
Ancho del tallo: 1,000000  
Cada hoja: 1 caso(s)

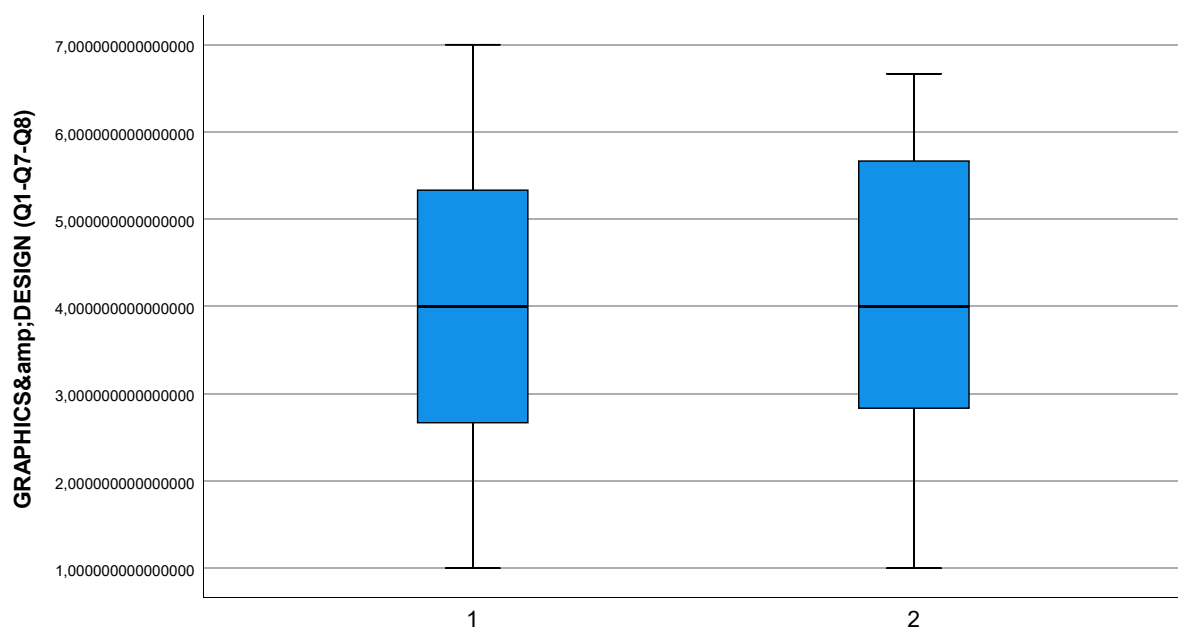
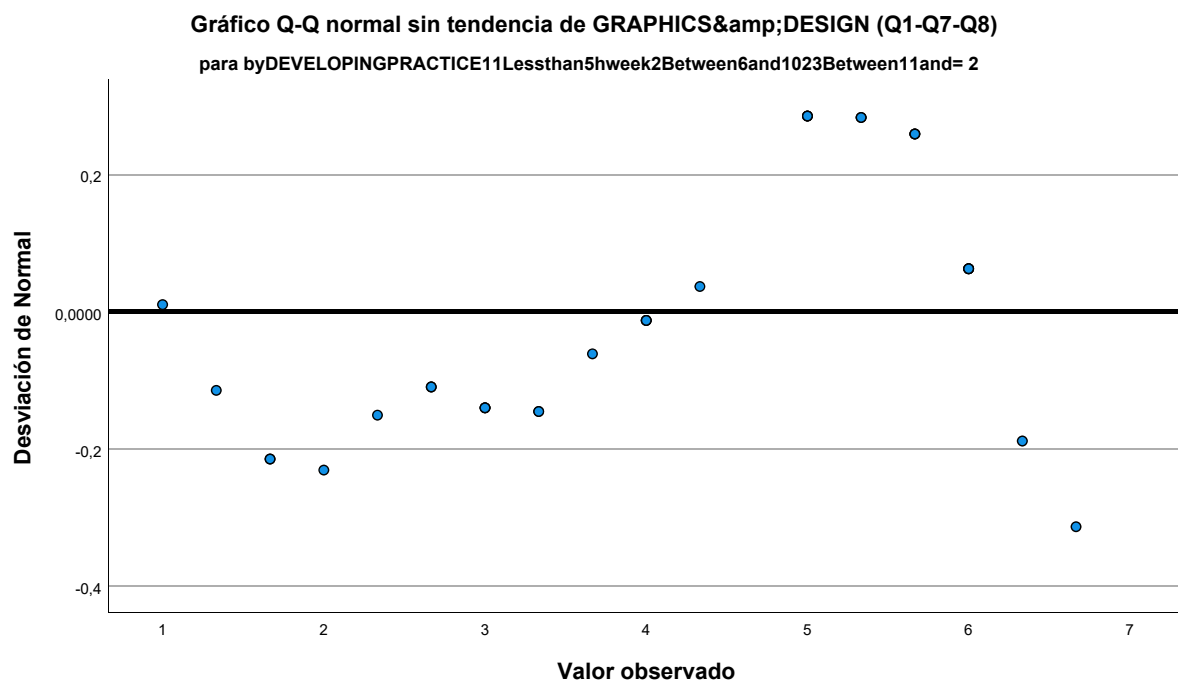
Gráficos Q-Q normales





### Gráficos Q-Q normales sin tendencia





by DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2(3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)

**1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia**

### Gráficos de tallo y hojas

1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfect Diagrama de tallo y hojas de  
byDEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and= 1

Frecuencia    Stem &    Hoja

1,00	1 . 0
8,00	2 . 00000000
6,00	3 . 000000
6,00	4 . 000000
11,00	5 . 00000000000
8,00	6 . 00000000
16,00	7 . 0000000000000000

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfect Diagrama de tallo y hojas de  
byDEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and= 2

Frecuencia	Stem & Hoja
1,00	1 . 0
1,00	2 . 0
5,00	3 . 00000
6,00	4 . 000000
10,00	5 . 0000000000
8,00	6 . 00000000
1,00	7 . 0

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

## Gráficos Q-Q normales

Gráfico Q-Q normal de 1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia

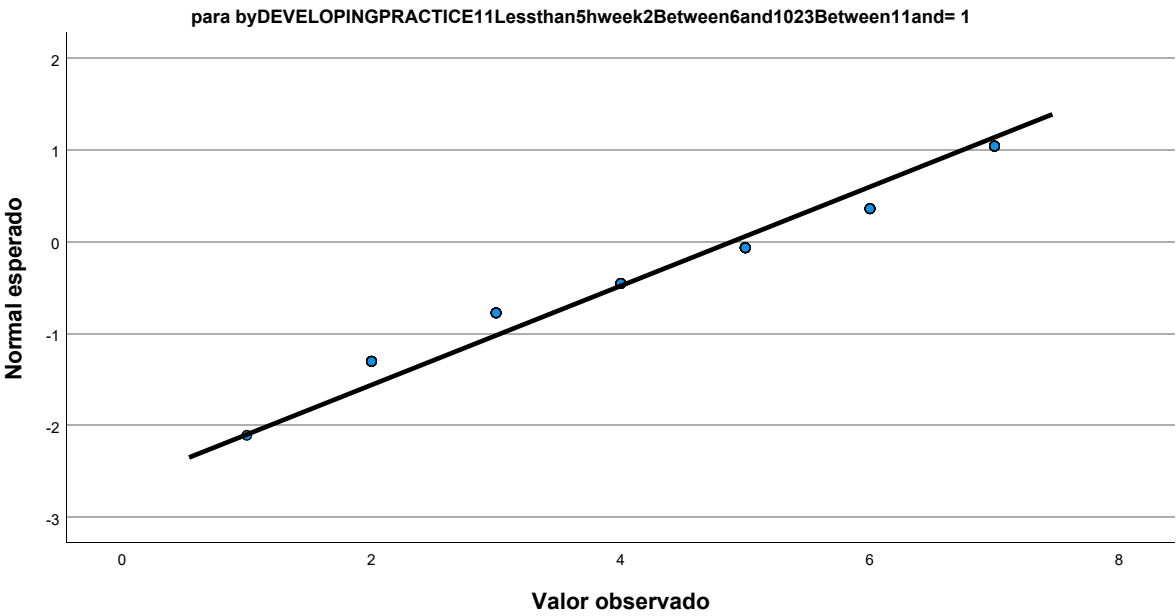
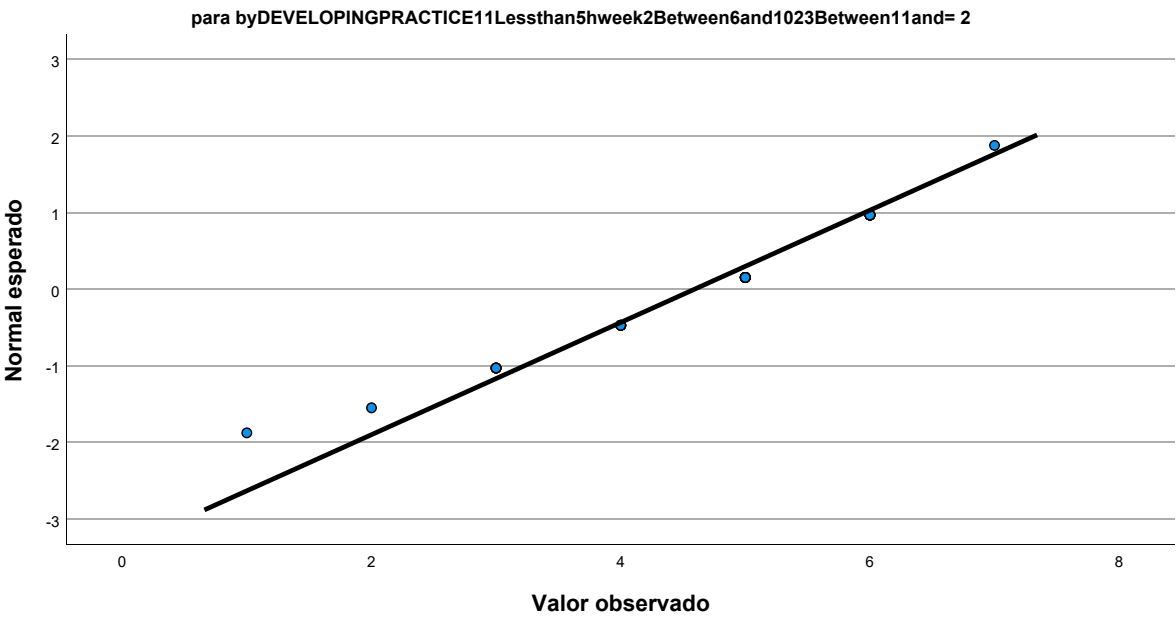


Gráfico Q-Q normal de 1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia



Gráficos Q-Q normales sin tendencia

Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia

para byDEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and= 1

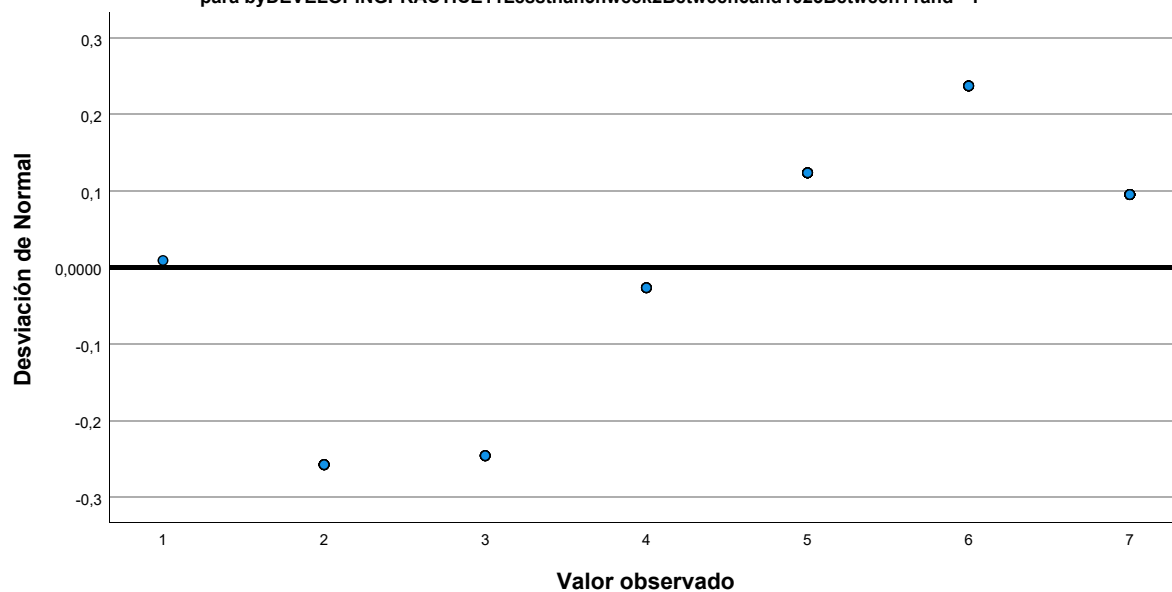
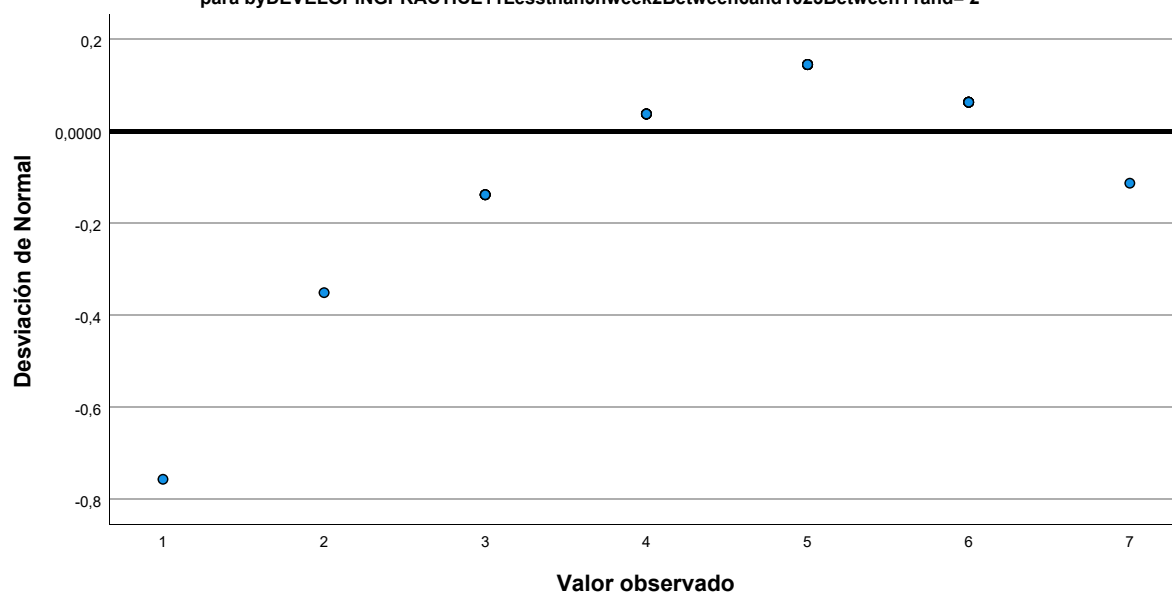
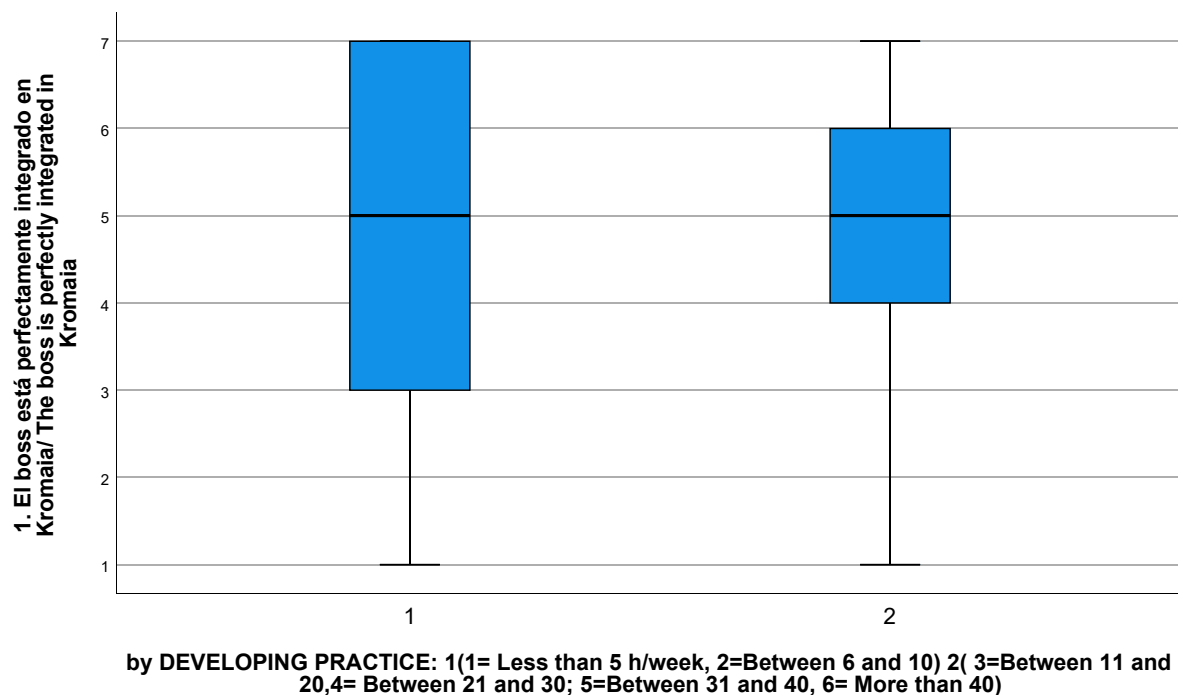


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia

para byDEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and= 2





## 2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficulty is high.

### Gráficos de tallo y hojas

2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficult Diagrama de tallo y hojas de

byDEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and= 1

Frecuencia	Stem &	Hoja
6,00	1 .	000000
9,00	2 .	000000000
6,00	3 .	000000
4,00	4 .	0000
8,00	5 .	00000000
7,00	6 .	0000000
16,00	7 .	0000000000000000

Ancho del tallo: 1

Cada hoja: 1 caso(s)

2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficult Diagrama de tallo y hojas de

byDEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and= 2

Frecuencia	Stem &	Hoja
7,00	1 .	0000000
6,00	2 .	000000
4,00	3 .	0000

1,00	4 . 0
4,00	5 . 0000
5,00	6 . 00000
5,00	7 . 00000

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

Gráficos Q-Q normales

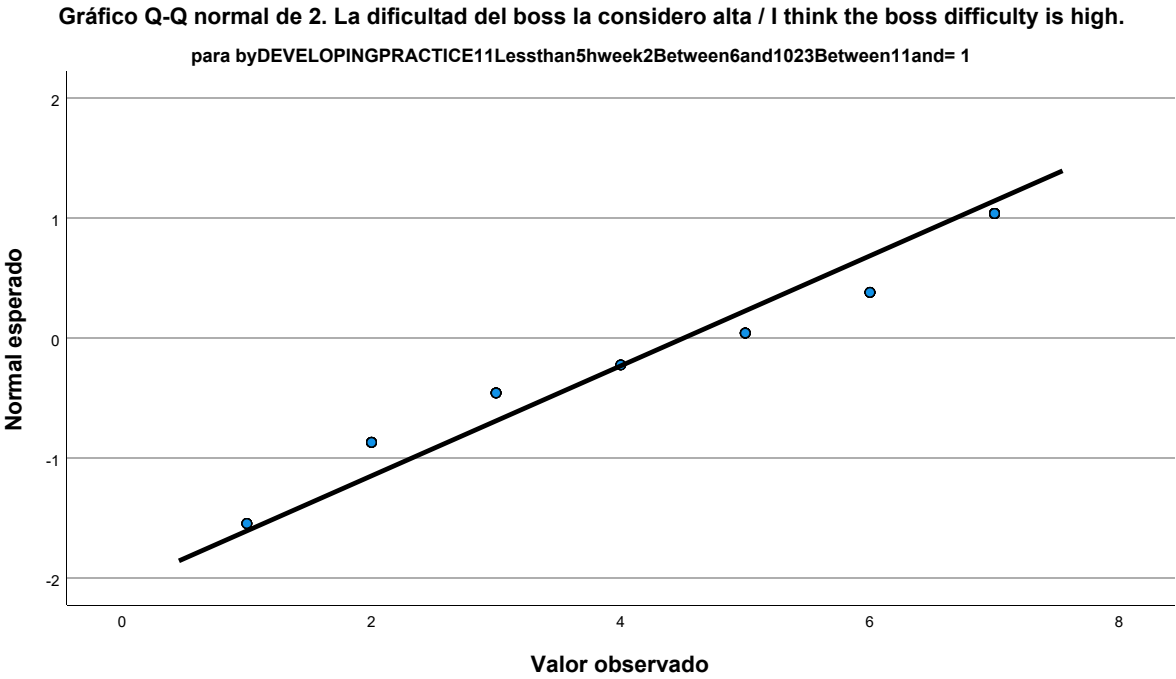
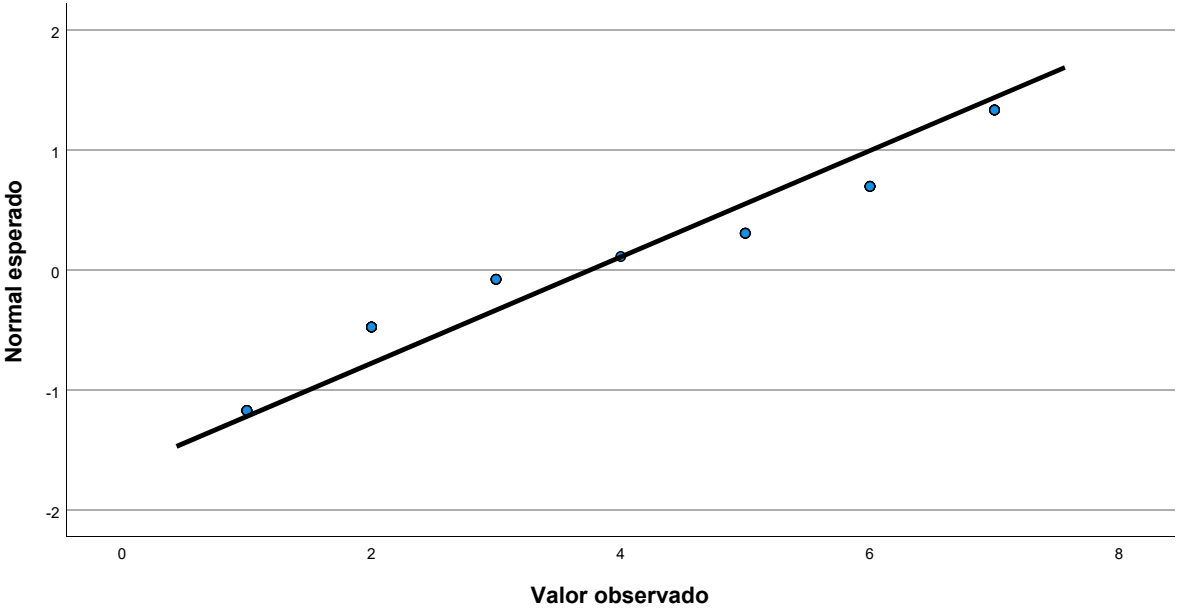




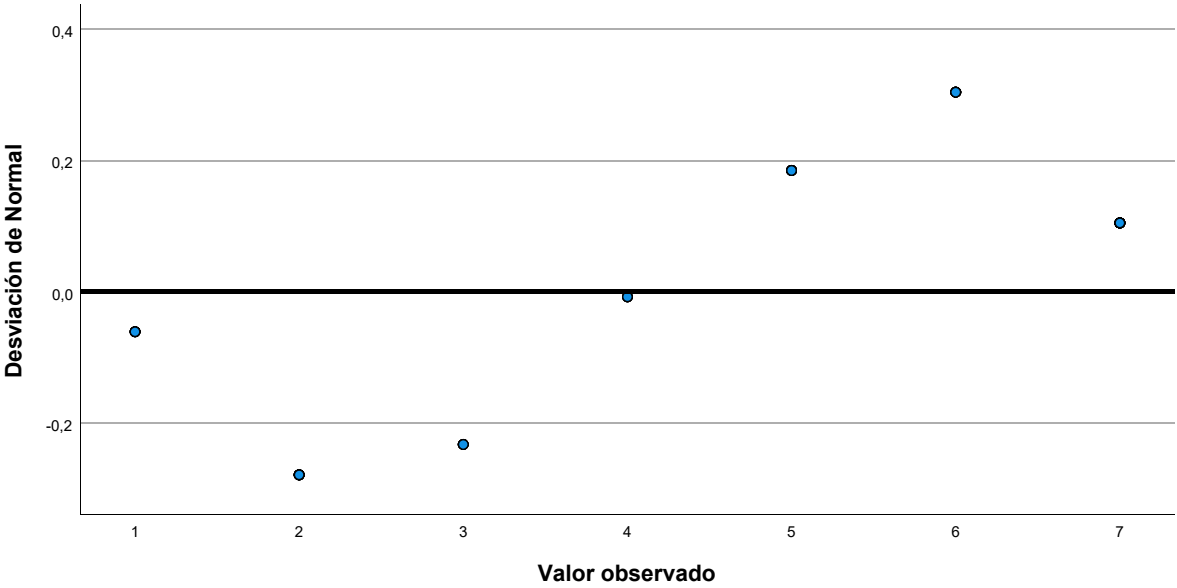
Gráfico Q-Q normal de 2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficulty is high.  
para byDEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and= 2



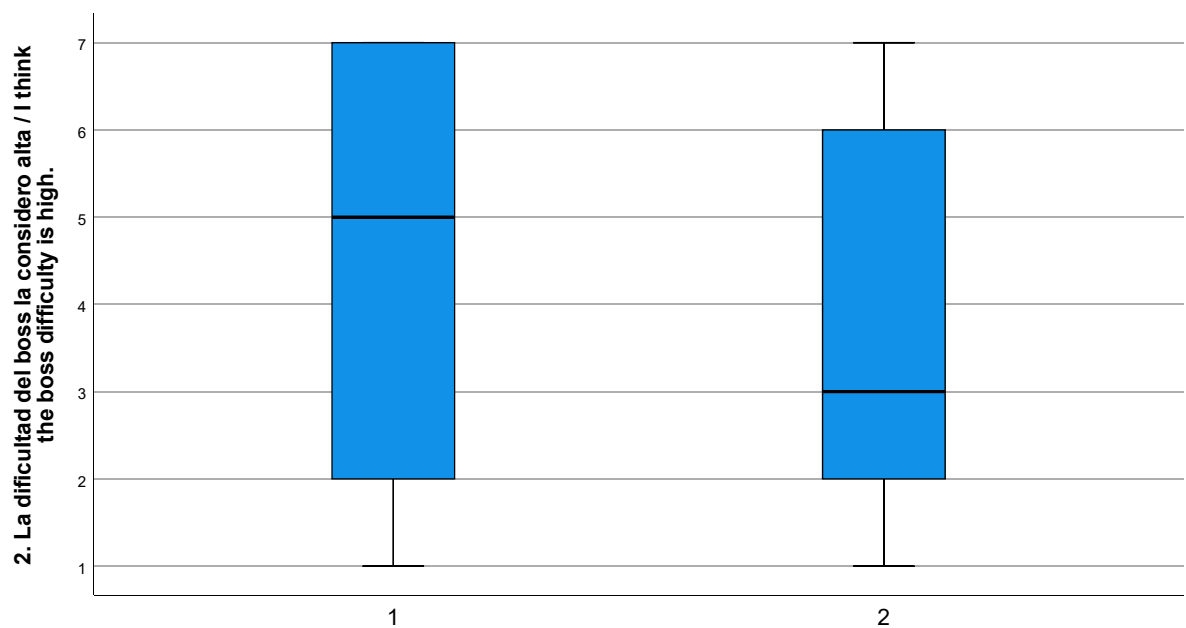
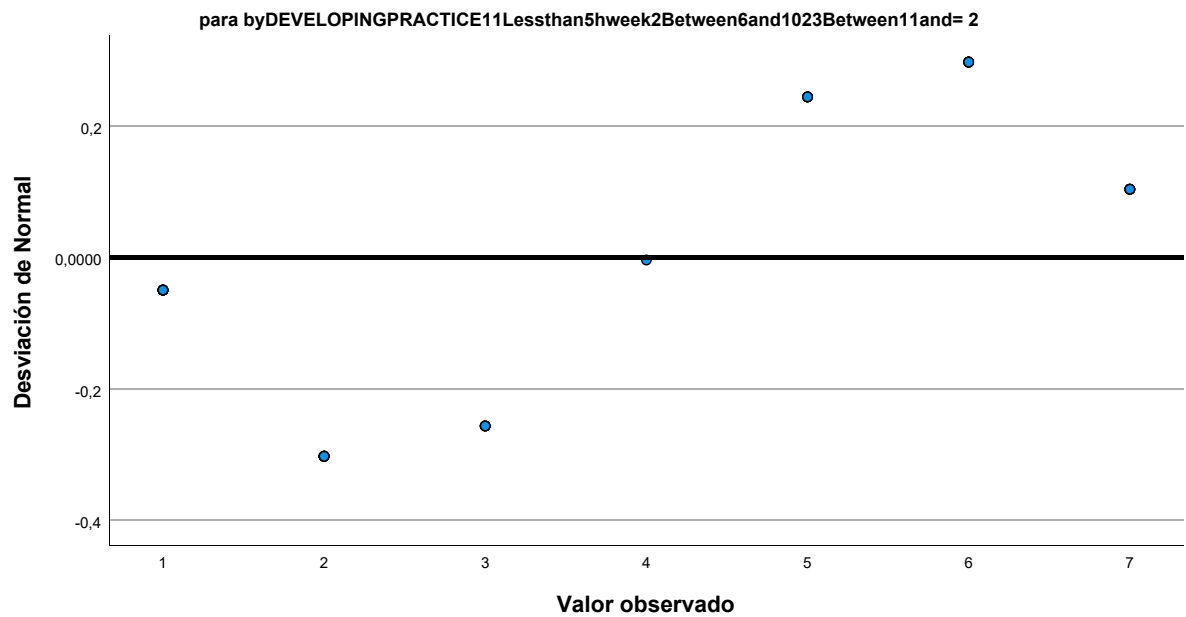
Gráficos Q-Q normales sin tendencia

Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficulty is high.

para byDEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and= 1



**Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficulty is high.**



by DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)

**3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At no time did I want to give up while facing the boss.**

**Gráficos de tallo y hojas**

3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At Diagrama de tallo y hojas de

byDEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and= 1

Frecuencia Stem & Hoja

9,00	1 .	000000000
3,00	2 .	000
6,00	3 .	000000
5,00	4 .	00000
4,00	5 .	0000
8,00	6 .	00000000
21,00	7 .	0000000000000000000000

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At Diagrama de tallo y hojas de  
byDEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and= 2

Frecuencia	Stem &	Hoja
5,00	1 .	00000
3,00	2 .	000
2,00	3 .	00
1,00	4 .	0
1,00	5 .	0
2,00	6 .	00
18,00	7 .	00000000000000000000

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

## Gráficos Q-Q normales

Gráfico Q-Q normal de 3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At no time did I want to give up while facing the boss.

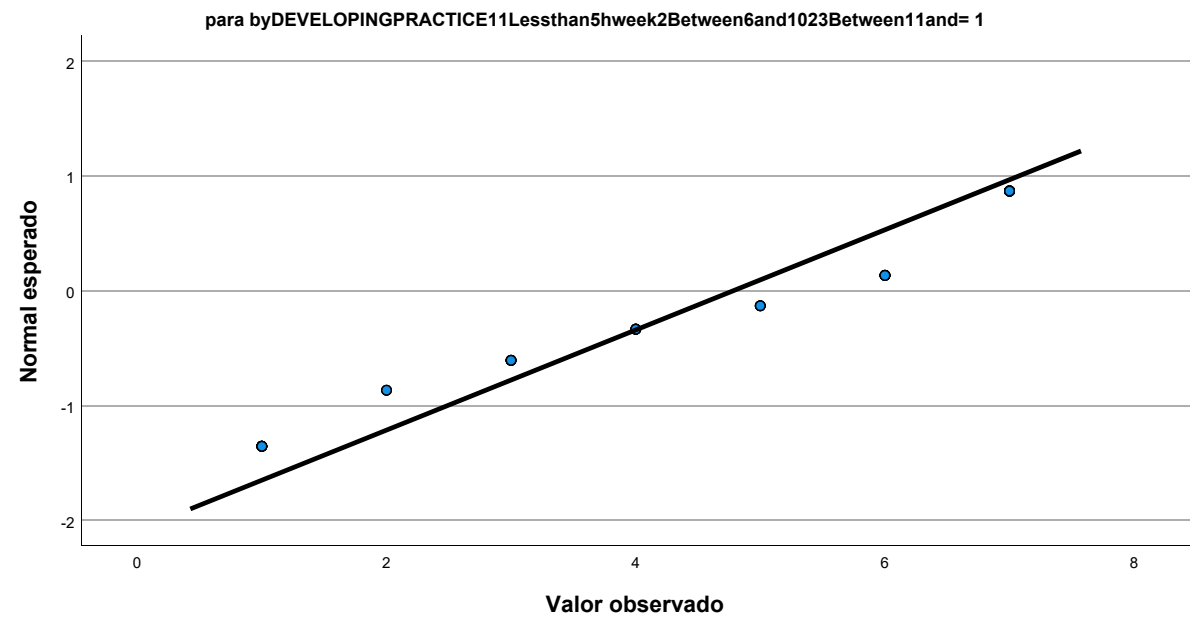
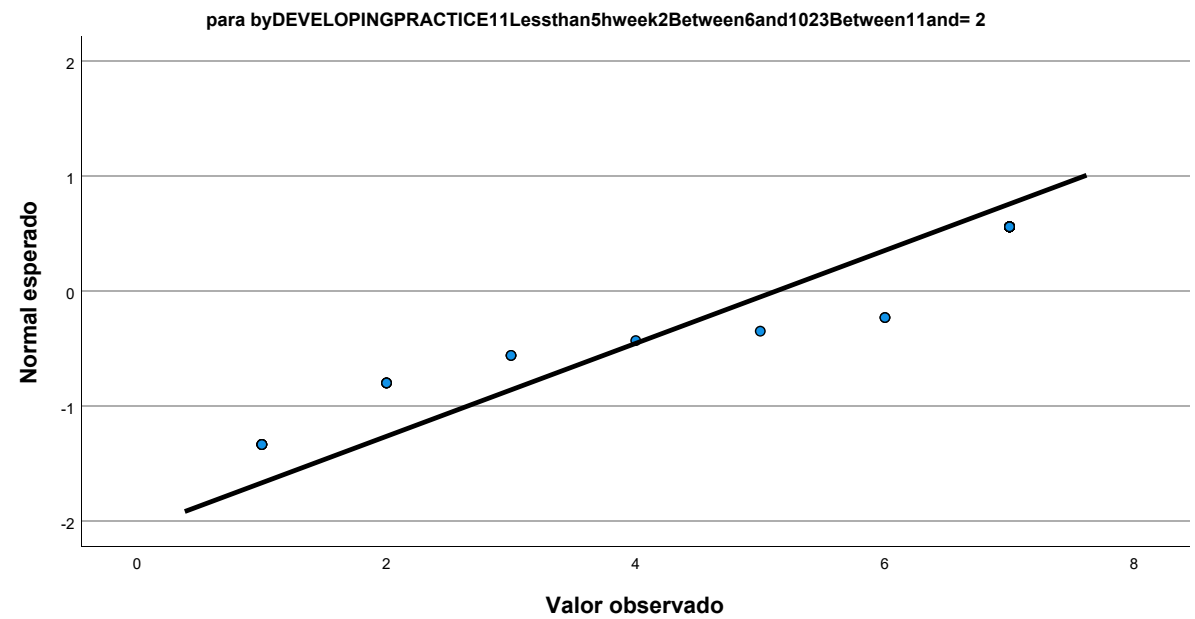


Gráfico Q-Q normal de 3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At no time did I want to give up while facing the boss.



Gráficos Q-Q normales sin tendencia

Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss /  
At no time did I want to give up while facing the boss.

para byDEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and= 1

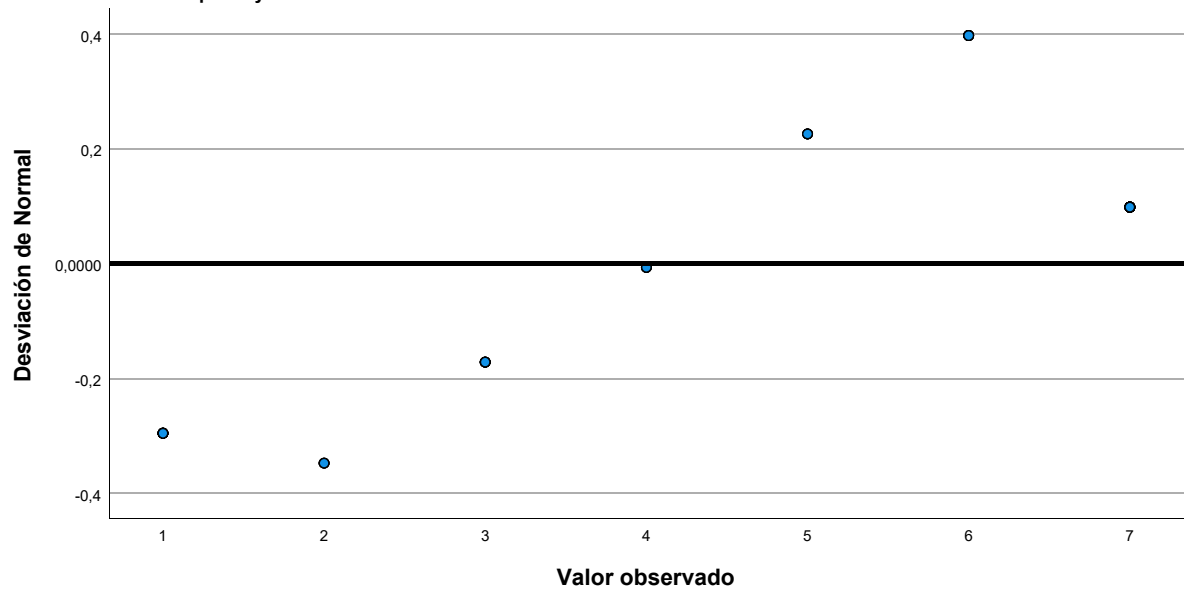
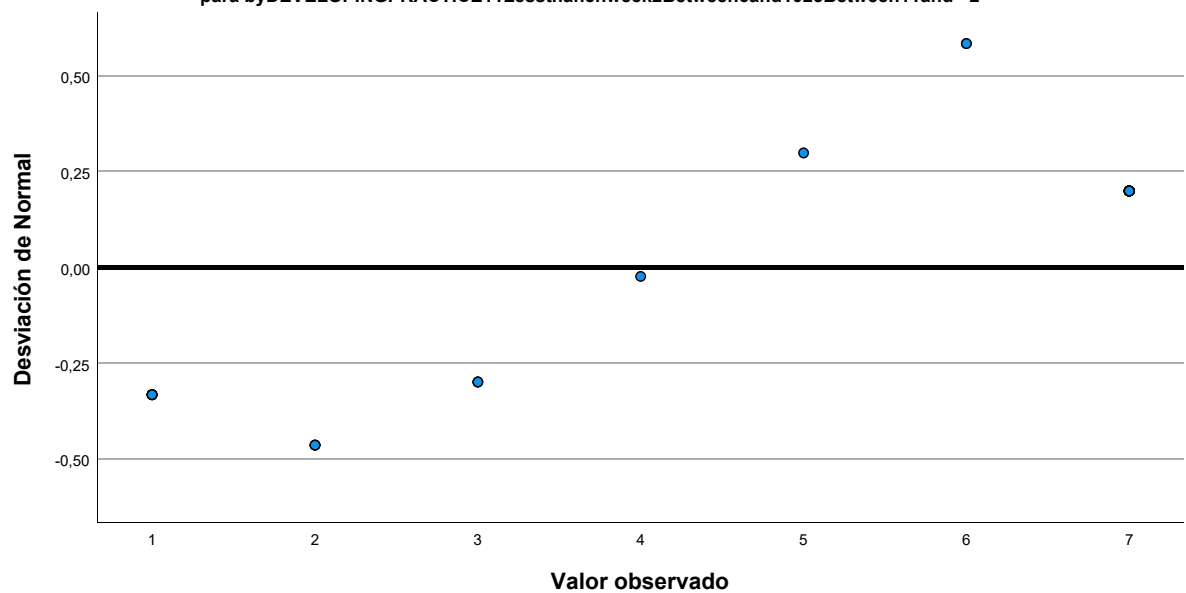
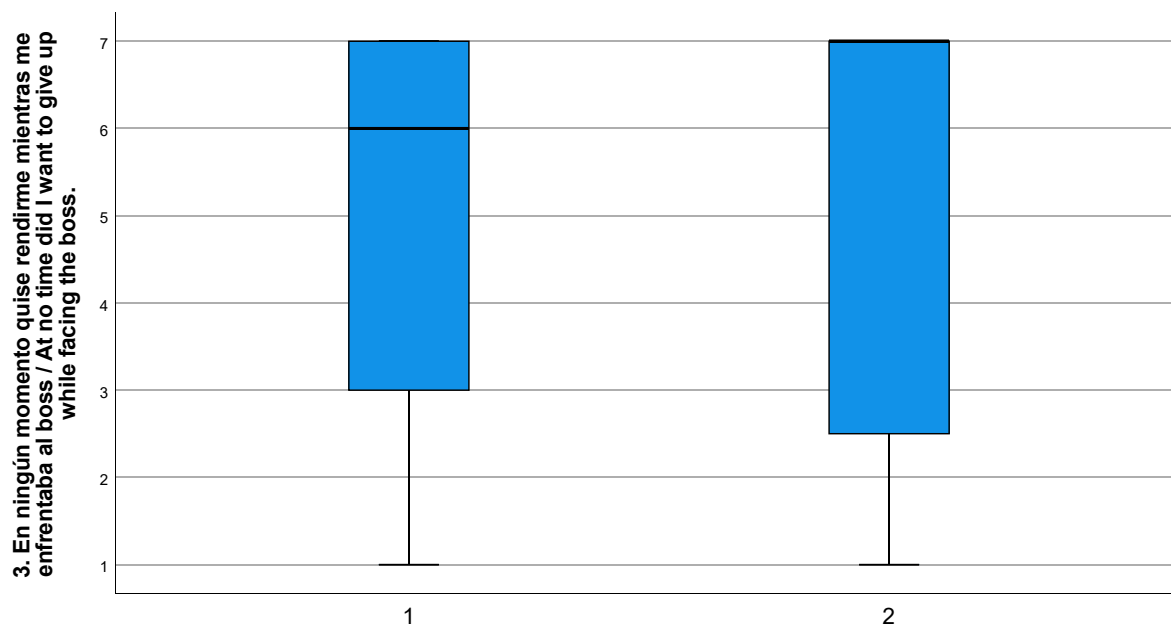


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss /  
At no time did I want to give up while facing the boss.

para byDEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and= 2





by DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)

**4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video game**

### Gráficos de tallo y hojas

4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente Diagrama de tallo y hojas de

byDEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and= 1

Frecuencia	Stem &	Hoja
16,00	1 .	0000000000000000
6,00	2 .	000000
7,00	3 .	0000000
8,00	4 .	00000000
6,00	5 .	000000
7,00	6 .	0000000
6,00	7 .	000000

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente Diagrama de tallo y hojas de

byDEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and= 2

Frecuencia	Stem &	Hoja
9,00	1 .	000000000

3,00	2 . 000
2,00	3 . 00
5,00	4 . 00000
3,00	5 . 000
4,00	6 . 0000
6,00	7 . 000000

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

## Gráficos Q-Q normales

Gráfico Q-Q normal de 4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video game

para byDEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and= 1

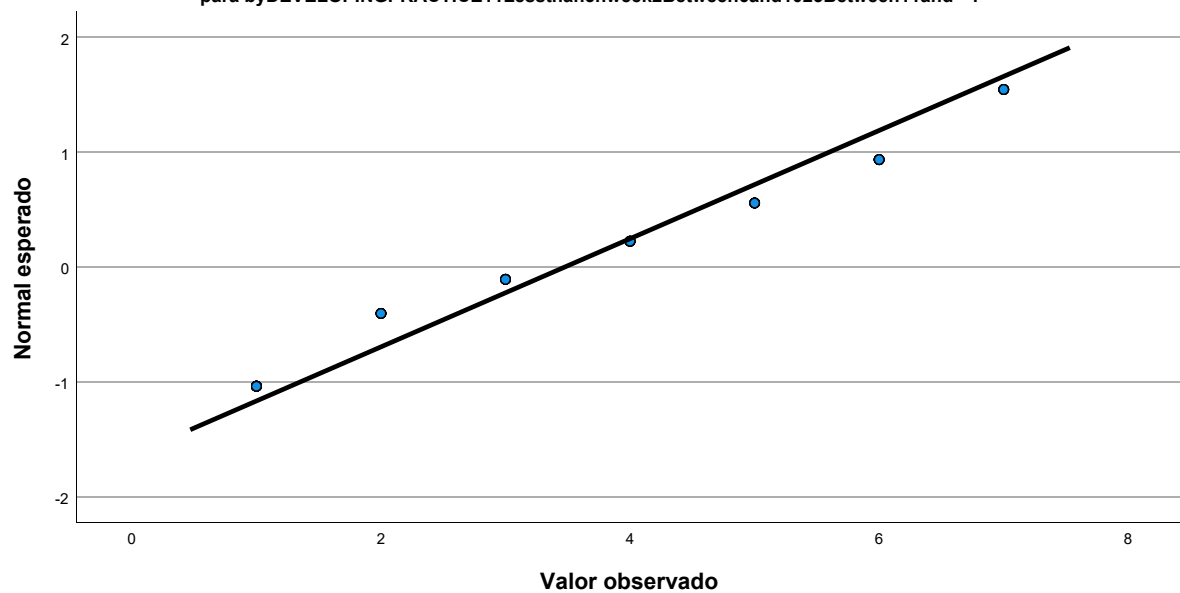
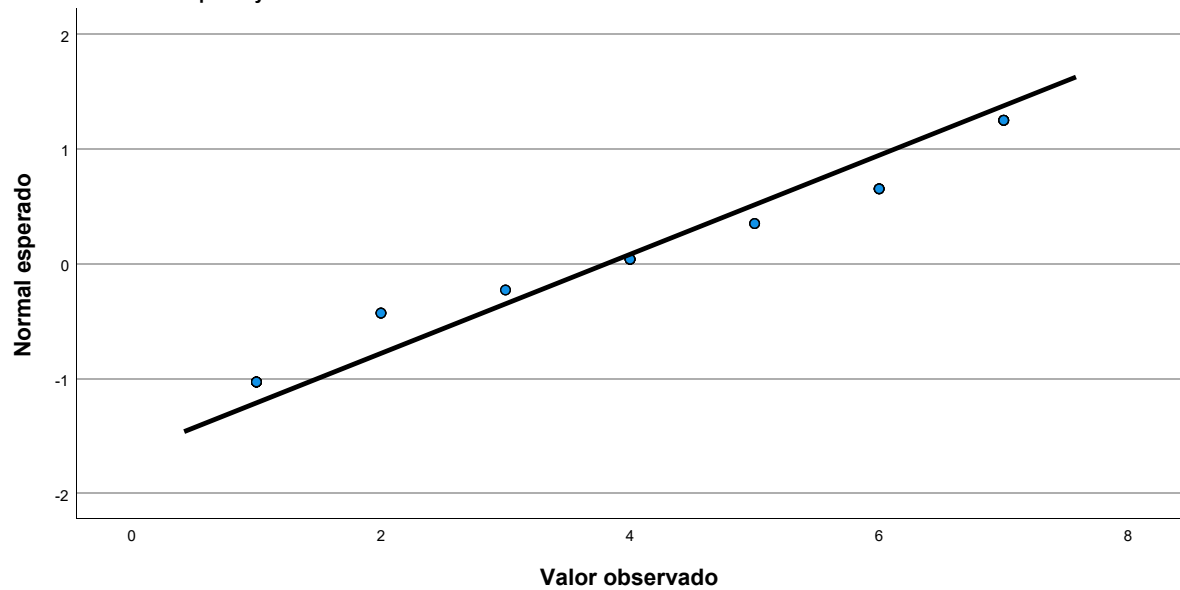


Gráfico Q-Q normal de 4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video game

para byDEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and= 2



## Gráficos Q-Q normales sin tendencia

Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video game

para byDEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and= 1

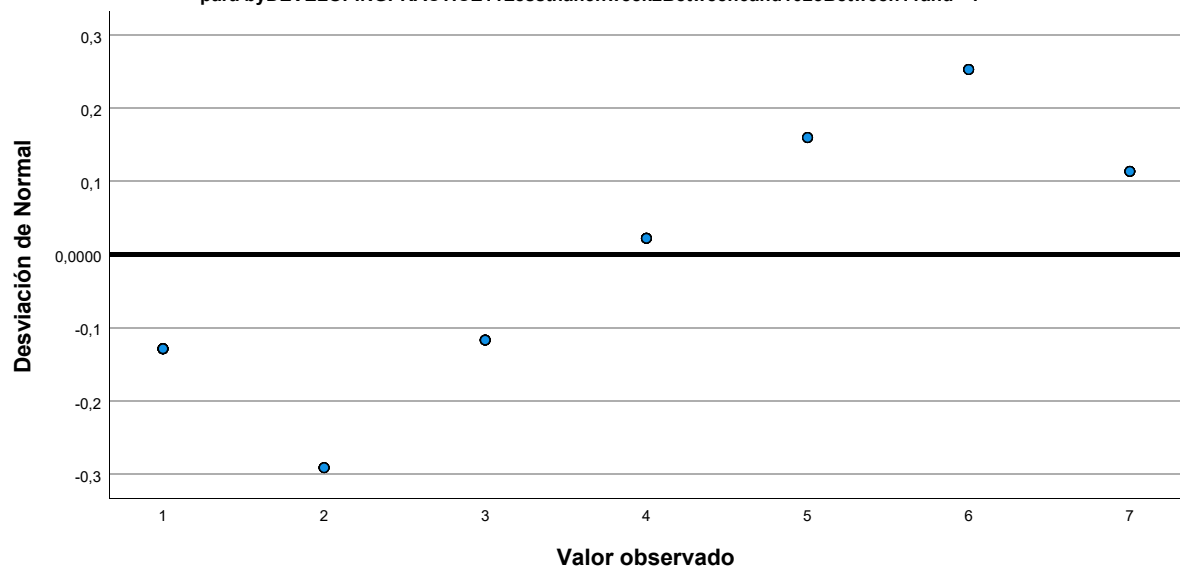
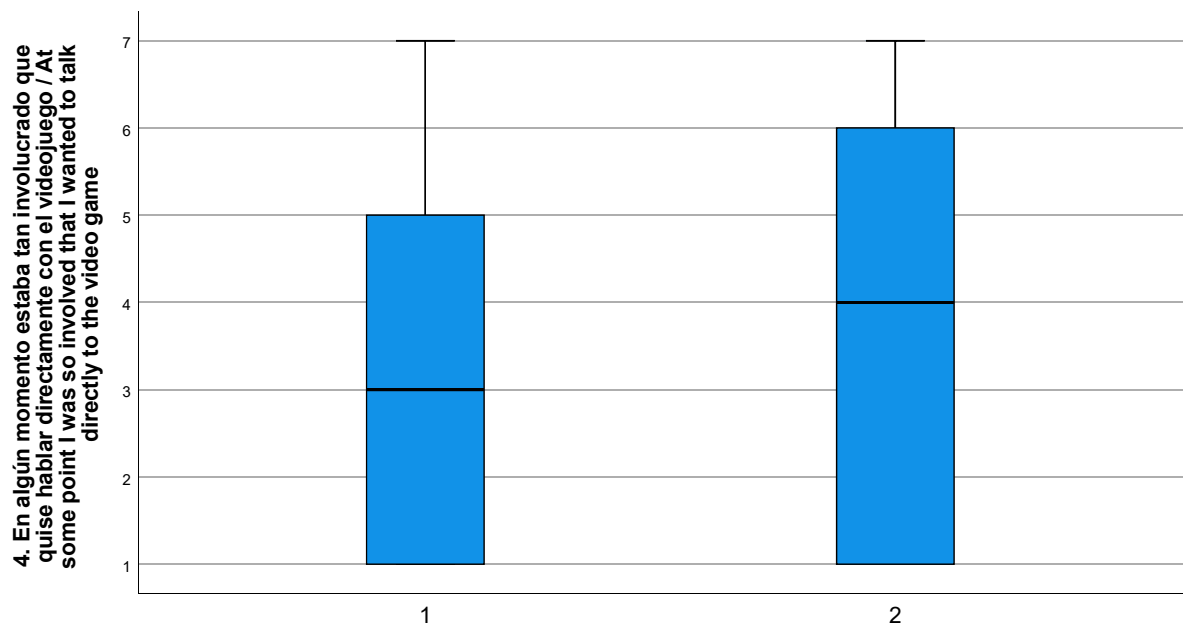
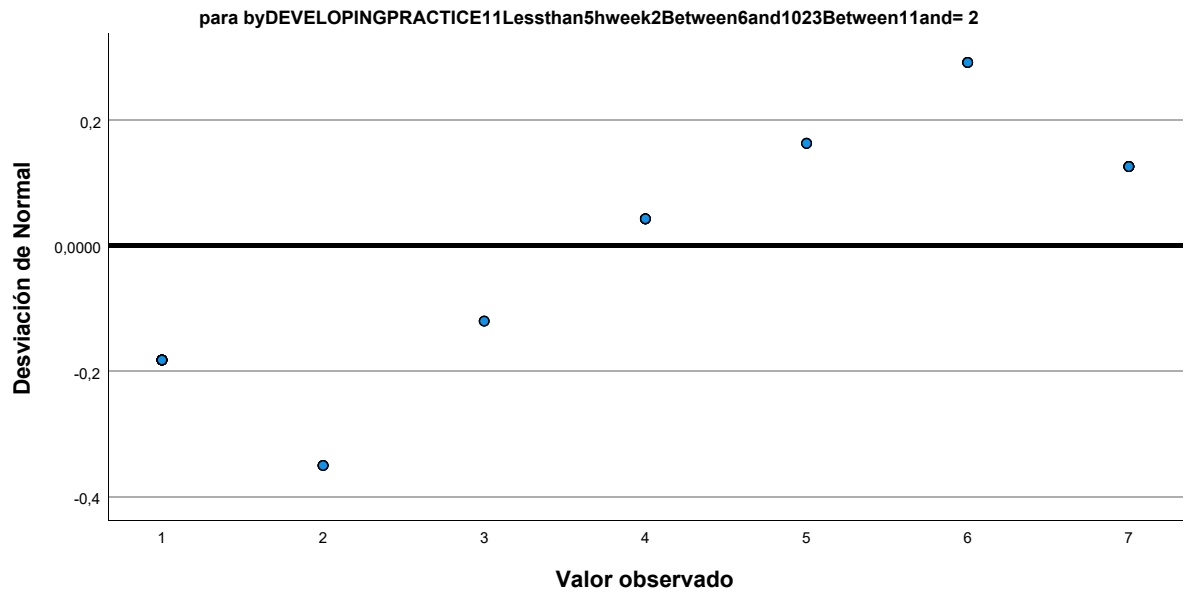




Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video game



by DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)

## 5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the boss

### Gráficos de tallo y hojas

5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the Diagrama de tallo y hojas de

byDEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and= 1

Frecuencia Stem & Hoja

4,00	1 .	0000
12,00	2 .	000000000000
10,00	3 .	0000000000
5,00	4 .	00000
5,00	5 .	00000
12,00	6 .	000000000000
8,00	7 .	00000000

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the Diagrama de tallo y hojas de  
byDEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and= 2

Frecuencia	Stem &	Hoja
5,00	1 .	00000
4,00	2 .	0000
3,00	3 .	000
4,00	4 .	0000
3,00	5 .	000
7,00	6 .	0000000
6,00	7 .	000000

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

## Gráficos Q-Q normales

Gráfico Q-Q normal de 5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the boss  
para byDEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and= 1

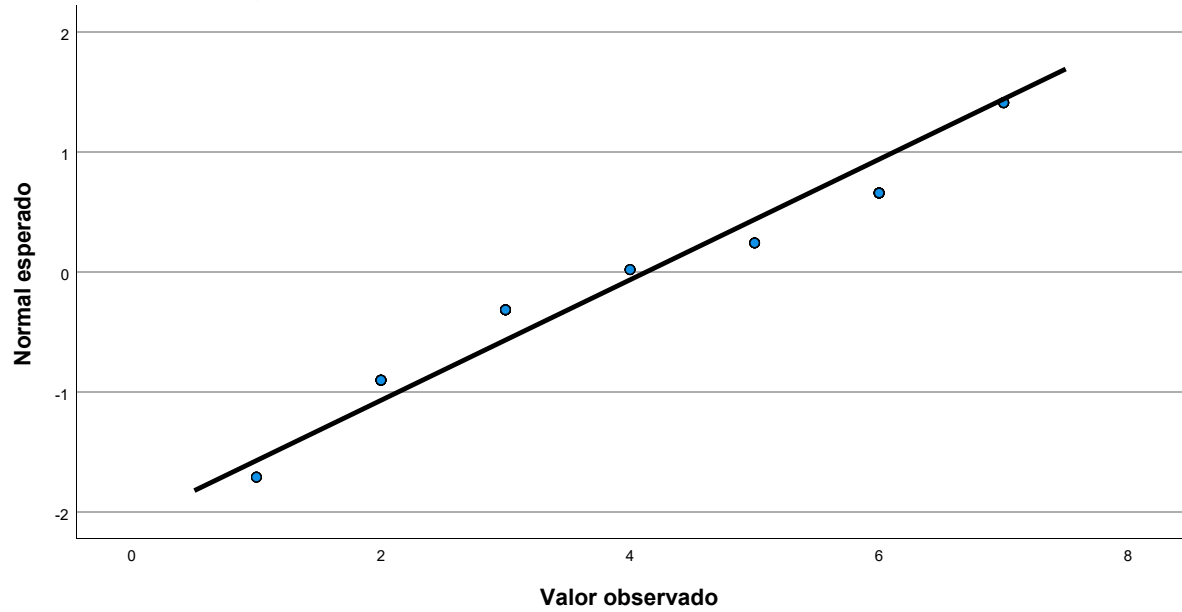
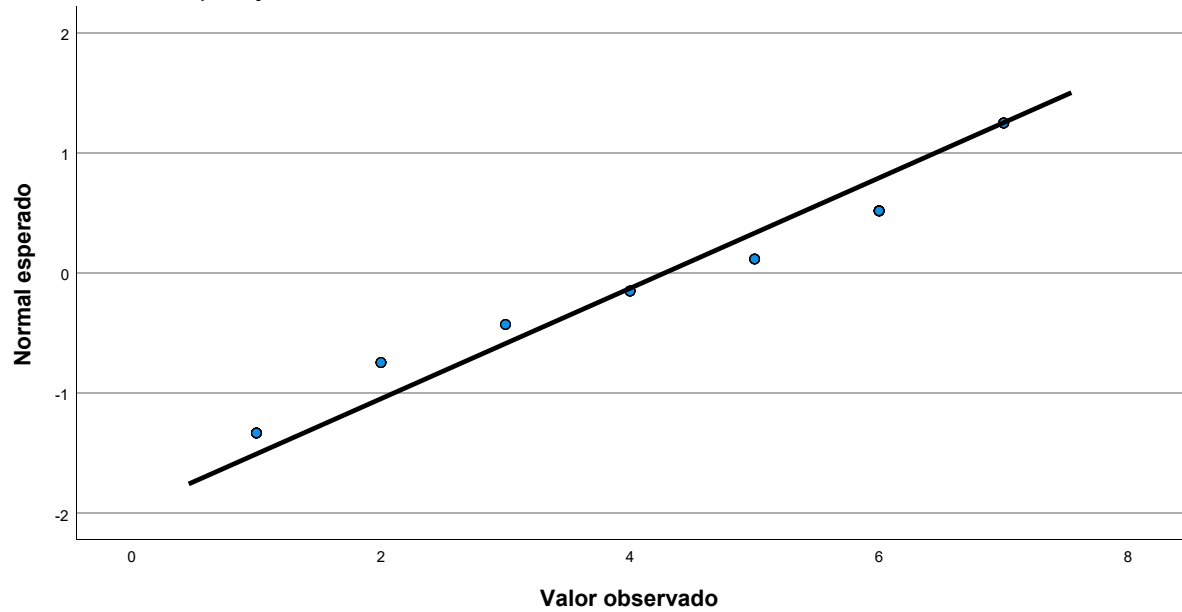


Gráfico Q-Q normal de 5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the boss  
para byDEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and= 2



Gráficos Q-Q normales sin tendencia

Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the boss

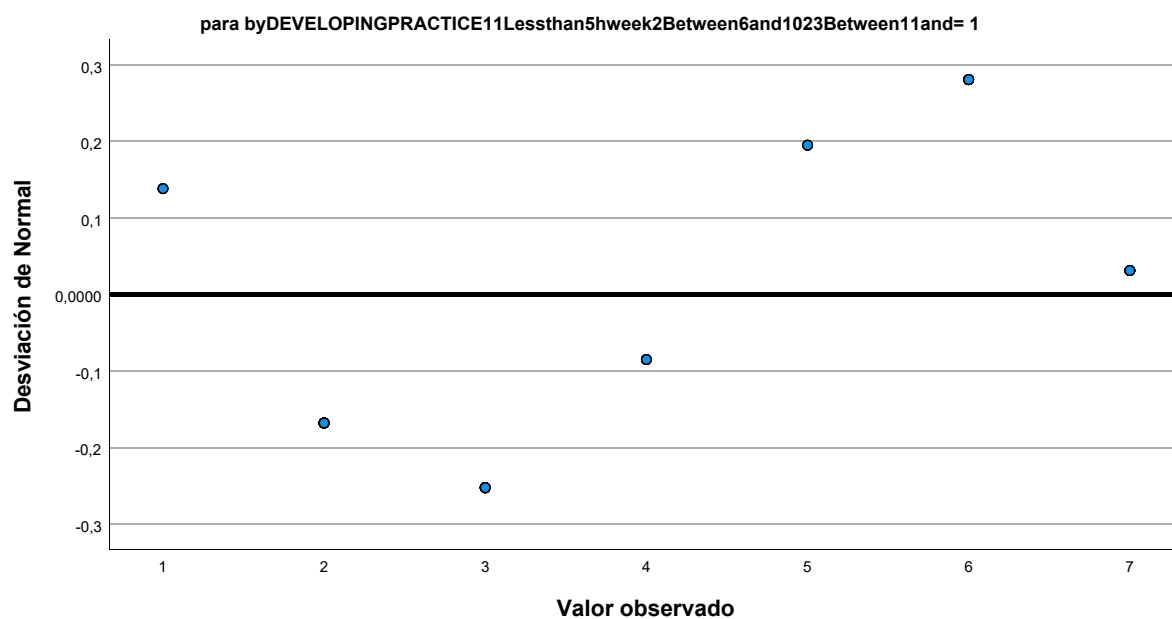
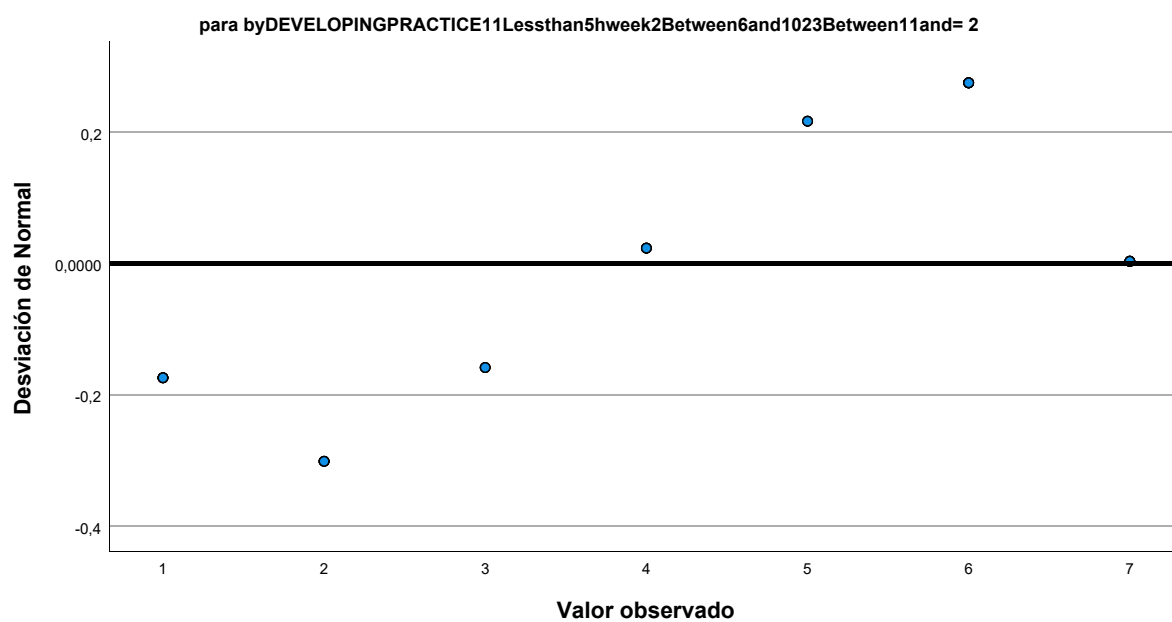
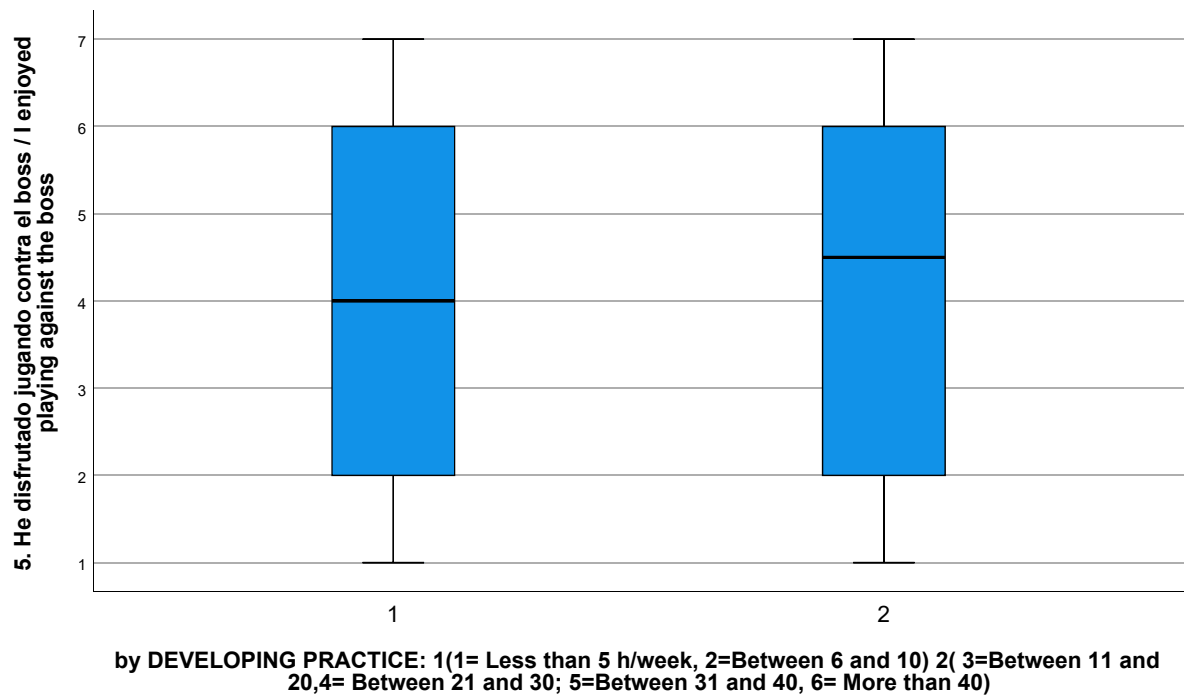


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the boss





**6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / When the time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss.**

### Gráficos de tallo y hojas

6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir Diagrama de tallo y hojas de  
byDEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and= 1

Frecuencia	Stem &	Hoja
17,00	1 .	000000000000000000
8,00	2 .	00000000
6,00	3 .	000000
5,00	4 .	00000
6,00	5 .	000000
6,00	6 .	000000
8,00	7 .	00000000

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir Diagrama de tallo y hojas de  
byDEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and= 2

Frecuencia	Stem &	Hoja
10,00	1 .	0000000000

4,00	2 . 0000
3,00	3 . 000
1,00	4 . 0
3,00	5 . 000
2,00	6 . 00
9,00	7 . 000000000

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

Gráficos Q-Q normales

Gráfico Q-Q normal de 6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / When the time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss.

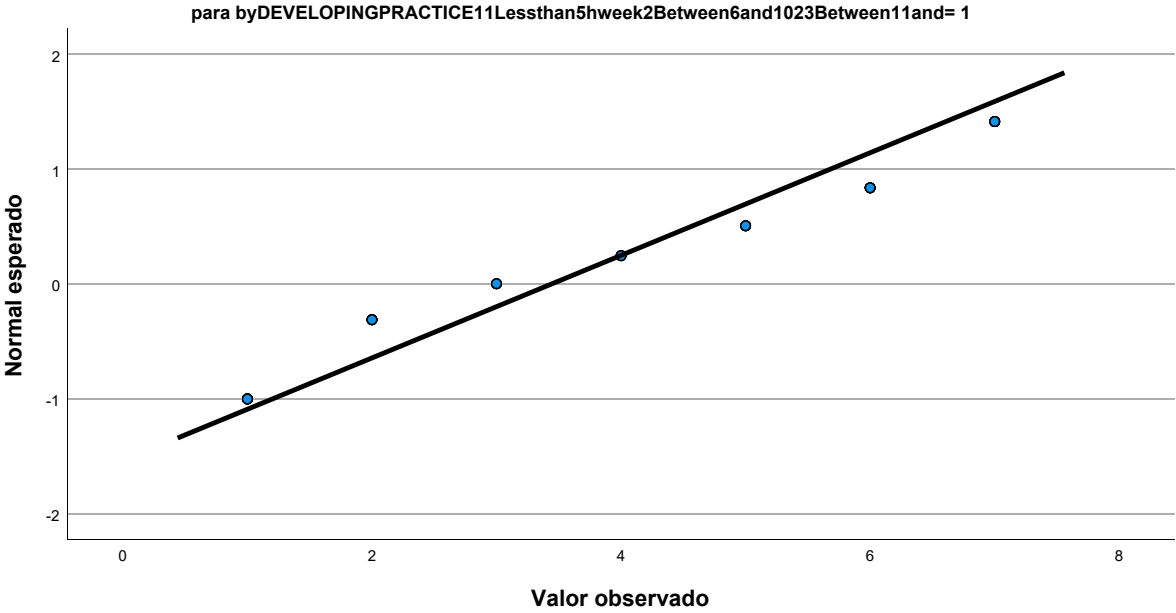
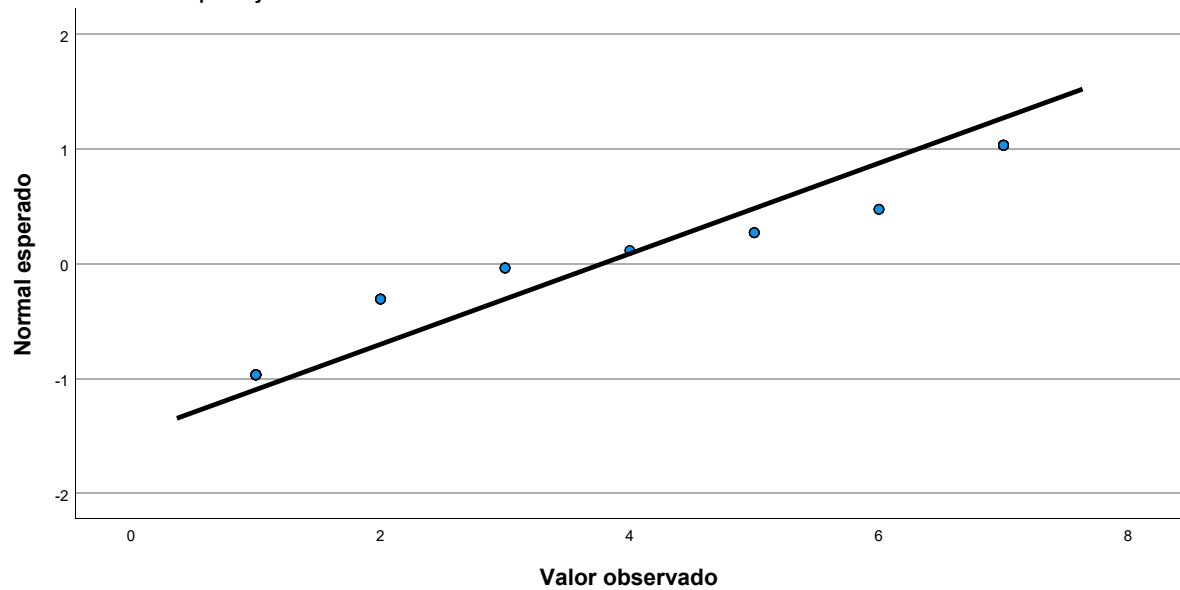


Gráfico Q-Q normal de 6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / When the time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss.

para byDEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and= 2



## Gráficos Q-Q normales sin tendencia

Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / When the time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss.

para byDEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and= 1

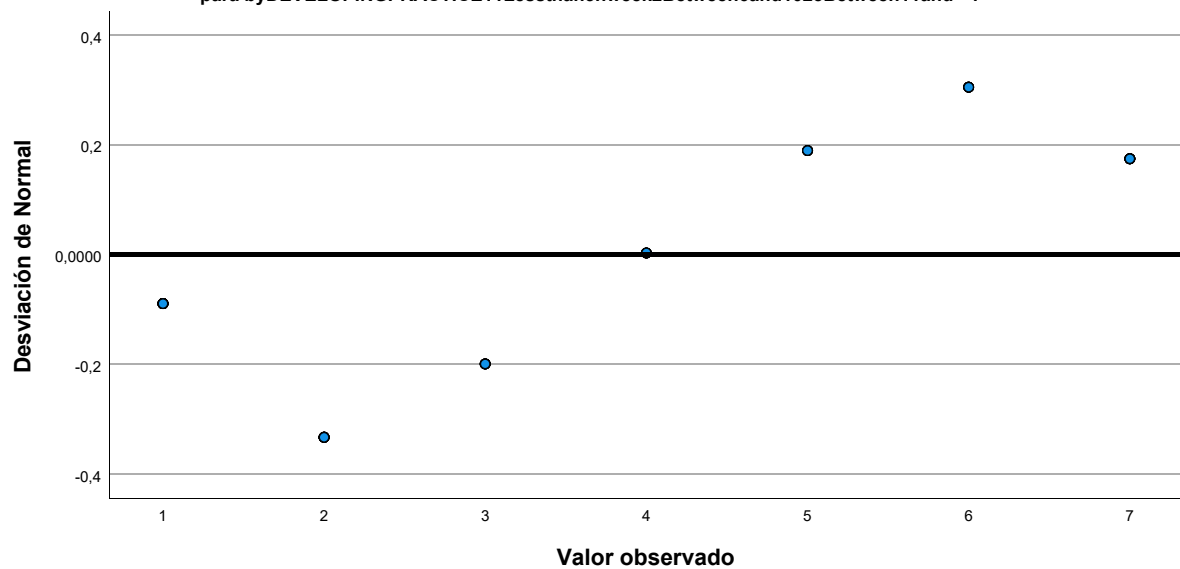
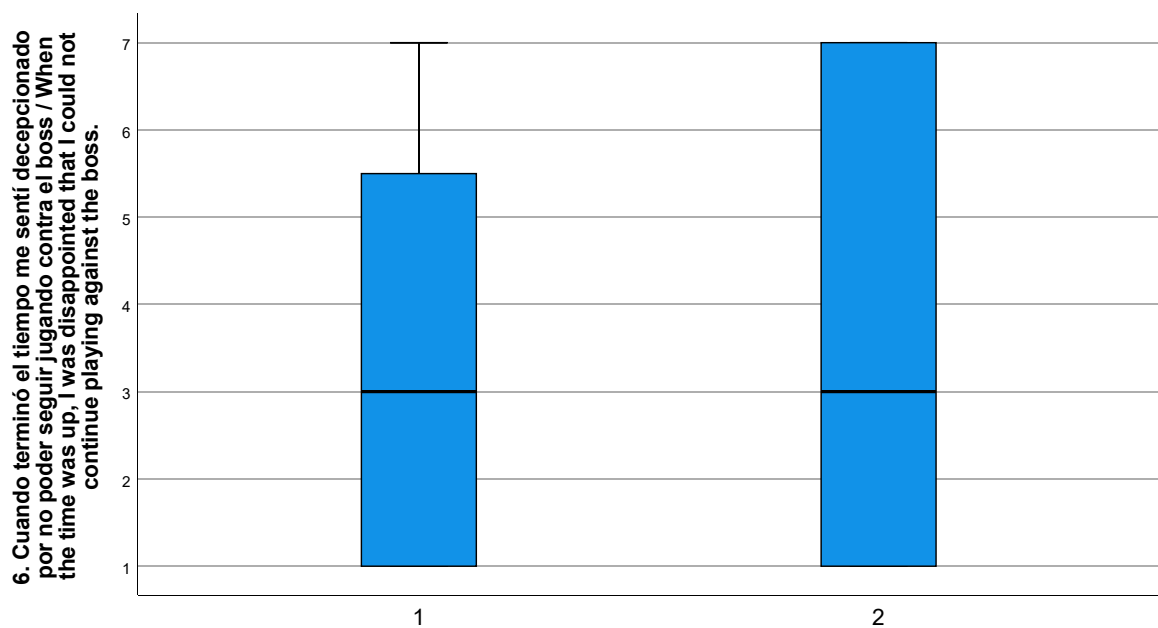
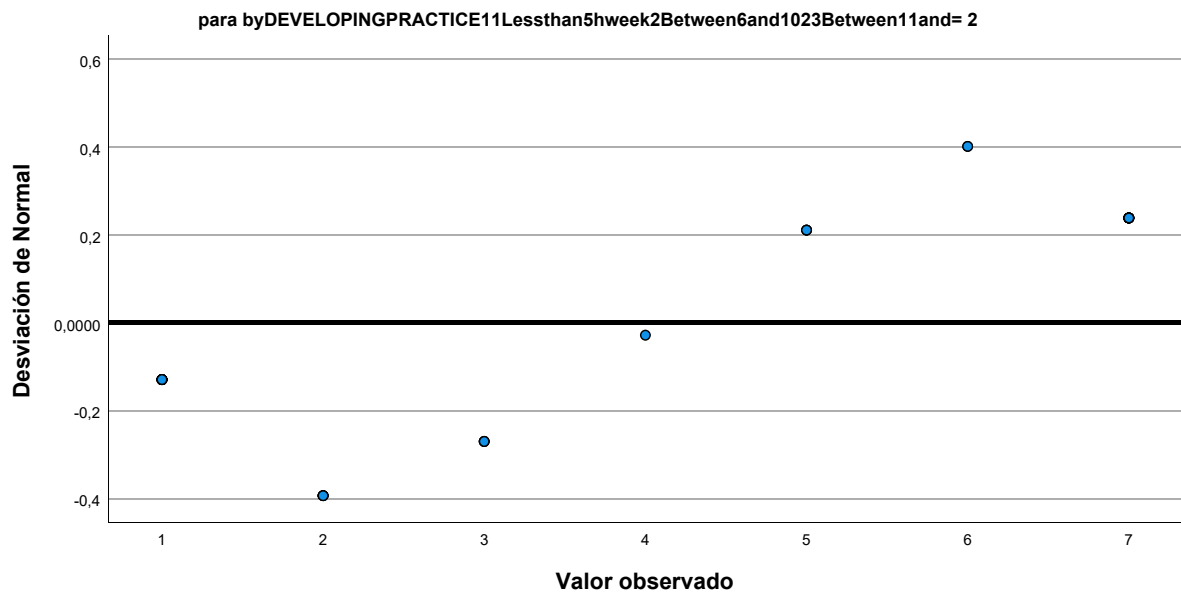


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / When the time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss.



by DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)

7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss

Gráficos de tallo y hojas

7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss / I liked the design and behavior of the boss Diagrama de tallo y hojas de

byDEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and= 1

Frecuencia Stem & Hoja



8,00	1 .	00000000
8,00	2 .	00000000
9,00	3 .	000000000
6,00	4 .	000000
8,00	5 .	00000000
9,00	6 .	000000000
8,00	7 .	00000000

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the desi Diagrama de tallo y hojas de  
byDEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and= 2

Frecuencia	Stem &	Hoja
7,00	1 .	0000000
5,00	2 .	00000
5,00	3 .	00000
3,00	4 .	000
4,00	5 .	0000
5,00	6 .	00000
3,00	7 .	000

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

## Gráficos Q-Q normales

Gráfico Q-Q normal de 7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss

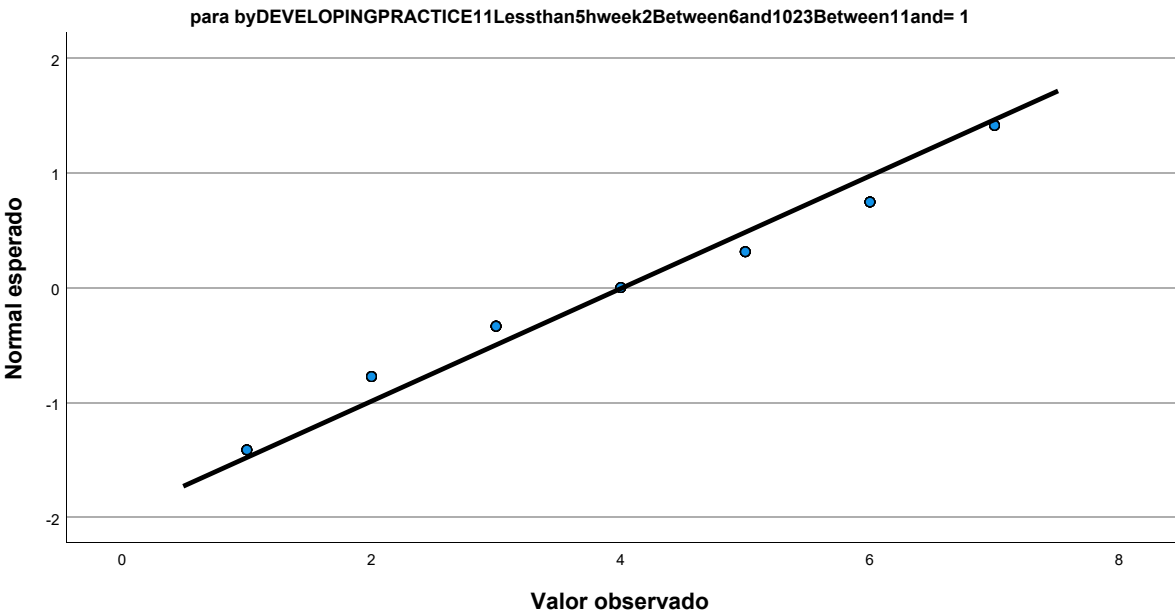
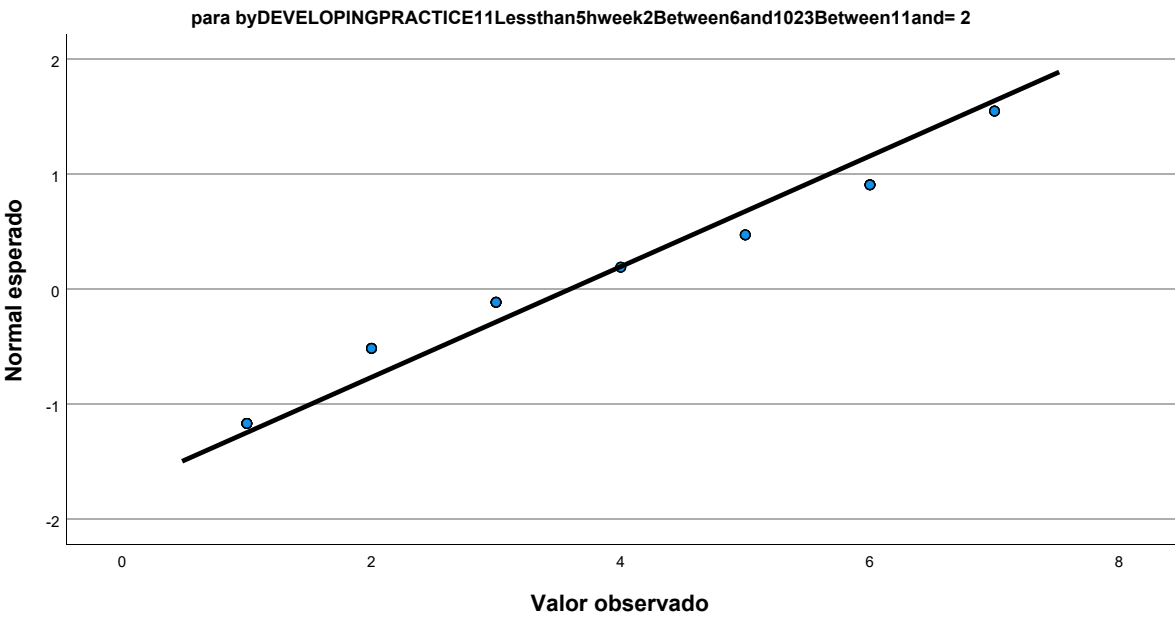


Gráfico Q-Q normal de 7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss



Gráficos Q-Q normales sin tendencia

Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss

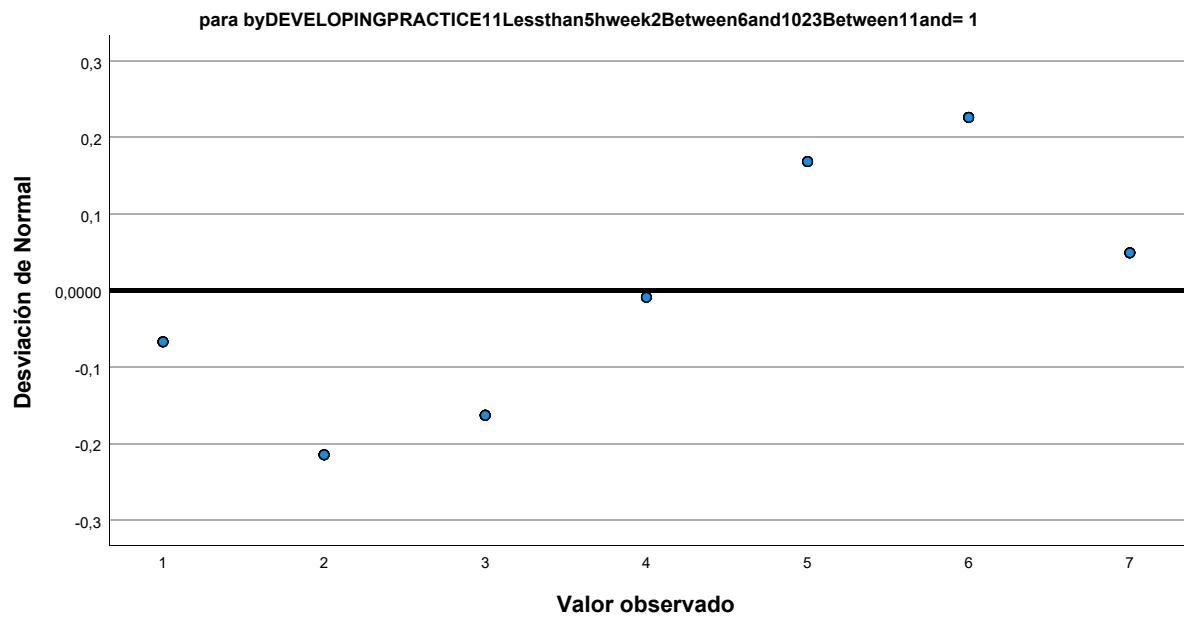
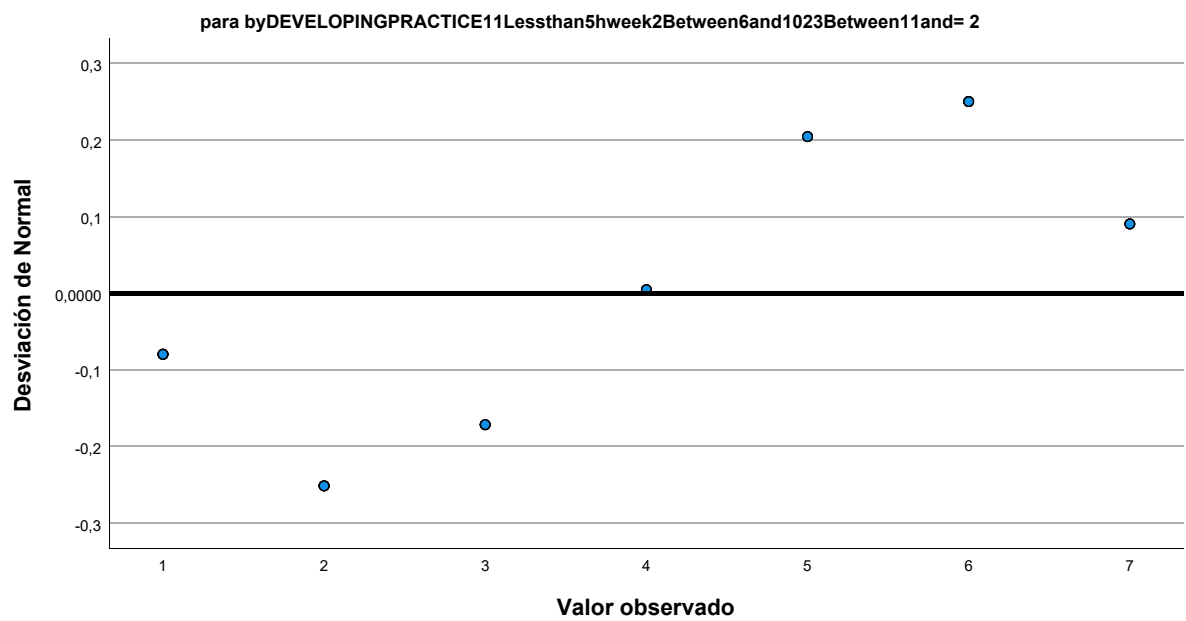
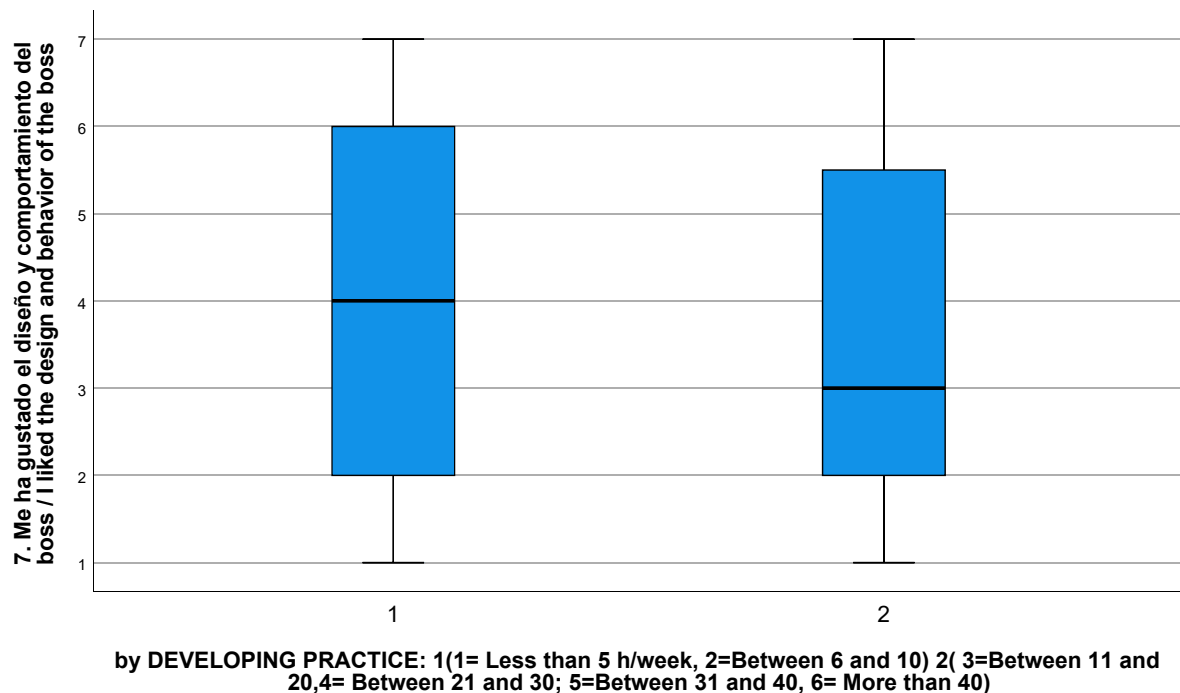


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss





8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability.

### Gráficos de tallo y hojas

8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability. Diagrama de tallo y hojas de

by DEVELOPING PRACTICE 1 1=Less than 5 h/week 2=Between 6 and 10 3=Between 11 and 20 4=Between 21 and 30 5=Between 31 and 40 6=More than 40

Frecuencia	Stem &	Hoja
12,00	1 .	000000000000
6,00	2 .	000000
9,00	3 .	000000000
13,00	4 .	0000000000000
4,00	5 .	0000
7,00	6 .	0000000
5,00	7 .	00000

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability. Diagrama de tallo y hojas de

by DEVELOPING PRACTICE 1 1=Less than 5 h/week 2=Between 6 and 10 3=Between 11 and 20 4=Between 21 and 30 5=Between 31 and 40 6=More than 40

Frecuencia	Stem &	Hoja
5,00	1 .	00000

6,00	2 .	000000
6,00	3 .	000000
3,00	4 .	000
4,00	5 .	0000
6,00	6 .	000000
2,00	7 .	00

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

Gráficos Q-Q normales

Gráfico Q-Q normal de 8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability.

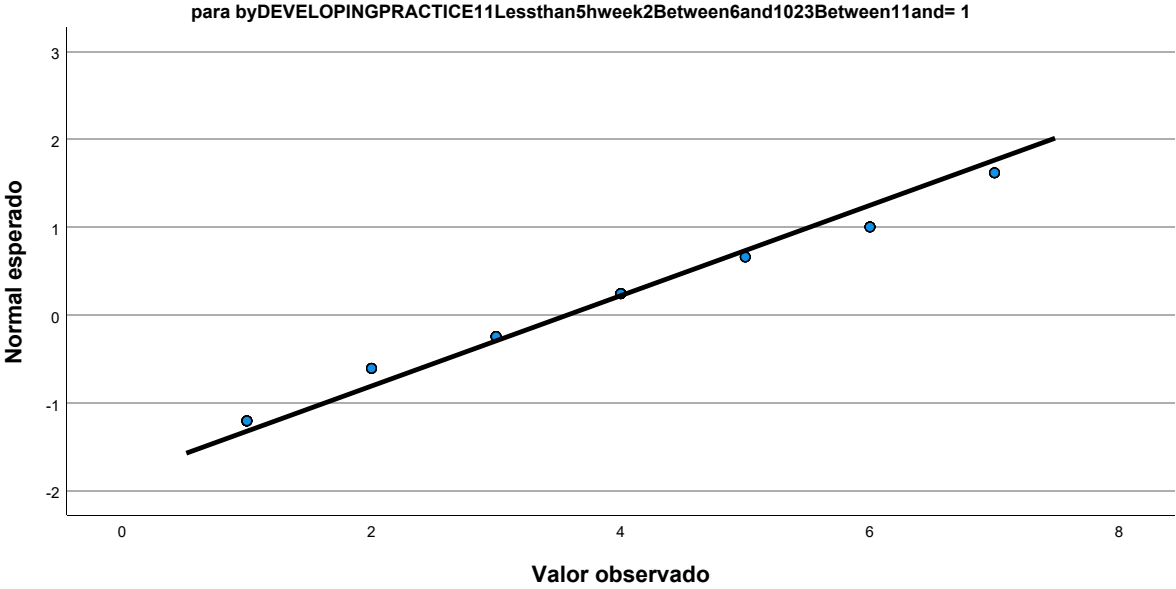
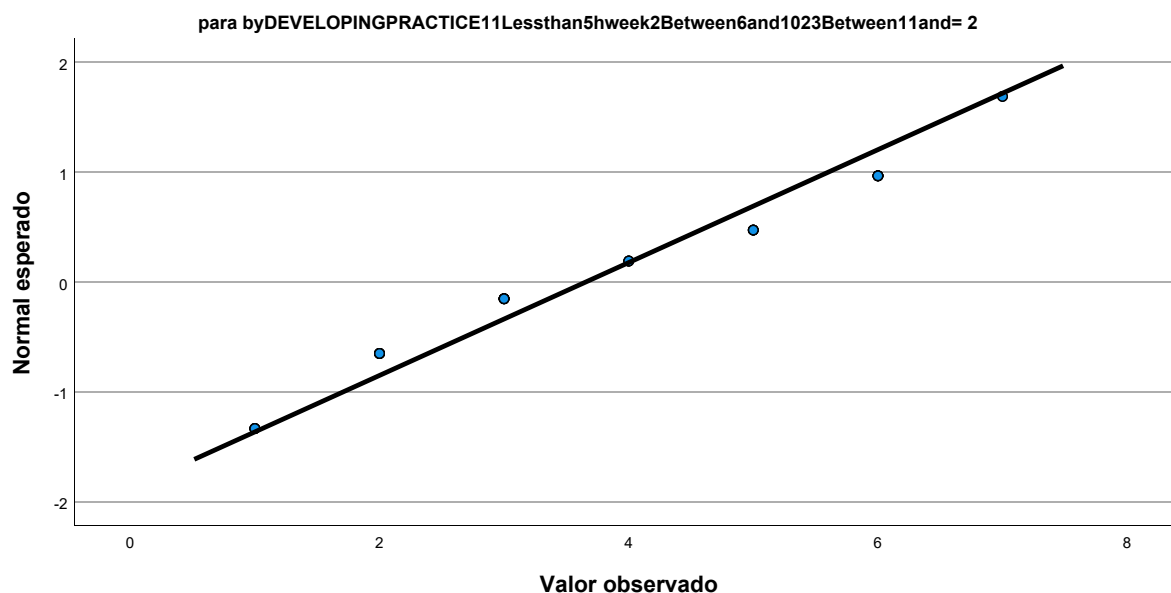


Gráfico Q-Q normal de 8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability.



## Gráficos Q-Q normales sin tendencia

Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability.

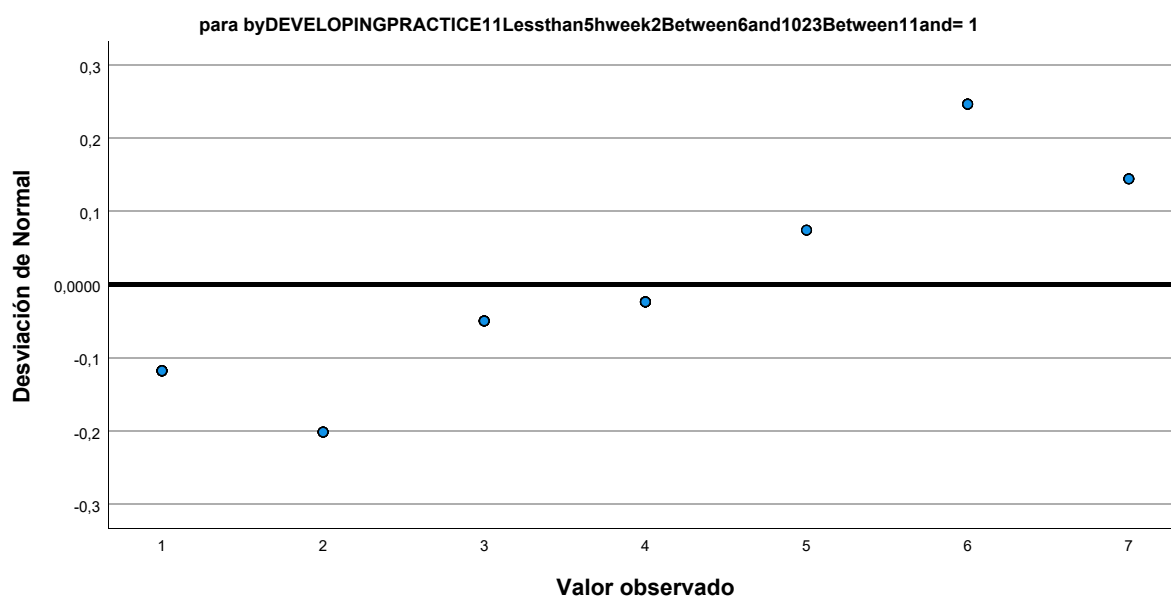
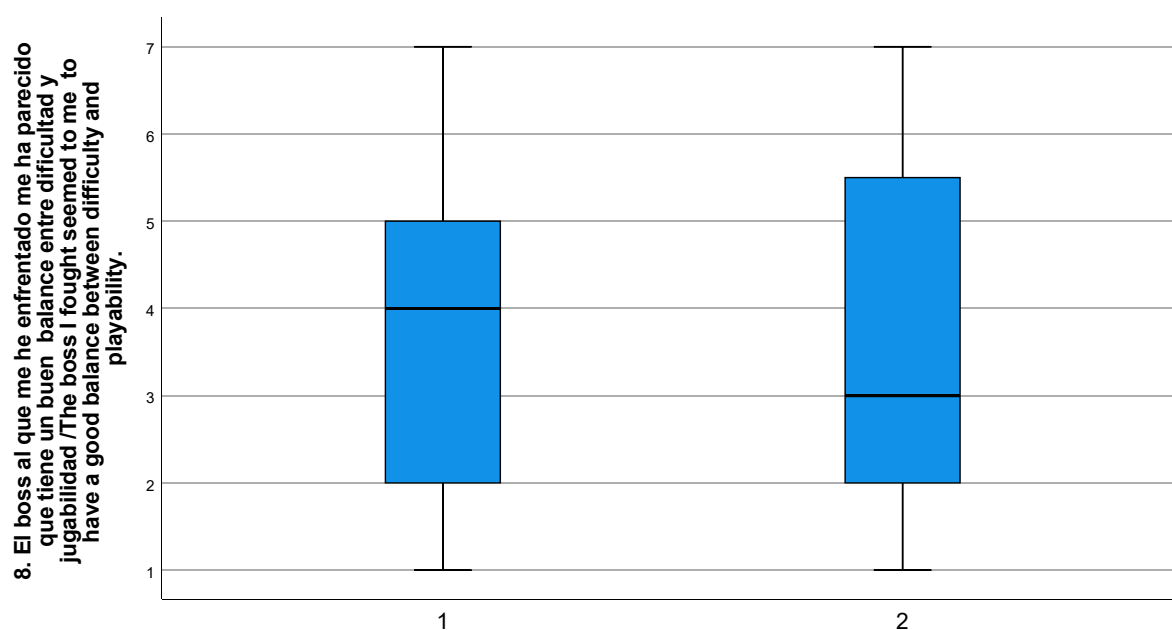
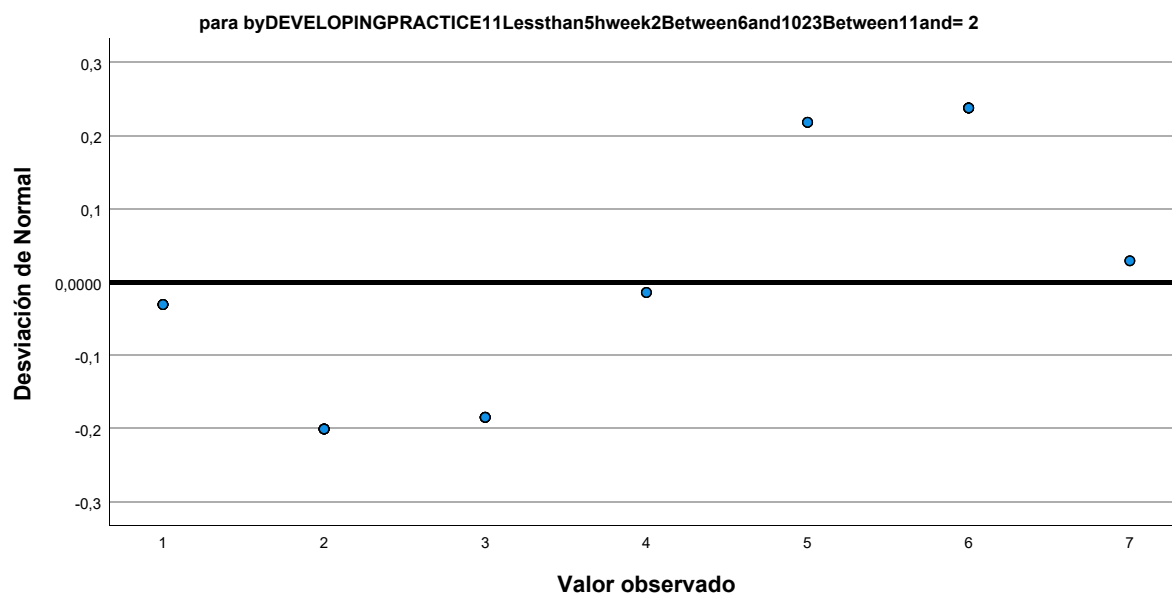


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability.



by DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)

9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good.

### Gráficos de tallo y hojas

9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good. Diagrama de tallo y hojas de

byDEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and= 1

Frecuencia Stem & Hoja

6,00	1 .	000000
4,00	2 .	0000
9,00	3 .	000000000
12,00	4 .	000000000000
10,00	5 .	0000000000
10,00	6 .	0000000000
5,00	7 .	00000

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall expe Diagrama de t  
allo y hojas de  
byDEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and= 2

Frecuencia	Stem &	Hoja
3,00	1 .	000
6,00	2 .	000000
4,00	3 .	0000
4,00	4 .	0000
3,00	5 .	000
7,00	6 .	0000000
5,00	7 .	00000

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

## Gráficos Q-Q normales



Gráfico Q-Q normal de 9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good.

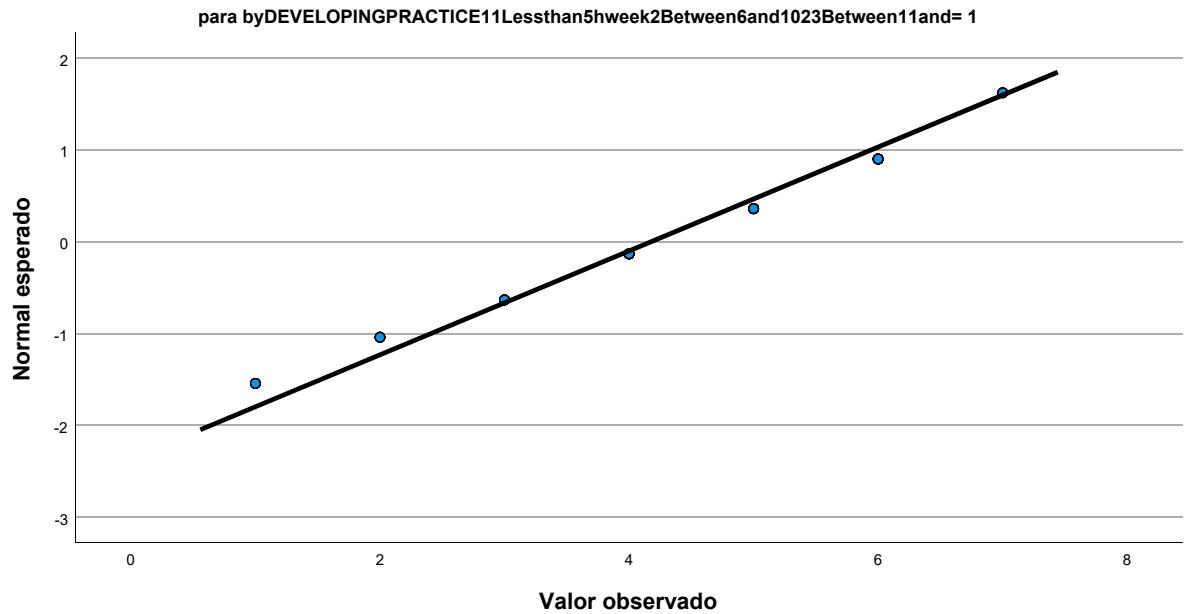
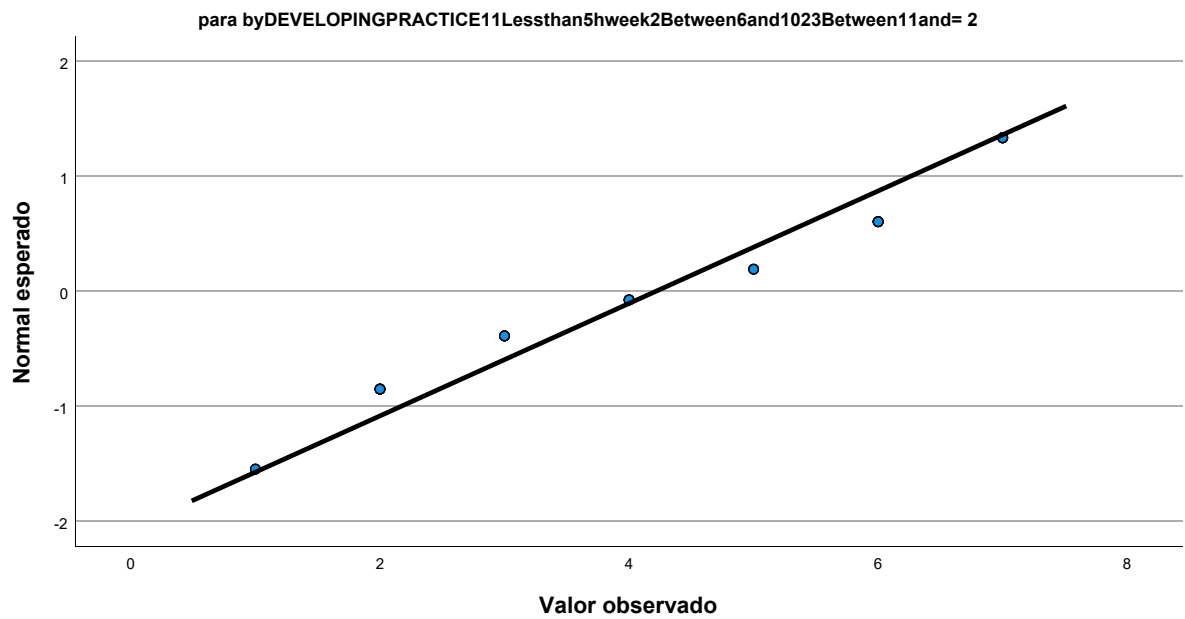


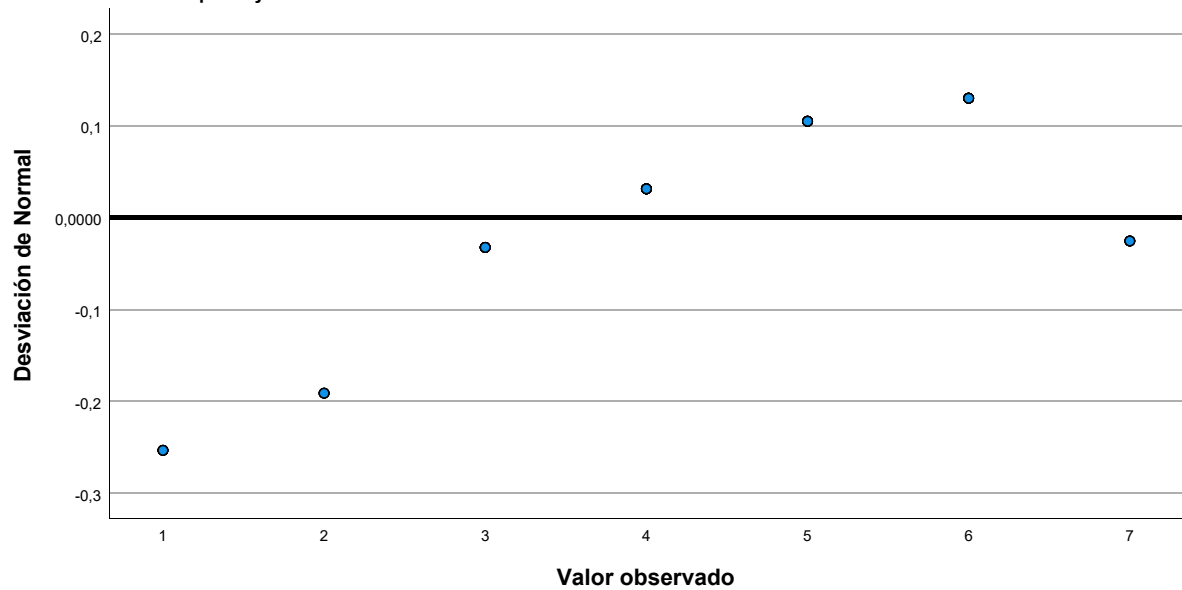
Gráfico Q-Q normal de 9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good.



Gráficos Q-Q normales sin tendencia

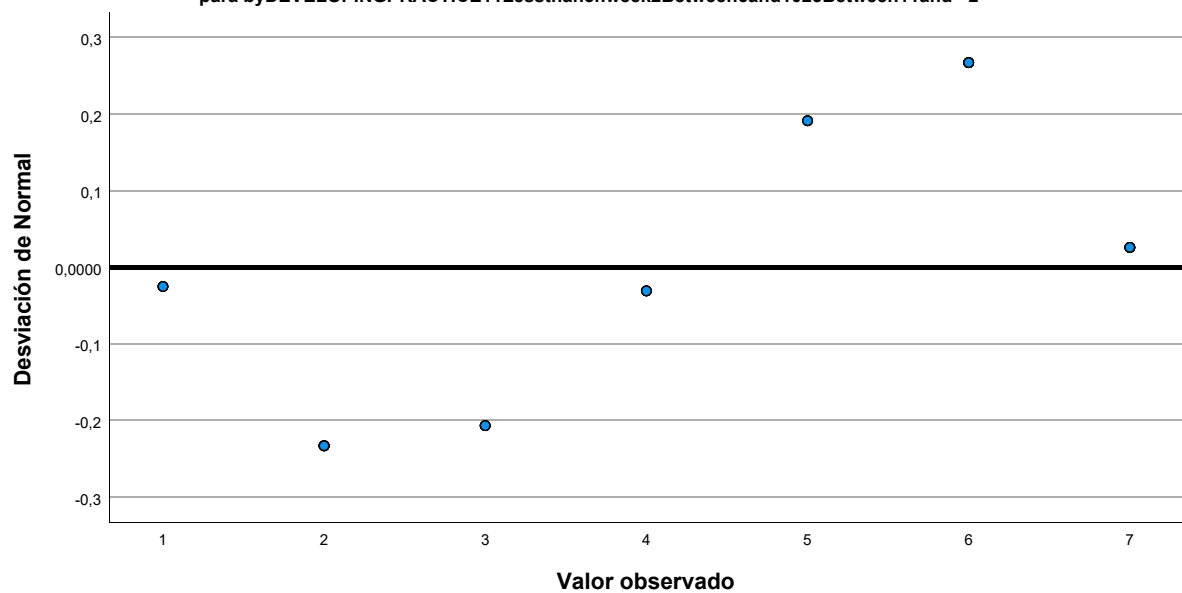
**Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good.**

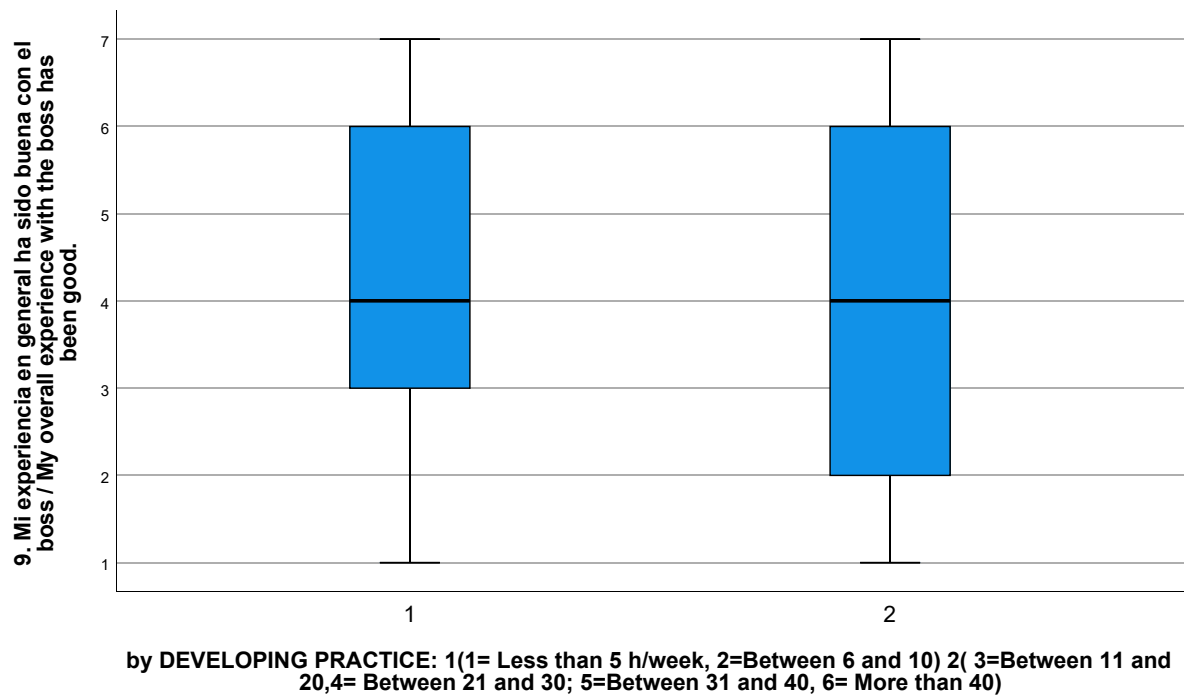
para byDEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and= 1



**Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good.**

para byDEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and= 2





## lengh comment

### Gráficos de tallo y hojas

lengh comment Diagrama de tallo y hojas de

byDEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and= 1

Frecuencia	Stem &	Hoja
27,00	0 .	000000000000013444456678999
11,00	1 .	00111334699
7,00	2 .	0245678
4,00	3 .	0567
2,00	4 .	27
4,00	5 .	0457
1,00	Extremos	(>=1588)

Ancho del tallo: 100  
Cada hoja: 1 caso(s)

lengh comment Diagrama de tallo y hojas de

byDEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and= 2

Frecuencia	Stem &	Hoja
8,00	0 .	00000024
6,00	0 .	556899
4,00	1 .	0134
4,00	1 .	5566
3,00	2 .	344

```

,00      2 .
3,00     3 . 013
1,00     3 . 9
,00      4 .
1,00     4 . 5
2,00 Extremos    (>=591)

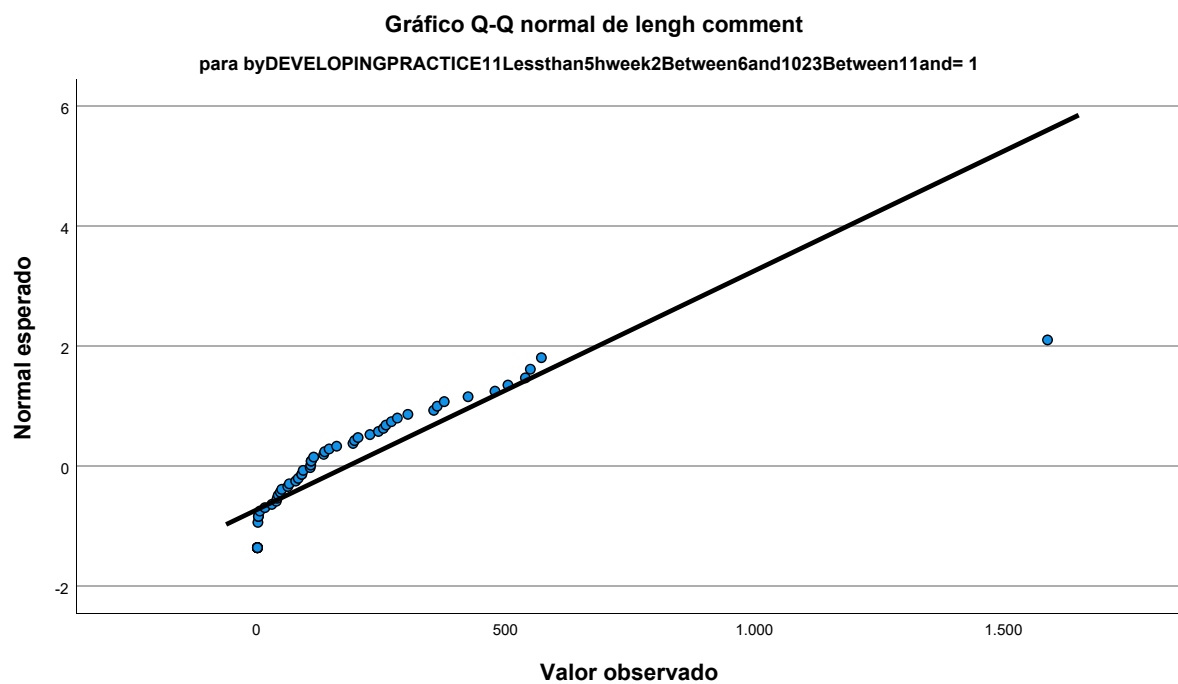
```

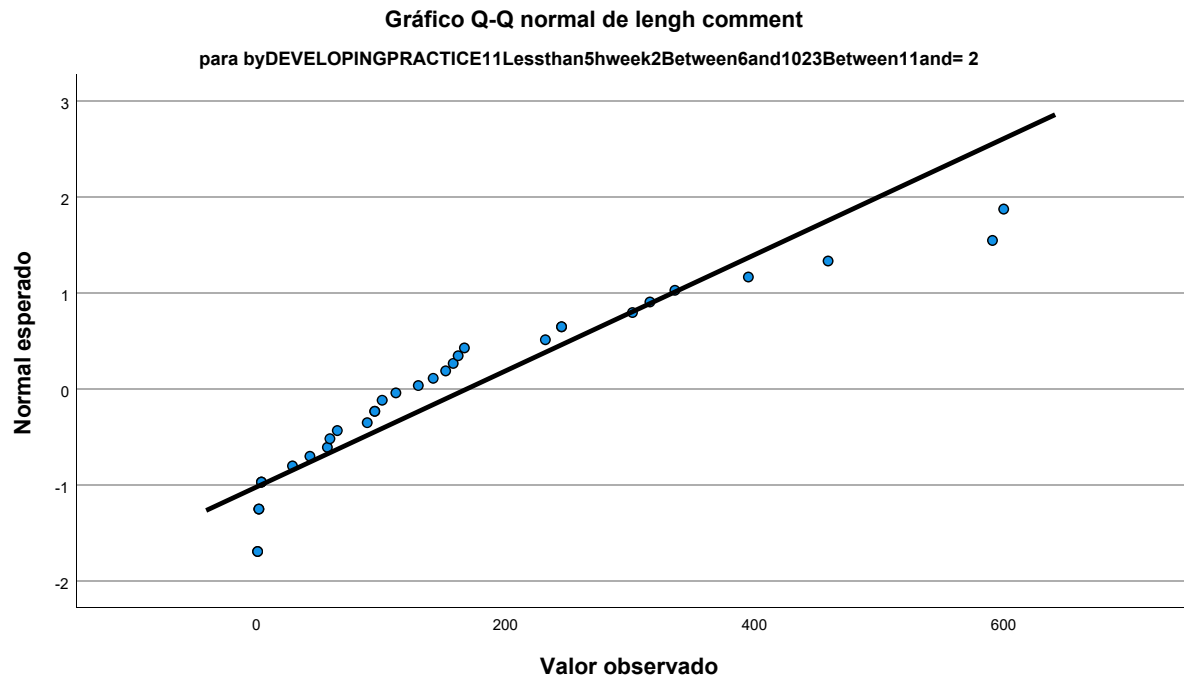
```

Ancho del tallo: 100
Cada hoja:      1 caso(s)

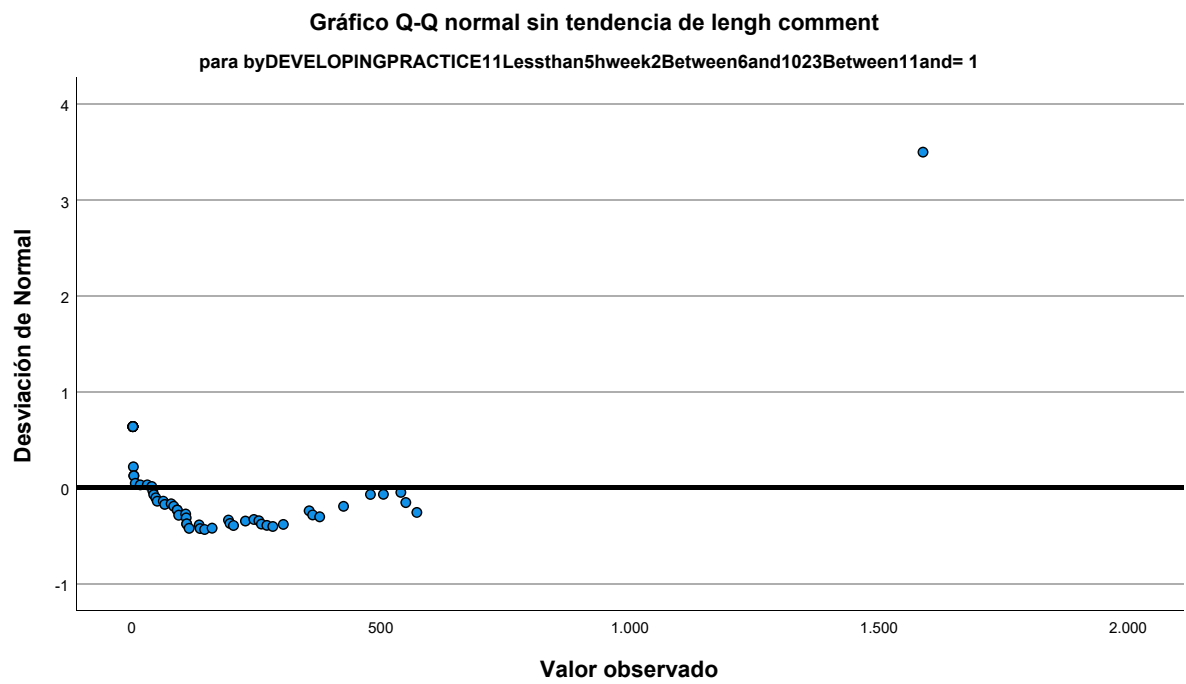
```

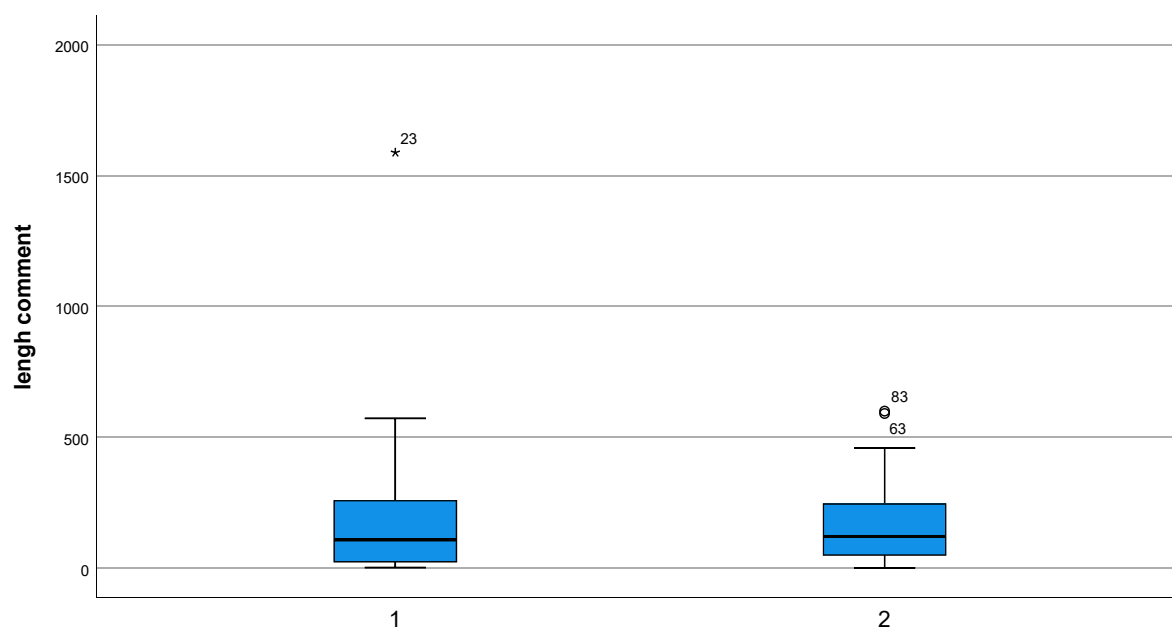
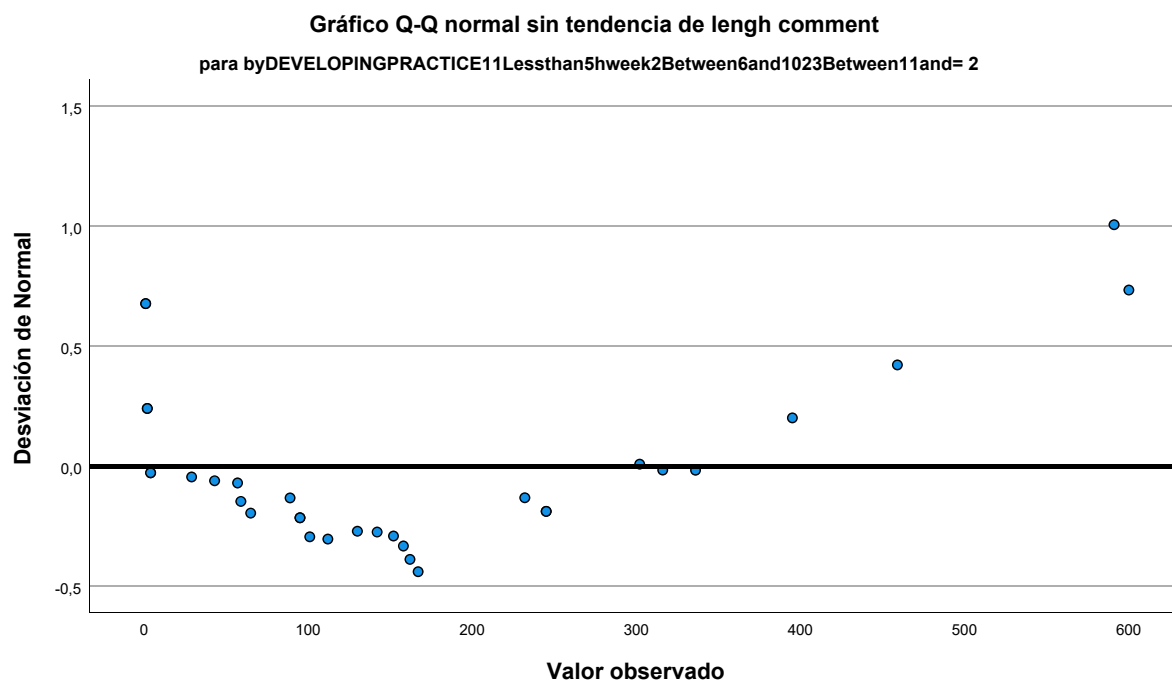
## Gráficos Q-Q normales





## Gráficos Q-Q normales sin tendencia





by DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)

## KIND OF COMMENT

### Gráficos de tallo y hojas

KIND OF COMMENT Diagrama de tallo y hojas de  
byDEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and= 1

Frecuencia	Stem &	Hoja
13,00	0 .	00000000000000

2,00	1 . 00
11,00	2 . 000000000000
6,00	3 . 000000
23,00	4 . 000000000000000000000000
1,00	5 . 0

Ancho del tallo: 1

Cada hoja: 1 caso(s)

KIND OF COMMENT Diagrama de tallo y hojas de

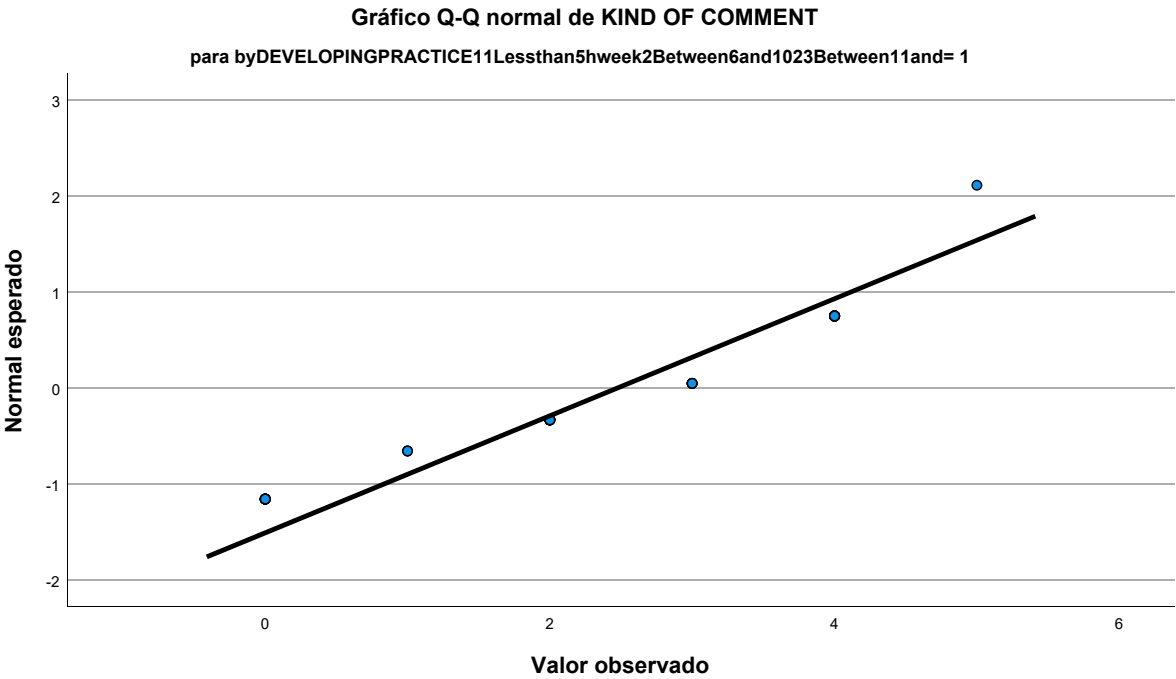
byDEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and= 2

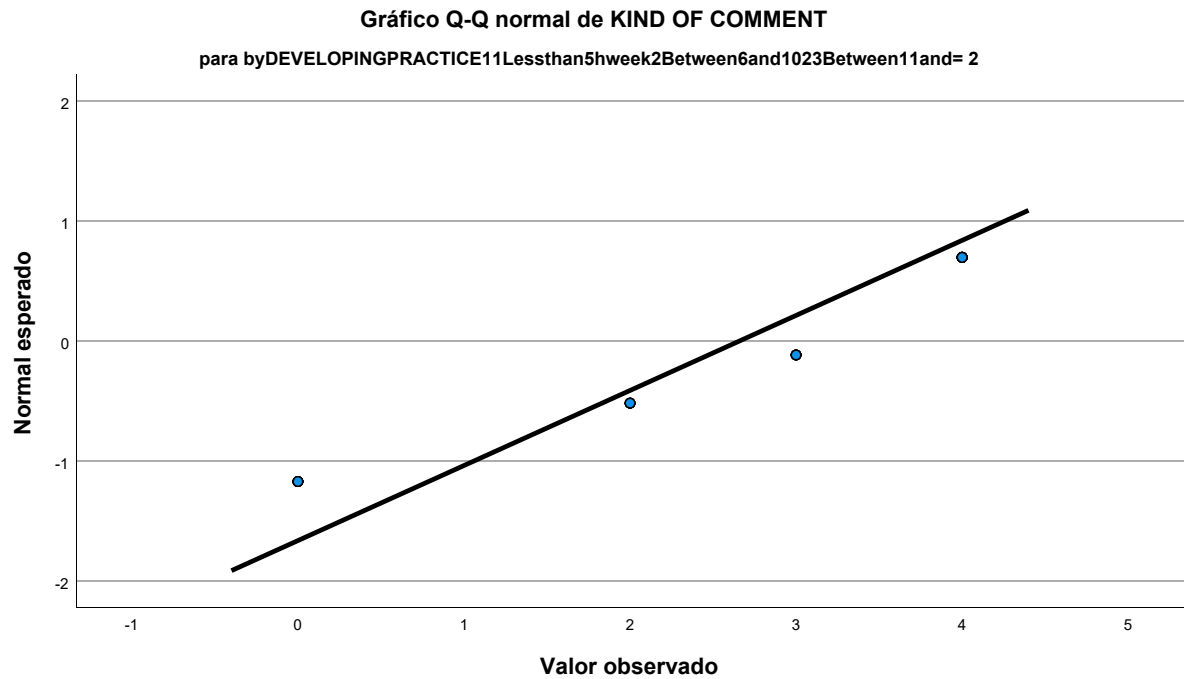
Frecuencia	Stem & Hoja
7,00	0 . 0000000
,00	0 .
,00	1 .
,00	1 .
5,00	2 . 00000
,00	2 .
5,00	3 . 00000
,00	3 .
15,00	4 . 0000000000000000

Ancho del tallo: 1

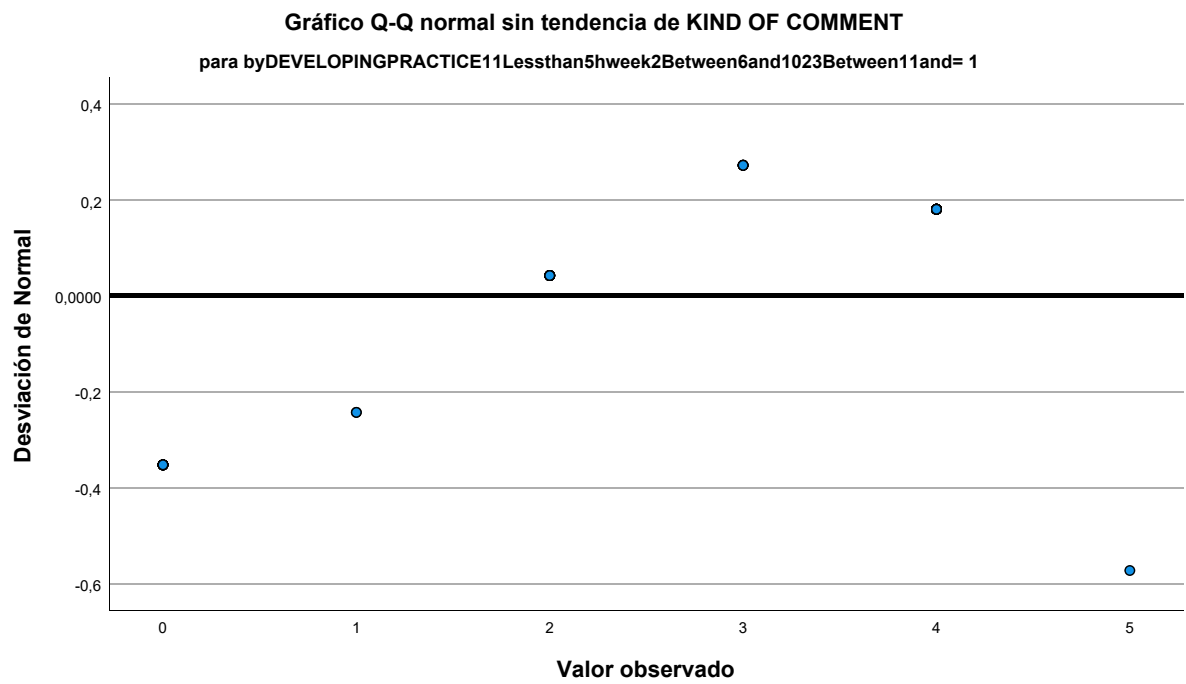
Cada hoja: 1 caso(s)

### Gráficos Q-Q normales

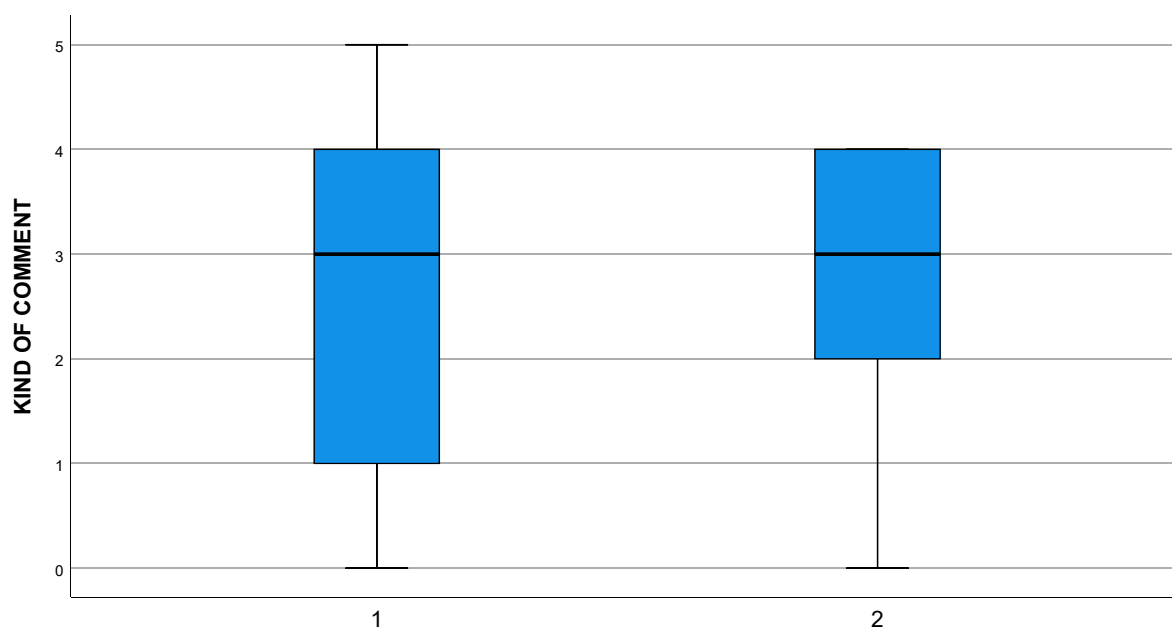
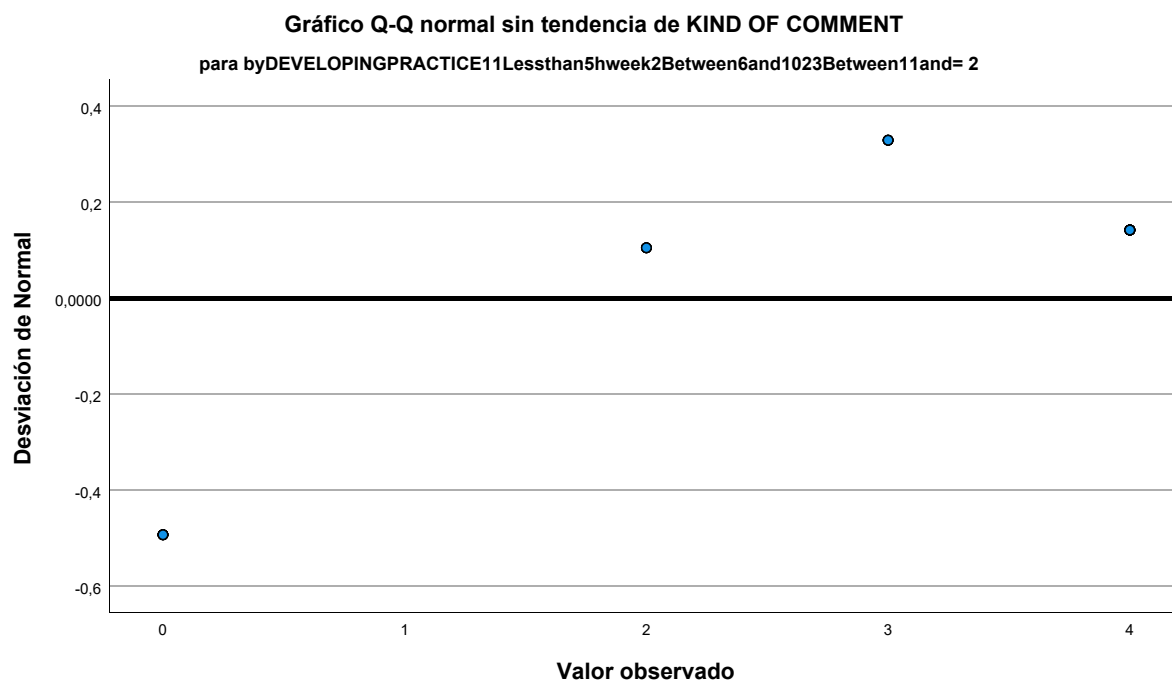




### Gráficos Q-Q normales sin tendencia







by DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)

## Explorar

DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)2

## Resumen de procesamiento de casos

DEVELOPING PRACTICE: 1

(1= Less than 5 h/week,  
2=Between 6 and 10) 2(  
3=Between 11 and 20,4=  
Between 21 and 30;  
5=Between 31 and 40, 6=  
More than 40)2

Casos

		Válido		Perdidos
		N	Porcentaje	N
PLAYTESTING DURATION	1	56	100,0%	0
	2	22	100,0%	0
	3	10	100,0%	0
AVERAGE GAME TIME	1	56	100,0%	0
	2	22	100,0%	0
	3	10	100,0%	0
WON RATE	1	56	100,0%	0
	2	22	100,0%	0
	3	10	100,0%	0
¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you played against the boss?	1	56	100,0%	0
	2	22	100,0%	0
	3	10	100,0%	0
¿Cuántas has ganado? / How many times have you won?	1	56	100,0%	0
	2	22	100,0%	0
	3	10	100,0%	0
DIFFICULTY (Q2)	1	56	100,0%	0
	2	22	100,0%	0
	3	10	100,0%	0
FUN (Q5-Q6)	1	56	100,0%	0
	2	22	100,0%	0
	3	10	100,0%	0
INMERSIBILITY (Q3-Q4)	1	56	100,0%	0
	2	22	100,0%	0
	3	10	100,0%	0
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8-Q9)	1	56	100,0%	0
	2	22	100,0%	0
	3	10	100,0%	0
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8)	1	56	100,0%	0
	2	22	100,0%	0
	3	10	100,0%	0
1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia	1	56	100,0%	0
	2	22	100,0%	0
	3	10	100,0%	0
2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficulty is high.	1	56	100,0%	0
	2	22	100,0%	0
	3	10	100,0%	0

## Resumen de procesamiento de casos

		Casos		
		Perdidos	Total	
		Porcentaje	N	Porcentaje
PLAYTESTING DURATION	1	0,0%	56	100,0%
	2	0,0%	22	100,0%
	3	0,0%	10	100,0%
AVERAGE GAME TIME	1	0,0%	56	100,0%
	2	0,0%	22	100,0%
	3	0,0%	10	100,0%
WON RATE	1	0,0%	56	100,0%
	2	0,0%	22	100,0%
	3	0,0%	10	100,0%
¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you played against the boss?	1	0,0%	56	100,0%
	2	0,0%	22	100,0%
	3	0,0%	10	100,0%
¿Cuántas has ganado? / How many times have you won?	1	0,0%	56	100,0%
	2	0,0%	22	100,0%
	3	0,0%	10	100,0%
DIFFICULTY (Q2)	1	0,0%	56	100,0%
	2	0,0%	22	100,0%
	3	0,0%	10	100,0%
FUN (Q5-Q6)	1	0,0%	56	100,0%
	2	0,0%	22	100,0%
	3	0,0%	10	100,0%
INMERSIBILITY (Q3-Q4)	1	0,0%	56	100,0%
	2	0,0%	22	100,0%
	3	0,0%	10	100,0%
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8-Q9)	1	0,0%	56	100,0%
	2	0,0%	22	100,0%
	3	0,0%	10	100,0%
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8)	1	0,0%	56	100,0%
	2	0,0%	22	100,0%
	3	0,0%	10	100,0%
1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia	1	0,0%	56	100,0%
	2	0,0%	22	100,0%
	3	0,0%	10	100,0%
2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficulty is high.	1	0,0%	56	100,0%
	2	0,0%	22	100,0%
	3	0,0%	10	100,0%

## Resumen de procesamiento de casos

DEVELOPING PRACTICE: 1

(1= Less than 5 h/week,  
2=Between 6 and 10) 2(  
3=Between 11 and 20,4=  
Between 21 and 30;  
5=Between 31 and 40, 6=  
More than 40)2

Casos

		Válido		Perdidos
		N	Porcentaje	N
3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At no time did I want to give up while facing the boss.	1	56	100,0%	0
	2	22	100,0%	0
	3	10	100,0%	0
4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video game	1	56	100,0%	0
	2	22	100,0%	0
	3	10	100,0%	0
5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the boss	1	56	100,0%	0
	2	22	100,0%	0
	3	10	100,0%	0
6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / When the time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss.	1	56	100,0%	0
	2	22	100,0%	0
	3	10	100,0%	0
7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss	1	56	100,0%	0
	2	22	100,0%	0
	3	10	100,0%	0
8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability.	1	56	100,0%	0
	2	22	100,0%	0
	3	10	100,0%	0
9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good.	1	56	100,0%	0
	2	22	100,0%	0
	3	10	100,0%	0
length comment	1	56	100,0%	0
	2	22	100,0%	0
	3	10	100,0%	0

## Resumen de procesamiento de casos

		Casos		
		Perdidos	Total	
		Porcentaje	N	Porcentaje
DEVELOPING PRACTICE: 1 (1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)2				
3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At no time did I want to give up while facing the boss.	1	0,0%	56	100,0%
	2	0,0%	22	100,0%
	3	0,0%	10	100,0%
4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video game	1	0,0%	56	100,0%
	2	0,0%	22	100,0%
	3	0,0%	10	100,0%
5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the boss	1	0,0%	56	100,0%
	2	0,0%	22	100,0%
	3	0,0%	10	100,0%
6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / When the time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss.	1	0,0%	56	100,0%
	2	0,0%	22	100,0%
	3	0,0%	10	100,0%
7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss	1	0,0%	56	100,0%
	2	0,0%	22	100,0%
	3	0,0%	10	100,0%
8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability.	1	0,0%	56	100,0%
	2	0,0%	22	100,0%
	3	0,0%	10	100,0%
9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good.	1	0,0%	56	100,0%
	2	0,0%	22	100,0%
	3	0,0%	10	100,0%
length comment	1	0,0%	56	100,0%
	2	0,0%	22	100,0%
	3	0,0%	10	100,0%

## Resumen de procesamiento de casos

DEVELOPING PRACTICE: 1

(1= Less than 5 h/week,  
2=Between 6 and 10) 2(  
3=Between 11 and 20,4=  
Between 21 and 30;  
5=Between 31 and 40, 6=  
More than 40)2

		Casos		
		Válido		Perdidos
		N	Porcentaje	N
KIND OF COMMENT	1	56	100,0%	0
	2	22	100,0%	0
	3	10	100,0%	0

## Resumen de procesamiento de casos

DEVELOPING PRACTICE: 1

(1= Less than 5 h/week,  
2=Between 6 and 10) 2(  
3=Between 11 and 20,4=  
Between 21 and 30;  
5=Between 31 and 40, 6=  
More than 40)2

		Casos		
		Perdidos	Total	
		Porcentaje	N	Porcentaje
KIND OF COMMENT	1	0,0%	56	100,0%
	2	0,0%	22	100,0%
	3	0,0%	10	100,0%

## Descriptivos

DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)2

		Estadístico		Error estándar
PLAYTESTING DURATION	1	Media	7,70	,728
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	6,24
			Límite superior	9,16
		Media recortada al 5%	7,31	
		Mediana	7,00	
		Varianza	29,706	
		Desv. estándar	5,450	
		Mínimo	0	
		Máximo	26	
		Rango	26	
		Rango intercuartil	7	
	2	Asimetría	1,078	,319
		Curtosis	1,651	,628
		Media	6,82	1,014
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	4,71
			Límite superior	8,93
		Media recortada al 5%	6,64	
		Mediana	6,00	
		Varianza	22,632	
		Desv. estándar	4,757	
		Mínimo	0	
		Máximo	17	
		Rango	17	
		Rango intercuartil	8	
	3	Asimetría	,530	,491
		Curtosis	-,435	,953
		Media	8,50	1,507
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	5,09
			Límite superior	11,91
		Media recortada al 5%	8,39	

### Descriptivos

DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)2

		Estadístico		Error estándar
		Mediana	8,50	
		Varianza	22,722	
		Desv. estándar	4,767	
		Mínimo	2	
		Máximo	17	
		Rango	15	
		Rango intercuartil	7	
		Asimetría	,181	,687
		Curtosis	-,351	1,334
AVERAGE GAME TIME	1	Media	3,2208333333	,37862420165
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	2,4620534772
			Límite superior	3,9796131895
		Media recortada al 5%	2,9027777778	
		Mediana	2,3666666667	
		Varianza	8,028	
		Desv. estándar	2,8333640818	
		Mínimo	,0000000000	
		Máximo	13,000000000	
	2	Rango	13,000000000	
		Rango intercuartil	2,7291666667	
		Asimetría	1,720	,319
		Curtosis	3,247	,628
		Media	2,8755411255	,49949649192
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	1,8367813056
			Límite superior	3,9143009455
		Media recortada al 5%	2,7581770082	
		Mediana	2,1666666667	
	3	Varianza	5,489	
		Desv. estándar	2,3428462177	
		Mínimo	,0000000000	
		Máximo	8,000000000	
		Rango	8,000000000	
		Rango intercuartil	3,6845238095	
		Asimetría	,754	,491
		Curtosis	-,592	,953
		Media	3,1183333333	,59777597067
WON RATE	1	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	1,7660701395
			Límite superior	4,4705965271
		Media recortada al 5%	3,1037037037	
		Mediana	3,3750000000	
		Varianza	3,573	
		Desv. estándar	1,8903335978	
		Mínimo	1,0000000000	
		Máximo	5,5000000000	
		Rango	4,5000000000	
		Rango intercuartil	3,7500000000	
		Asimetría	,013	,687
		Curtosis	-1,986	1,334
		Media	44,9405%	5,69058%
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	33,5363%
			Límite superior	56,3447%
		Media recortada al 5%	44,3783%	
		Mediana	36,6667%	
		Varianza	1813,431	
		Desv. estándar	42,58440%	
		Mínimo	0,00%	
		Máximo	100,00%	
		Rango	100,00%	
		Rango intercuartil	100,00%	
		Asimetría	,217	,319
		Curtosis	-1,643	,628

### Descriptivos

DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)2

			Estadístico	Error estándar
2		Media	62,8788%	8,97138%
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	44,2218%
			Límite superior	81,5358%
		Media recortada al 5%	64,3098%	
		Mediana	83,3333%	
		Varianza	1770,683	
		Desv. estándar	42,07948%	
		Mínimo	0,00%	
		Máximo	100,00%	
		Rango	100,00%	
		Rango intercuartil	75,00%	
		Asimetría	-,519	,491
		Curtosis	-1,446	,953
3		Media	63,8333%	12,86216%
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	34,7371%
			Límite superior	92,9296%
		Media recortada al 5%	65,3704%	
		Mediana	77,5000%	
		Varianza	1654,352	
		Desv. estándar	40,67372%	
		Mínimo	0,00%	
		Máximo	100,00%	
		Rango	100,00%	
		Rango intercuartil	75,00%	
		Asimetría	-,736	,687
		Curtosis	-1,067	1,334
¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you played against the boss?	1	Media	2,91	,237
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	2,44
			Límite superior	3,39
		Media recortada al 5%	2,74	
		Mediana	3,00	
		Varianza	3,137	
		Desv. estándar	1,771	
		Mínimo	1	
		Máximo	12	
		Rango	11	
		Rango intercuartil	1	
		Asimetría	2,624	,319
		Curtosis	11,631	,628
	2	Media	2,77	,301
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	2,15
			Límite superior	3,40
		Media recortada al 5%	2,64	
		Mediana	2,50	
		Varianza	1,994	
		Desv. estándar	1,412	
		Mínimo	1	
		Máximo	7	
		Rango	6	
		Rango intercuartil	1	
		Asimetría	1,783	,491
		Curtosis	3,747	,953
	3	Media	3,10	,547
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	1,86
			Límite superior	4,34
		Media recortada al 5%	2,94	
		Mediana	2,00	
		Varianza	2,989	
		Desv. estándar	1,729	
		Mínimo	2	
		Máximo	7	



### Descriptivos

DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)2

		Estadístico		Error estándar
¿Cuántas has ganado? / How many times have you won?	1	Rango	5	
		Rango intercuartil	2	
		Asimetría	1,584	,687
		Curtosis	1,862	1,334
		Media	1,25	,228
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	,79
			Límite superior	1,71
		Media recortada al 5%	1,01	
		Mediana	1,00	
		Varianza	2,918	
		Desv. estándar	1,708	
		Mínimo	0	
		Máximo	9	
		Rango	9	
		Rango intercuartil	2	
	2	Asimetría	2,477	,319
		Curtosis	7,775	,628
		Media	1,82	,398
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	,99
			Límite superior	2,65
		Media recortada al 5%	1,64	
		Mediana	1,00	
		Varianza	3,489	
		Desv. estándar	1,868	
		Mínimo	0	
		Máximo	7	
		Rango	7	
		Rango intercuartil	2	
		Asimetría	1,544	,491
		Curtosis	2,306	,953
	3	Media	2,20	,663
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	,70
			Límite superior	3,70
		Media recortada al 5%	2,06	
		Mediana	2,00	
		Varianza	4,400	
		Desv. estándar	2,098	
		Mínimo	0	
		Máximo	7	
		Rango	7	
		Rango intercuartil	3	
		Asimetría	1,387	,687
		Curtosis	2,343	1,334
DIFFICULTY (Q2)	1	Media	4,50	,292
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	3,92
			Límite superior	5,08
		Media recortada al 5%	4,56	
		Mediana	5,00	
		Varianza	4,764	
		Desv. estándar	2,183	
		Mínimo	1	
		Máximo	7	
		Rango	6	
		Rango intercuartil	5	
		Asimetría	-,261	,319
		Curtosis	-1,434	,628
	2	Media	3,45	,464
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	2,49
			Límite superior	4,42
		Media recortada al 5%	3,39	
		Mediana	3,00	

### Descriptivos

DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)2

			Estadístico	Error estándar
	3	Varianza	4,736	
		Desv. estándar	2,176	
		Mínimo	1	
		Máximo	7	
		Rango	6	
		Rango intercuartil	4	
		Asimetría	,449	,491
		Curtosis	-1,279	,953
		Media	4,40	,763
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	2,67
			Límite superior	6,13
		Media recortada al 5%	4,44	
		Mediana	5,50	
		Varianza	5,822	
		Desv. estándar	2,413	
		Mínimo	1	
		Máximo	7	
		Rango	6	
		Rango intercuartil	5	
		Asimetría	-,470	,687
		Curtosis	-1,664	1,334
FUN (Q5-Q6)	1	Media	3,786	,2519
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	3,281
			Límite superior	4,291
		Media recortada al 5%	3,762	
		Mediana	3,500	
		Varianza	3,553	
		Desv. estándar	1,8850	
		Mínimo	1,0	
		Máximo	7,0	
		Rango	6,0	
	2	Rango intercuartil	3,5	
		Asimetría	,214	,319
		Curtosis	-1,203	,628
		Media	3,591	,4310
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	2,695
			Límite superior	4,487
		Media recortada al 5%	3,548	
		Mediana	3,250	
		Varianza	4,087	
		Desv. estándar	2,0215	
	3	Mínimo	1,0	
		Máximo	7,0	
		Rango	6,0	
		Rango intercuartil	4,5	
		Asimetría	,325	,491
		Curtosis	-1,314	,953
		Media	5,000	,6280
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	3,579
			Límite superior	6,421
		Media recortada al 5%	5,083	
INMERSIBILITY (Q3-Q4)	1	Mediana	5,250	
		Varianza	3,944	
		Desv. estándar	1,9861	
		Mínimo	1,5	
		Máximo	7,0	
		Rango	5,5	
		Rango intercuartil	3,8	
		Asimetría	-,612	,687
		Curtosis	-,869	1,334
		Media	4,134	,2406

### Descriptivos

DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)2

DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)2				Estadístico	Error estándar		
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	3,652			
			Límite superior	4,616			
		Media recortada al 5%			4,149		
		Mediana			4,500		
		Varianza			3,241		
		Desv. estándar			1,8002		
		Mínimo			1,0		
		Máximo			7,0		
		Rango			6,0		
		Rango intercuartil			2,9		
		Asimetría			-,369	,319	
		Curtosis			-,917	,628	
		2	Media			4,091	,4397
			95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	3,177		
				Límite superior	5,005		
			Media recortada al 5%			4,101	
			Mediana			4,250	
			Varianza			4,253	
			Desv. estándar			2,0623	
			Mínimo			1,0	
Máximo			7,0				
Rango			6,0				
	Rango intercuartil			3,4			
	Asimetría			-,281	,491		
	Curtosis			-1,185	,953		
	3	Media			5,300	,5783	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	3,992			
			Límite superior	6,608			
		Media recortada al 5%			5,417		
		Mediana			5,500		
		Varianza			3,344		
		Desv. estándar			1,8288		
Mínimo			1,5				
Máximo			7,0				
Rango			5,5				
	Rango intercuartil			3,0			
	Asimetría			-,911	,687		
	Curtosis			,501	1,334		
	GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8-Q9)	1	Media			4,1652	,22245
			95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	3,7194		
		Límite superior		4,6110			
		Media recortada al 5%			4,1746		
		Mediana			4,0000		
		Varianza			2,771		
		Desv. estándar			1,66466		
Mínimo			1,00				
Máximo			7,00				
Rango			6,00				
	Rango intercuartil			2,44			
	Asimetría			,018	,319		
	Curtosis			-,901	,628		
	2	Media			3,8295	,34947	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	3,1028			
			Límite superior	4,5563			
		Media recortada al 5%			3,8485		
		Mediana			3,6250		
		Varianza			2,687		
		Desv. estándar			1,63915		
Mínimo			1,00				
Máximo			6,25				
Rango			5,25				

### Descriptivos

DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)2

			Estadístico	Error estándar
3		Rango intercuartil	2,94	
		Asimetría	,052	,491
		Curtosis	-1,278	,953
		Media	4,4250	,51512
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	3,2597
			Límite superior	5,5903
		Media recortada al 5%	4,4306	
		Mediana	4,2500	
		Varianza	2,653	
		Desv. estándar	1,62895	
		Mínimo	2,25	
		Máximo	6,50	
		Rango	4,25	
		Rango intercuartil	2,75	
		Asimetría	-,043	,687
		Curtosis	-1,594	1,334
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8)	1	Media	4,1488095238	,22568153040
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	3,6965336301
			Límite superior	4,6010854175
		Media recortada al 5%	4,1534391534	
		Mediana	4,0000000000	
		Varianza	2,852	
		Desv. estándar	1,6888459306	
		Mínimo	1,0000000000	
		Máximo	7,0000000000	
		Rango	6,0000000000	
		Rango intercuartil	2,6666666667	
		Asimetría	,098	,319
		Curtosis	-1,033	,628
	2	Media	3,7878787879	,34853189970
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	3,0630670239
			Límite superior	4,5126905518
		Media recortada al 5%	3,8181818182	
		Mediana	3,8333333333	
		Varianza	2,672	
		Desv. estándar	1,6347595152	
		Mínimo	1,0000000000	
		Máximo	6,0000000000	
		Rango	5,0000000000	
		Rango intercuartil	2,9166666667	
		Asimetría	-,130	,491
		Curtosis	-1,203	,953
	3	Media	4,7333333333	,49888765157
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	3,6047710589
			Límite superior	5,8618956078
		Media recortada al 5%	4,7592592593	
		Mediana	5,1666666667	
		Varianza	2,489	
		Desv. estándar	1,5776212755	
		Mínimo	2,3333333333	
		Máximo	6,6666666667	
		Rango	4,3333333333	
		Rango intercuartil	3,1666666667	
		Asimetría	-,478	,687
		Curtosis	-1,363	1,334
1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia	1	Media	4,89	,248
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	4,40
			Límite superior	5,39
		Media recortada al 5%	4,96	
		Mediana	5,00	
		Varianza	3,443	

### Descriptivos

DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)2

		Estadístico		Error estándar
		Desv. estándar	1,855	
		Mínimo	1	
		Máximo	7	
		Rango	6	
		Rango intercuartil	4	
		Asimetría	-,405	,319
		Curtosis	-1,121	,628
	2	Media	4,36	,319
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	3,70
			Límite superior	5,03
		Media recortada al 5%	4,40	
		Mediana	5,00	
		Varianza	2,242	
		Desv. estándar	1,497	
		Mínimo	1	
		Máximo	7	
		Rango	6	
		Rango intercuartil	2	
	3	Asimetría	-,412	,491
		Curtosis	-,270	,953
		Media	5,10	,277
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	4,47
			Límite superior	5,73
		Media recortada al 5%	5,11	
		Mediana	5,00	
		Varianza	,767	
		Desv. estándar	,876	
		Mínimo	4	
		Máximo	6	
		Rango	2	
		Rango intercuartil	2	
		Asimetría	-,223	,687
		Curtosis	-1,734	1,334
2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficulty is high.	1	Media	4,50	,292
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	3,92
			Límite superior	5,08
		Media recortada al 5%	4,56	
		Mediana	5,00	
		Varianza	4,764	
		Desv. estándar	2,183	
		Mínimo	1	
		Máximo	7	
		Rango	6	
	2	Rango intercuartil	5	
		Asimetría	-,261	,319
		Curtosis	-1,434	,628
		Media	3,45	,464
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	2,49
			Límite superior	4,42
		Media recortada al 5%	3,39	
		Mediana	3,00	
		Varianza	4,736	
		Desv. estándar	2,176	
	3	Mínimo	1	
		Máximo	7	
		Rango	6	
		Rango intercuartil	4	
		Asimetría	,449	,491
		Curtosis	-1,279	,953
		Media	4,40	,763

### Descriptivos

DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)2

			Estadístico	Error estándar
	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	2,67	
		Límite superior	6,13	
	Media recortada al 5%		4,44	
	Mediana		5,50	
	Varianza		5,822	
	Desv. estándar		2,413	
	Mínimo		1	
	Máximo		7	
	Rango		6	
	Rango intercuartil		5	
	Asimetría		-,470	,687
	Curtosis		-1,664	1,334
3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At no time did I want to give up while facing the boss.	Media		4,79	,307
	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	4,17	
		Límite superior	5,40	
	Media recortada al 5%		4,87	
	Mediana		6,00	
	Varianza		5,262	
	Desv. estándar		2,294	
	Mínimo		1	
	Máximo		7	
	Rango		6	
	Rango intercuartil		4	
	Asimetría		-,543	,319
	Curtosis		-1,256	,628
2	Media		4,91	,550
	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	3,77	
		Límite superior	6,05	
	Media recortada al 5%		5,01	
	Mediana		6,50	
	Varianza		6,658	
	Desv. estándar		2,580	
	Mínimo		1	
	Máximo		7	
	Rango		6	
	Rango intercuartil		5	
	Asimetría		-,695	,491
	Curtosis		-1,384	,953
3	Media		5,60	,718
	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	3,98	
		Límite superior	7,22	
	Media recortada al 5%		5,72	
	Mediana		7,00	
	Varianza		5,156	
	Desv. estándar		2,271	
	Mínimo		2	
	Máximo		7	
	Rango		5	
	Rango intercuartil		4	
	Asimetría		-1,088	,687
	Curtosis		-,985	1,334
4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video game	Media		3,48	,284
	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	2,91	
		Límite superior	4,05	
	Media recortada al 5%		3,42	
	Mediana		3,00	
	Varianza		4,509	
	Desv. estándar		2,123	
	Mínimo		1	
	Máximo		7	
	Rango		6	

### Descriptivos

DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)2

			Estadístico	Error estándar
	2	Rango intercuartil	4	
		Asimetría	,256	,319
		Curtosis	-1,306	,628
		Media	3,27	,452
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	2,33
			Límite superior	4,21
		Media recortada al 5%	3,19	
		Mediana	3,00	
		Varianza	4,494	
		Desv. estándar	2,120	
		Mínimo	1	
		Máximo	7	
		Rango	6	
		Rango intercuartil	4	
		Asimetría	,398	,491
		Curtosis	-1,224	,953
		Media	5,00	,760
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	3,28
			Límite superior	6,72
		Media recortada al 5%	5,11	
	3	Mediana	6,00	
		Varianza	5,778	
		Desv. estándar	2,404	
		Mínimo	1	
		Máximo	7	
		Rango	6	
		Rango intercuartil	4	
		Asimetría	-,960	,687
		Curtosis	-,547	1,334
5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the boss	1	Media	4,13	,266
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	3,59
			Límite superior	4,66
		Media recortada al 5%	4,14	
		Mediana	4,00	
		Varianza	3,966	
		Desv. estándar	1,991	
		Mínimo	1	
		Máximo	7	
		Rango	6	
		Rango intercuartil	4	
		Asimetría	,050	,319
		Curtosis	-1,443	,628
	2	Media	3,95	,486
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	2,94
			Límite superior	4,96
		Media recortada al 5%	3,95	
		Mediana	4,50	
		Varianza	5,188	
		Desv. estándar	2,278	
		Mínimo	1	
		Máximo	7	
		Rango	6	
		Rango intercuartil	4	
		Asimetría	-,098	,491
		Curtosis	-1,655	,953
	3	Media	5,00	,577
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	3,69
			Límite superior	6,31
		Media recortada al 5%	5,06	
		Mediana	5,00	
		Varianza	3,333	

### Descriptivos

DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)2

			Estadístico	Error estándar
		Desv. estándar	1,826	
		Mínimo	2	
		Máximo	7	
		Rango	5	
		Rango intercuartil	3	
		Asimetría	-,274	,687
		Curtosis	-1,393	1,334
6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / When the time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss.	1	Media	3,45	,299
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	2,85
			Límite superior	4,05
		Media recortada al 5%	3,38	
		Mediana	3,00	
		Varianza	5,015	
		Desv. estándar	2,239	
		Mínimo	1	
		Máximo	7	
		Rango	6	
		Rango intercuartil	5	
		Asimetría	,350	,319
		Curtosis	-1,389	,628
	2	Media	3,23	,479
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	2,23
			Límite superior	4,22
		Media recortada al 5%	3,14	
		Mediana	2,50	
		Varianza	5,041	
		Desv. estándar	2,245	
		Mínimo	1	
		Máximo	7	
		Rango	6	
		Rango intercuartil	4	
		Asimetría	,604	,491
		Curtosis	-1,167	,953
	3	Media	5,00	,894
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	2,98
			Límite superior	7,02
		Media recortada al 5%	5,11	
		Mediana	7,00	
		Varianza	8,000	
		Desv. estándar	2,828	
		Mínimo	1	
		Máximo	7	
		Rango	6	
		Rango intercuartil	6	
		Asimetría	-,884	,687
		Curtosis	-1,393	1,334
7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss	1	Media	4,02	,273
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	3,47
			Límite superior	4,56
		Media recortada al 5%	4,02	
		Mediana	4,00	
		Varianza	4,163	
		Desv. estándar	2,040	
		Mínimo	1	
		Máximo	7	
		Rango	6	
		Rango intercuartil	4	
		Asimetría	-,012	,319
		Curtosis	-1,317	,628
	2	Media	3,41	,414



### Descriptivos

DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)2

DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)2				Estadístico	Error estándar
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	2,55	
			Límite superior	4,27	
		Media recortada al 5%		3,35	
		Mediana		3,00	
		Varianza		3,777	
		Desv. estándar		1,943	
		Mínimo		1	
		Máximo		7	
		Rango		6	
		Rango intercuartil		4	
		Asimetría		,172	,491
		Curtosis		-1,138	,953
	3	Media		4,00	,760
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	2,28	
			Límite superior	5,72	
		Media recortada al 5%		4,00	
		Mediana		3,50	
		Varianza		5,778	
		Desv. estándar		2,404	
		Mínimo		1	
		Máximo		7	
		Rango		6	
		Rango intercuartil		4	
		Asimetría		,120	,687
		Curtosis		-2,116	1,334
8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability.	1	Media		3,57	,260
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	3,05	
			Límite superior	4,09	
		Media recortada al 5%		3,52	
		Mediana		4,00	
		Varianza		3,777	
		Desv. estándar		1,943	
		Mínimo		1	
		Máximo		7	
		Rango		6	
		Rango intercuartil		3	
		Asimetría		,220	,319
		Curtosis		-1,019	,628
	2	Media		3,50	,415
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	2,64	
			Límite superior	4,36	
		Media recortada al 5%		3,50	
		Mediana		3,00	
		Varianza		3,786	
		Desv. estándar		1,946	
		Mínimo		1	
		Máximo		6	
		Rango		5	
		Rango intercuartil		4	
		Asimetría		,149	,491
		Curtosis		-1,595	,953
	3	Media		4,00	,632
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	2,57	
			Límite superior	5,43	
		Media recortada al 5%		4,00	
		Mediana		3,50	
		Varianza		4,000	
		Desv. estándar		2,000	
		Mínimo		1	
		Máximo		7	
		Rango		6	

### Descriptivos

DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)2

		Estadístico		Error estándar
9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good.	1	Rango intercuartil	3	
		Asimetría	,313	,687
		Curtosis	-,738	1,334
		Media	4,18	,236
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	3,70
			Límite superior	4,65
		Media recortada al 5%	4,20	
		Mediana	4,00	
		Varianza	3,131	
		Desv. estándar	1,770	
	2	Mínimo	1	
		Máximo	7	
		Rango	6	
		Rango intercuartil	3	
		Asimetría	-,240	,319
		Curtosis	-,789	,628
		Media	4,05	,444
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	3,12
			Límite superior	4,97
		Media recortada al 5%	4,05	
	3	Mediana	4,00	
		Varianza	4,331	
		Desv. estándar	2,081	
		Mínimo	1	
		Máximo	7	
		Rango	6	
		Rango intercuartil	4	
		Asimetría	,143	,491
		Curtosis	-1,408	,953
		Media	4,60	,636
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	3,16
			Límite superior	6,04
		Media recortada al 5%	4,67	
		Mediana	5,50	
		Varianza	4,044	
		Desv. estándar	2,011	
		Mínimo	1	
		Máximo	7	
		Rango	6	
		Rango intercuartil	3	
length comment	1	Asimetría	-,746	,687
		Curtosis	-,751	1,334
		Media	182,21	33,526
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	115,03
			Límite superior	249,40
		Media recortada al 5%	150,76	
		Mediana	108,50	
		Varianza	62943,299	
		Desv. estándar	250,885	
		Mínimo	2	
	2	Máximo	1588	
		Rango	1586	
		Rango intercuartil	238	
		Asimetría	3,492	,319
		Curtosis	17,337	,628
		Media	116,64	31,791
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	50,52
			Límite superior	182,75
		Media recortada al 5%	97,37	
		Mediana	77,00	
		Varianza	22234,909	

### Descriptivos

DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)2

		Estadístico		Error estándar
3		Desv. estándar	149,114	
		Mínimo	1	
		Máximo	591	
		Rango	590	
		Rango intercuartil	150	
		Asimetría	2,190	,491
		Curtosis	4,958	,953
		Media	282,50	46,092
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	178,23
			Límite superior	386,77
		Media recortada al 5%	275,28	
		Mediana	273,50	
		Varianza	21244,500	
		Desv. estándar	145,755	
		Mínimo	95	
		Máximo	600	
		Rango	505	
1	KIND OF COMMENT	Rango intercuartil	194	
		Asimetría	1,002	,687
		Curtosis	1,549	1,334
		Media	2,48	,219
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	2,04
			Límite superior	2,92
		Media recortada al 5%	2,52	
		Mediana	3,00	
		Varianza	2,691	
		Desv. estándar	1,640	
		Mínimo	0	
		Máximo	5	
		Rango	5	
		Rango intercuartil	3	
		Asimetría	-,467	,319
		Curtosis	-1,304	,628
2		Media	2,18	,358
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	1,44
			Límite superior	2,93
		Media recortada al 5%	2,20	
		Mediana	2,50	
		Varianza	2,823	
		Desv. estándar	1,680	
		Mínimo	0	
		Máximo	4	
		Rango	4	
		Rango intercuartil	4	
		Asimetría	-,314	,491
		Curtosis	-1,596	,953
3		Media	3,70	,213
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	3,22
			Límite superior	4,18
		Media recortada al 5%	3,78	
		Mediana	4,00	
		Varianza	,456	
		Desv. estándar	,675	
		Mínimo	2	
		Máximo	4	
		Rango	2	
		Rango intercuartil	0	
		Asimetría	-2,277	,687
		Curtosis	4,765	1,334

### Pruebas de normalidad

		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>		
		Estadístico	gl	Sig.
DEVELOPING PRACTICE: 1 (1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)2				
PLAYTESTING DURATION	1	,140	56	,008
	2	,121	22	,200*
	3	,114	10	,200*
AVERAGE GAME TIME	1	,174	56	<,001
	2	,245	22	,001
	3	,225	10	,162
WON RATE	1	,247	56	<,001
	2	,311	22	<,001
	3	,213	10	,200*
¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you played against the boss?	1	,266	56	<,001
	2	,300	22	<,001
	3	,338	10	,002
¿Cuántas has ganado? / How many times have you won?	1	,272	56	<,001
	2	,234	22	,003
	3	,238	10	,114
DIFFICULTY (Q2)	1	,165	56	<,001
	2	,203	22	,019
	3	,246	10	,087
FUN (Q5-Q6)	1	,132	56	,017
	2	,168	22	,109
	3	,175	10	,200*
INMERSIBILITY (Q3-Q4)	1	,115	56	,061
	2	,125	22	,200*
	3	,224	10	,170
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8-Q9)	1	,084	56	,200*
	2	,138	22	,200*
	3	,215	10	,200*
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8)	1	,109	56	,095
	2	,134	22	,200*
	3	,167	10	,200*
1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia	1	,158	56	,001
	2	,210	22	,013
	3	,248	10	,082
2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficulty is high.	1	,165	56	<,001
	2	,203	22	,019
	3	,246	10	,087

### Pruebas de normalidad

DEVELOPING PRACTICE: 1 (1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)2		Shapiro-Wilk		
		Estadístico	gl	Sig.
PLAYTESTING DURATION	1	,926	56	,002
	2	,953	22	,367
	3	,964	10	,832
AVERAGE GAME TIME	1	,832	56	<,001
	2	,889	22	,018
	3	,847	10	,053
WON RATE	1	,794	56	<,001
	2	,768	22	<,001
	3	,826	10	,030
¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you played against the boss?	1	,755	56	<,001
	2	,776	22	<,001
	3	,722	10	,002
¿Cuántas has ganado? / How many times have you won?	1	,702	56	<,001
	2	,820	22	,001
	3	,874	10	,112
DIFFICULTY (Q2)	1	,870	56	<,001
	2	,876	22	,010
	3	,852	10	,061
FUN (Q5-Q6)	1	,934	56	,004
	2	,901	22	,031
	3	,900	10	,218
INMERSIBILITY (Q3-Q4)	1	,934	56	,004
	2	,918	22	,068
	3	,862	10	,080
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8-Q9)	1	,965	56	,108
	2	,937	22	,171
	3	,895	10	,195
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8)	1	,960	56	,060
	2	,933	22	,143
	3	,909	10	,274
1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia	1	,885	56	<,001
	2	,942	22	,218
	3	,805	10	,017
2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficulty is high.	1	,870	56	<,001
	2	,876	22	,010
	3	,852	10	,061

### Pruebas de normalidad

		DEVELOPING PRACTICE: 1 (1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)2			Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>		
		Estadístico	gl	Sig.			
3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At no time did I want to give up while facing the boss.	1	,220	56	<,001			
	2	,291	22	<,001			
	3	,431	10	<,001			
4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video game	1	,165	56	<,001			
	2	,180	22	,061			
	3	,261	10	,051			
5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the boss	1	,184	56	<,001			
	2	,179	22	,065			
	3	,208	10	,200*			
6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / When the time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss.	1	,187	56	<,001			
	2	,208	22	,014			
	3	,360	10	<,001			
7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss	1	,138	56	,010			
	2	,165	22	,122			
	3	,297	10	,012			
8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability.	1	,127	56	,025			
	2	,189	22	,040			
	3	,191	10	,200*			
9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good.	1	,125	56	,029			
	2	,155	22	,180			
	3	,257	10	,060			
length comment	1	,236	56	<,001			
	2	,231	22	,003			
	3	,157	10	,200*			

### Pruebas de normalidad

		Shapiro-Wilk		
		Estadístico	gl	Sig.
DEVELOPING PRACTICE: 1 (1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)2				
3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At no time did I want to give up while facing the boss.	1	,822	56	<,001
	2	,734	22	<,001
	3	,622	10	<,001
4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video game	1	,885	56	<,001
	2	,879	22	,012
	3	,794	10	,012
5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the boss	1	,896	56	<,001
	2	,868	22	,007
	3	,885	10	,150
6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / When the time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss.	1	,859	56	<,001
	2	,844	22	,003
	3	,670	10	<,001
7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss	1	,913	56	<,001
	2	,909	22	,045
	3	,827	10	,030
8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability.	1	,915	56	<,001
	2	,860	22	,005
	3	,935	10	,498
9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good.	1	,938	56	,007
	2	,905	22	,037
	3	,888	10	,163
length comment	1	,660	56	<,001
	2	,730	22	<,001
	3	,935	10	,501

### Pruebas de normalidad

DEVELOPING PRACTICE: 1 (1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)2		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>		
		Estadístico	gl	Sig.
KIND OF COMMENT	1	,251	56	<,001
	2	,221	22	,006
	3	,472	10	<,001

### Pruebas de normalidad

DEVELOPING PRACTICE: 1 (1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)2		Shapiro-Wilk		
		Estadístico	gl	Sig.
KIND OF COMMENT	1	,817	56	<,001
	2	,806	22	<,001
	3	,532	10	<,001

\*. Esto es un límite inferior de la significación verdadera.

a. Corrección de significación de Lilliefors

## PLAYTESTING DURATION

### Gráficos de tallo y hojas

PLAYTESTING DURATION Diagrama de tallo y hojas de  
DEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and20= 1

Frecuencia	Stem &	Hoja
6,00	0 .	001111
7,00	0 .	2222333
8,00	0 .	44445555
12,00	0 .	666667777777
4,00	0 .	8889
6,00	1 .	000111
6,00	1 .	222223
3,00	1 .	555
2,00	1 .	66
2,00	Extremos	(>=23)

Ancho del tallo: 10

Cada hoja: 1 caso(s)

PLAYTESTING DURATION Diagrama de tallo y hojas de



DEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and20= 2

Frecuencia Stem & Hoja

7,00	0 . 0013333
9,00	0 . 555667789
4,00	1 . 0223
2,00	1 . 57

Ancho del tallo: 10

Cada hoja: 1 caso(s)

PLAYTESTING DURATION Diagrama de tallo y hojas de

DEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and20= 3

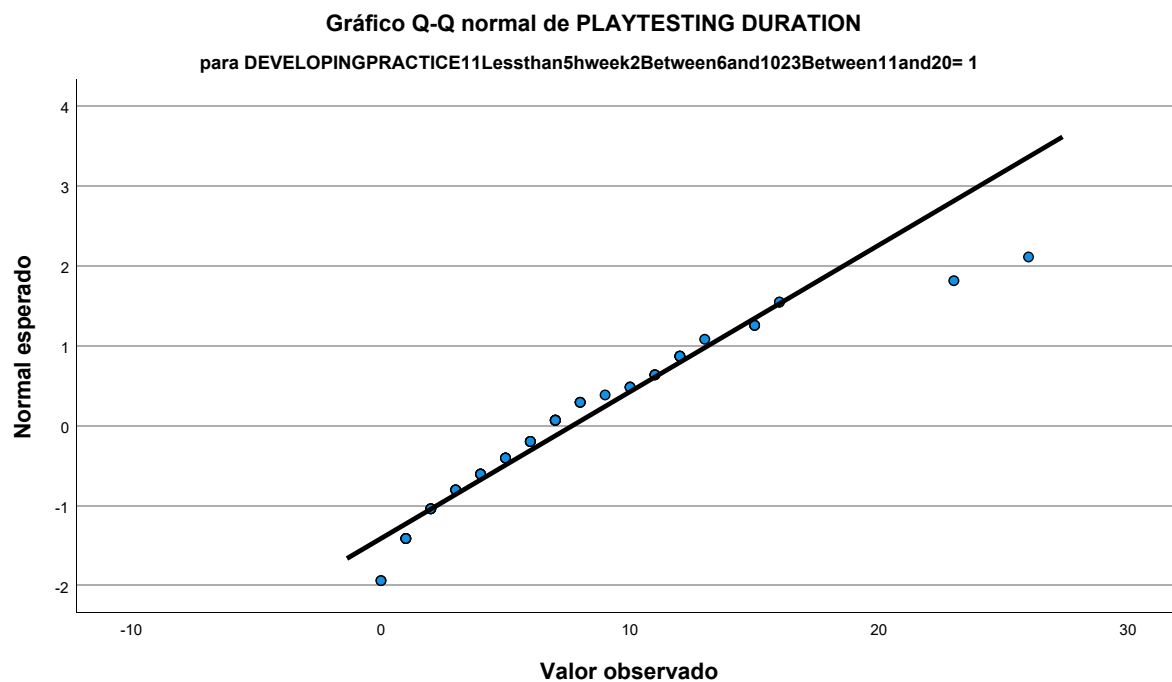
Frecuencia Stem & Hoja

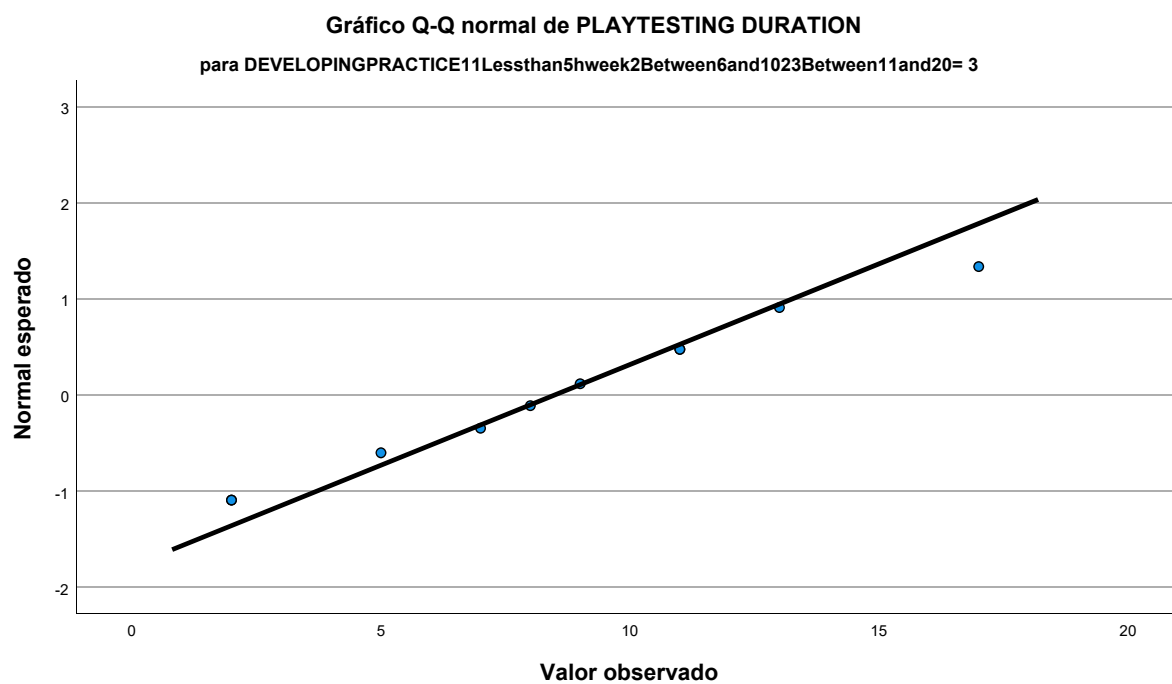
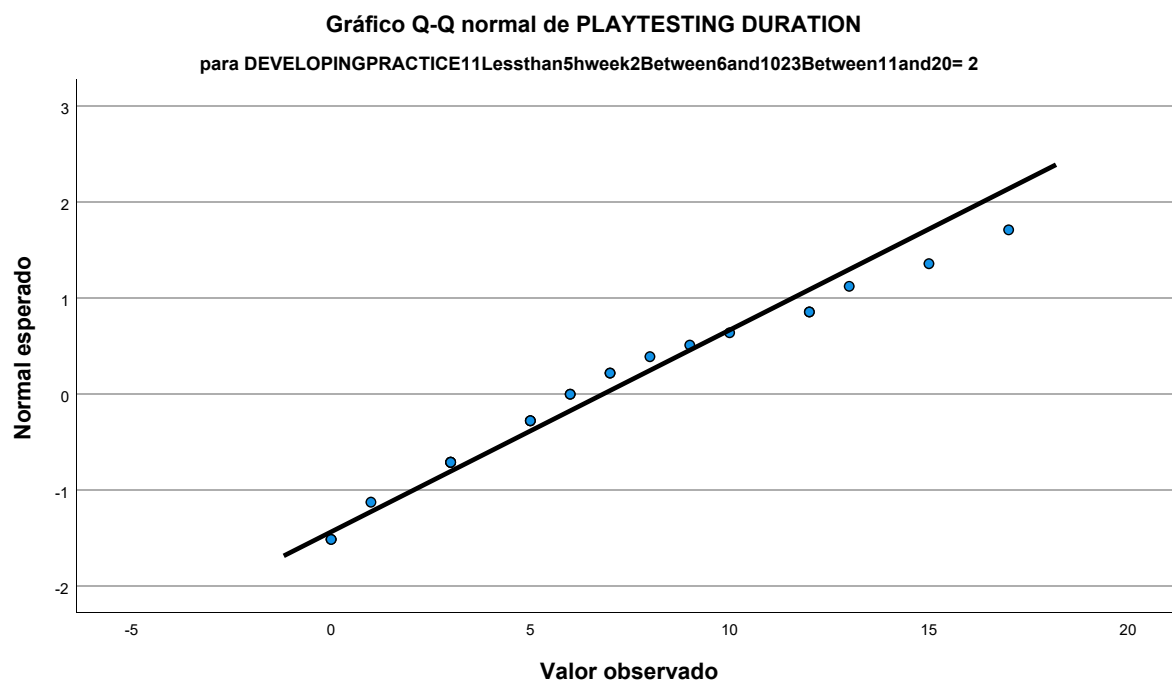
2,00	0 . 22
4,00	0 . 5789
3,00	1 . 113
1,00	1 . 7

Ancho del tallo: 10

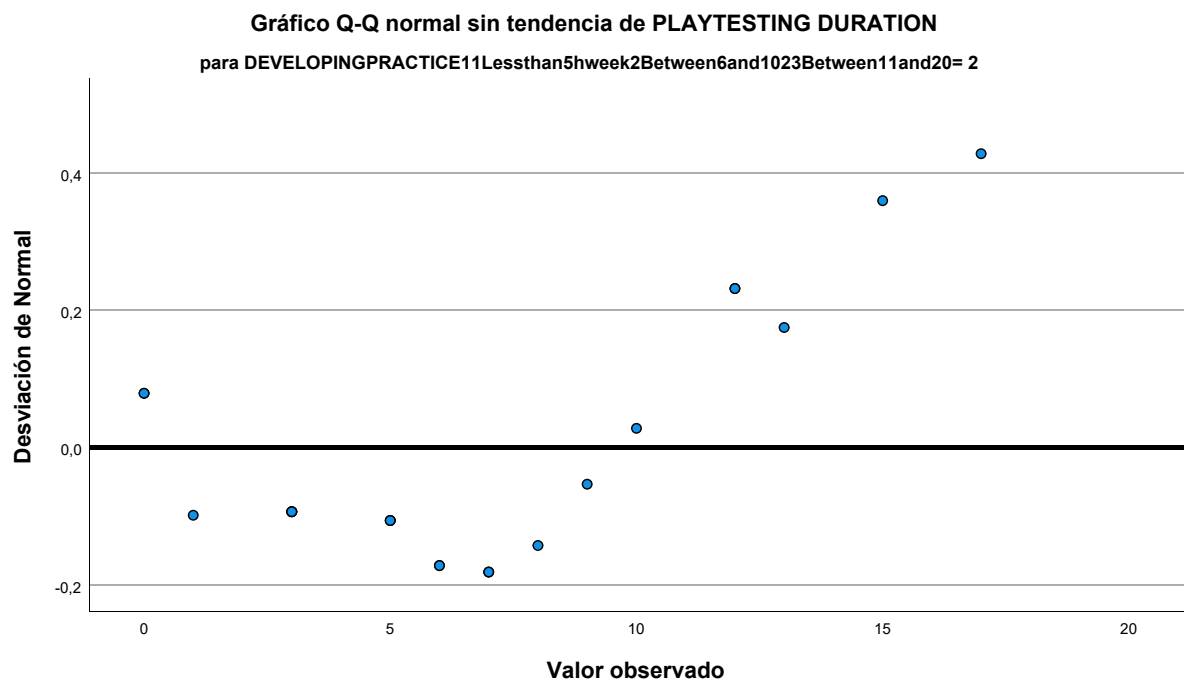
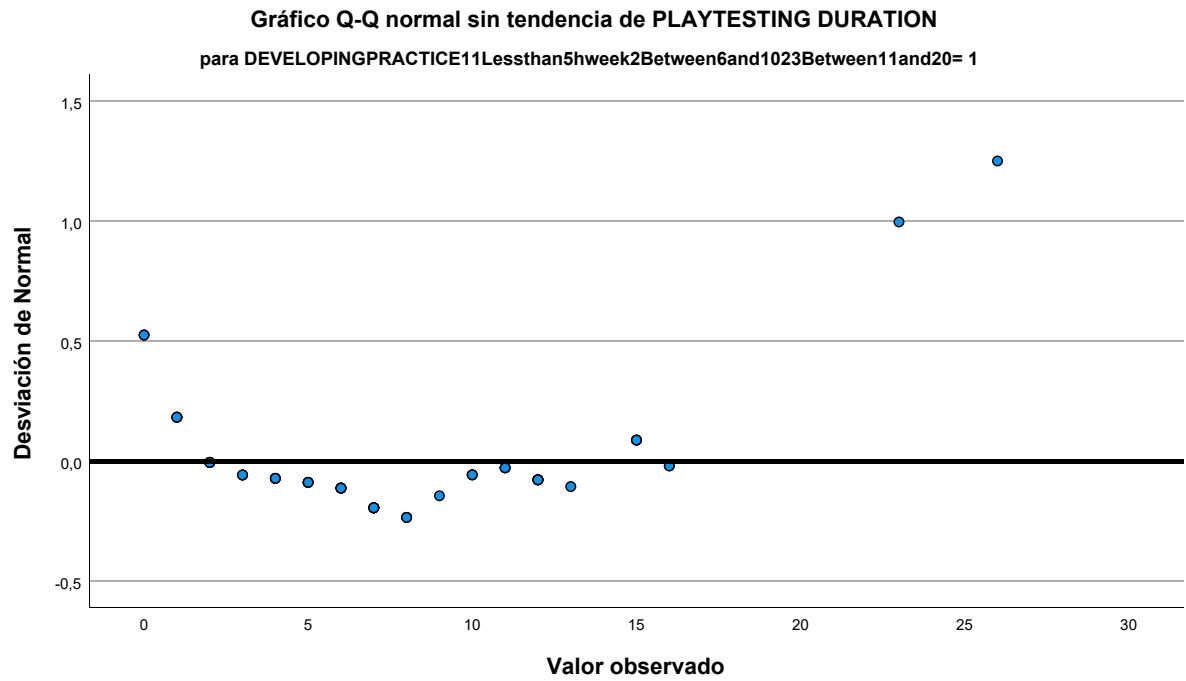
Cada hoja: 1 caso(s)

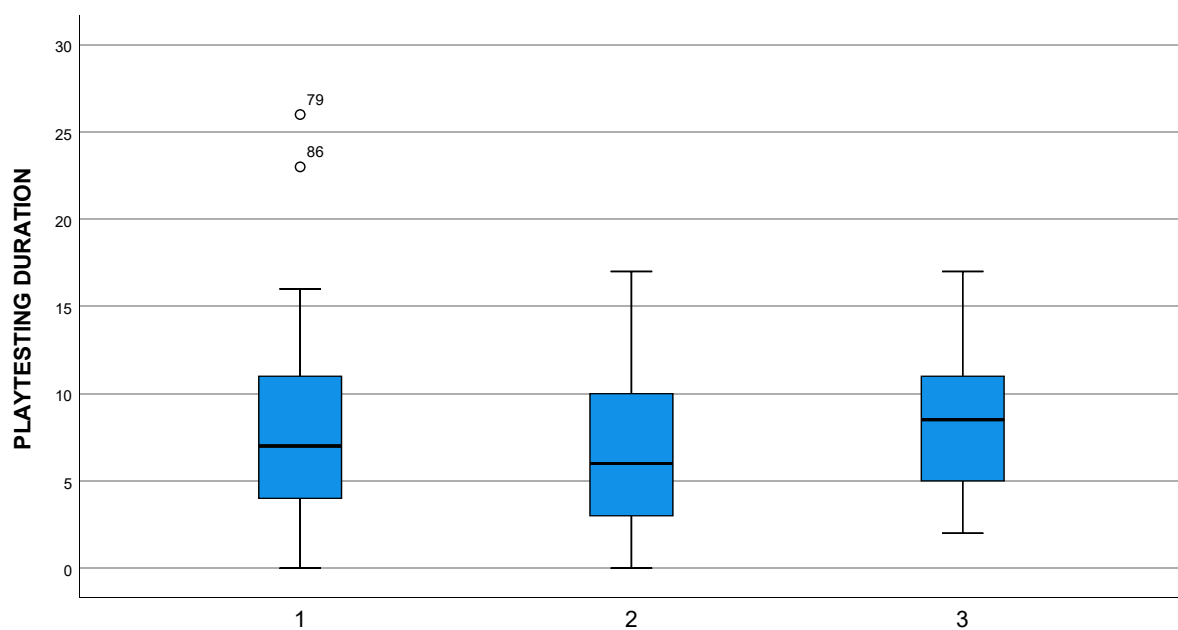
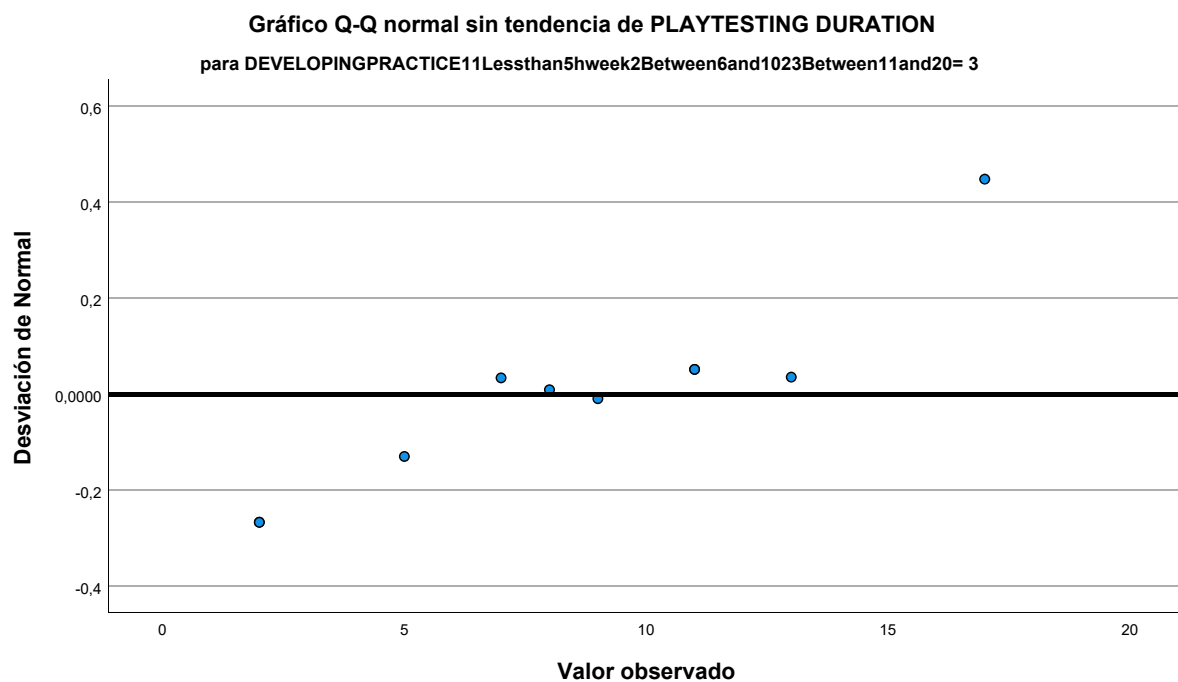
## Gráficos Q-Q normales





**Gráficos Q-Q normales sin tendencia**





DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)2

## AVERAGE GAME TIME

### Gráficos de tallo y hojas

AVERAGE GAME TIME Diagrama de tallo y hojas de  
DEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and20= 1

Frecuencia	Stem &	Hoja
7,00	0 .	0033566

13,00	1 .	0000022333566
11,00	2 .	00000333456
9,00	3 .	000003356
4,00	4 .	0005
3,00	5 .	057
3,00	6 .	005
3,00	7 .	000
3,00	Extremos	(>=11,0)

Ancho del tallo: 1,000000  
Cada hoja: 1 caso(s)

AVERAGE GAME TIME Diagrama de tallo y hojas de  
DEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and20= 2

Frecuencia	Stem &	Hoja
10,00	0 .	0000111111
5,00	0 .	22222
3,00	0 .	455
3,00	0 .	666
1,00	0 .	8

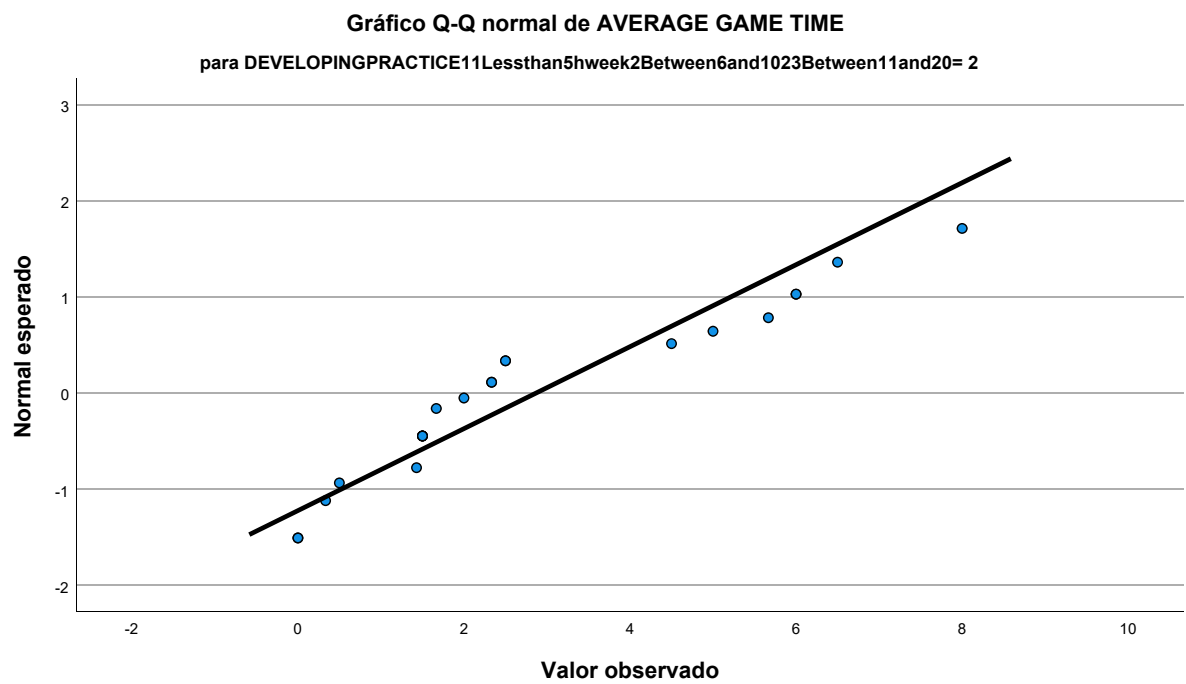
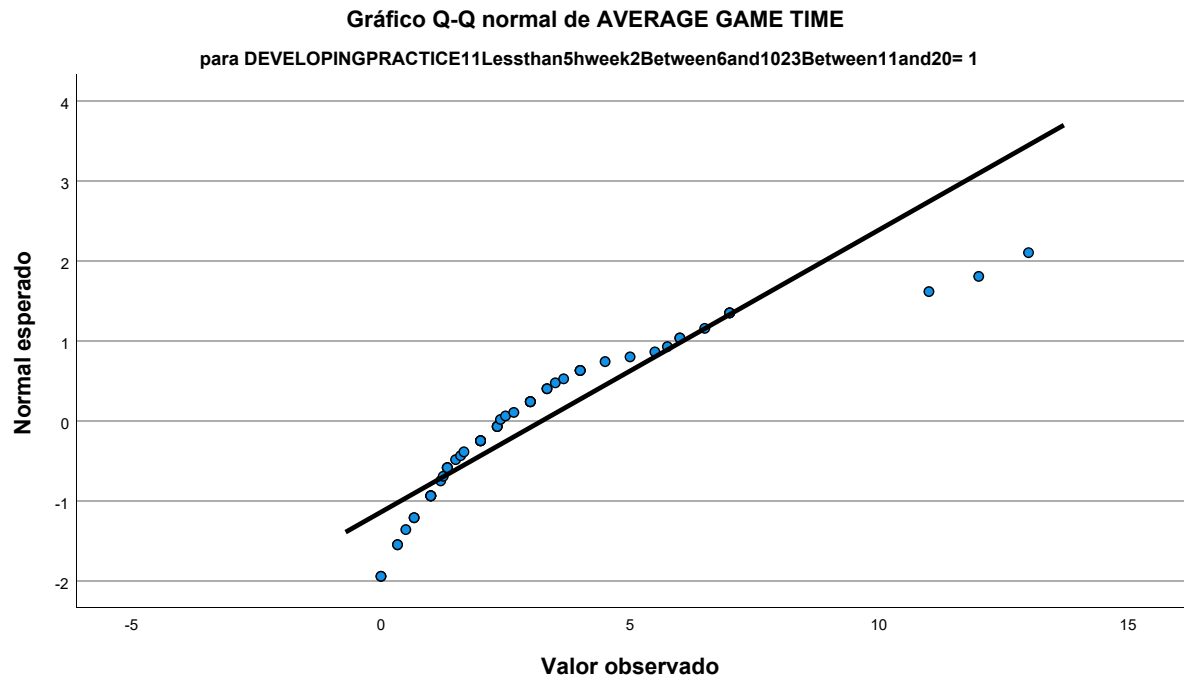
Ancho del tallo: 10,00000  
Cada hoja: 1 caso(s)

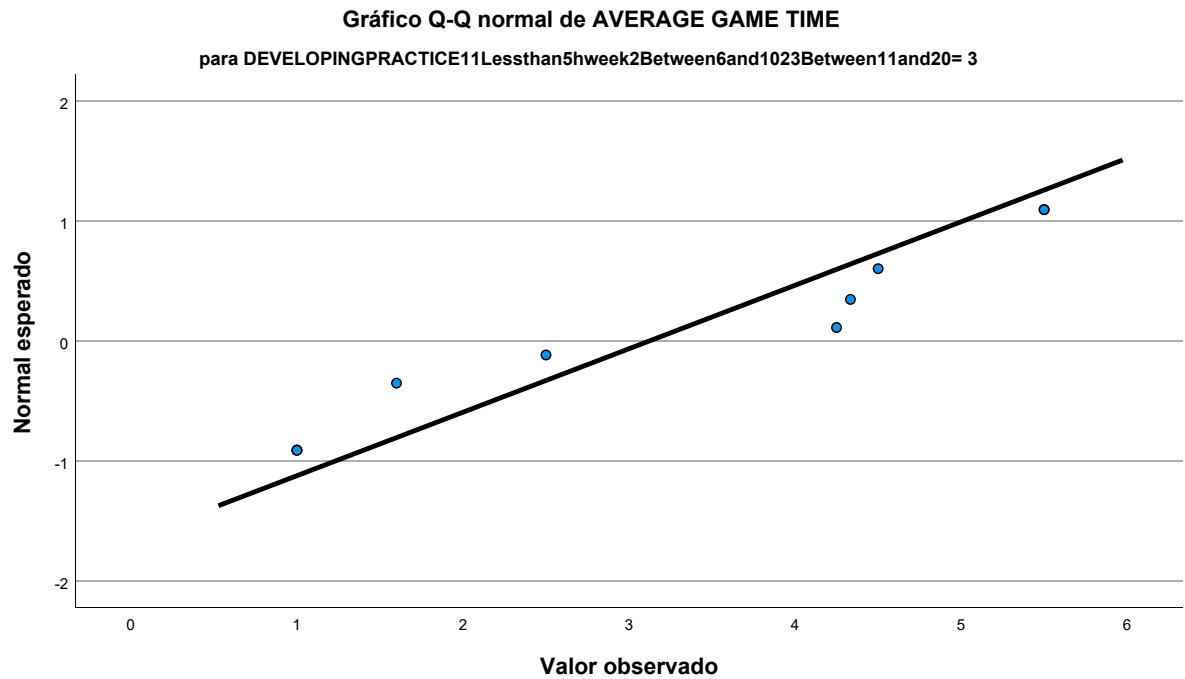
AVERAGE GAME TIME Diagrama de tallo y hojas de  
DEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and20= 3

Frecuencia	Stem &	Hoja
4,00	1 .	0006
1,00	2 .	5
,00	3 .	
3,00	4 .	235
2,00	5 .	55

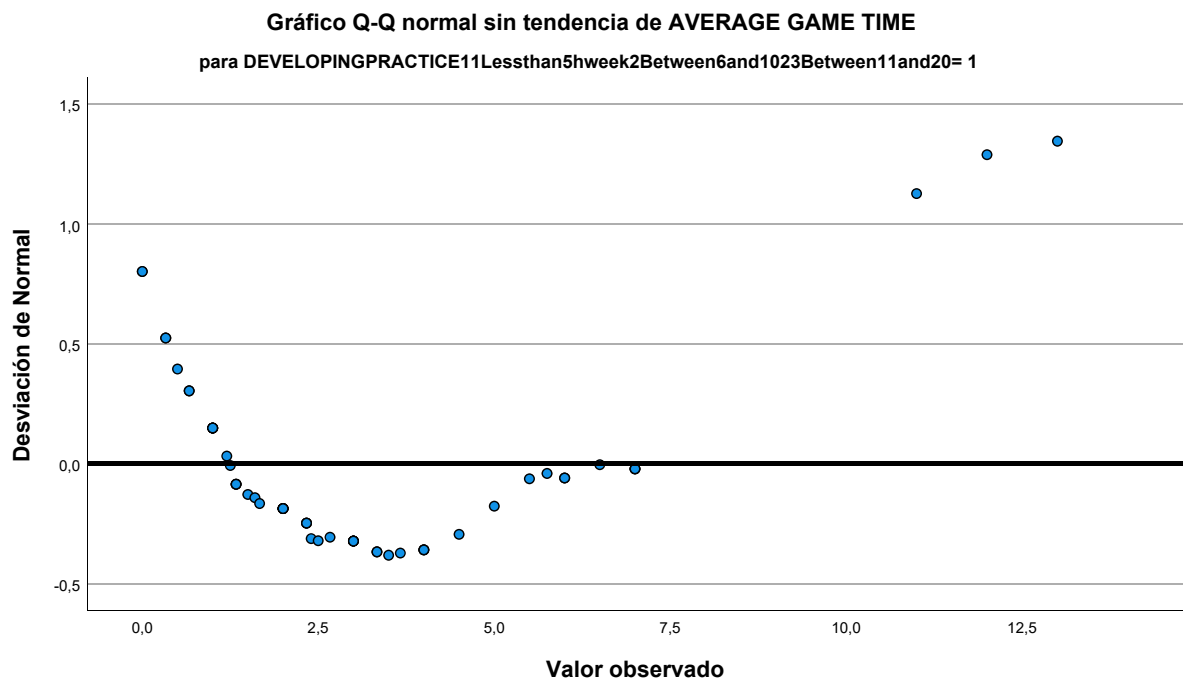
Ancho del tallo: 1,000000  
Cada hoja: 1 caso(s)

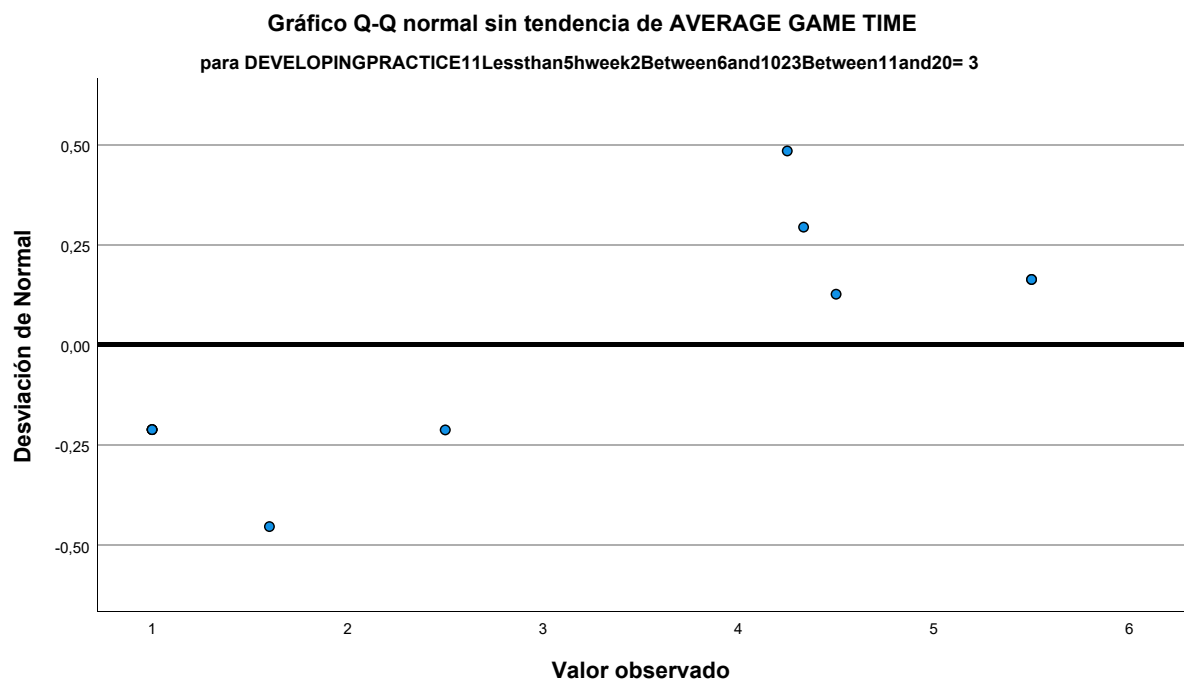
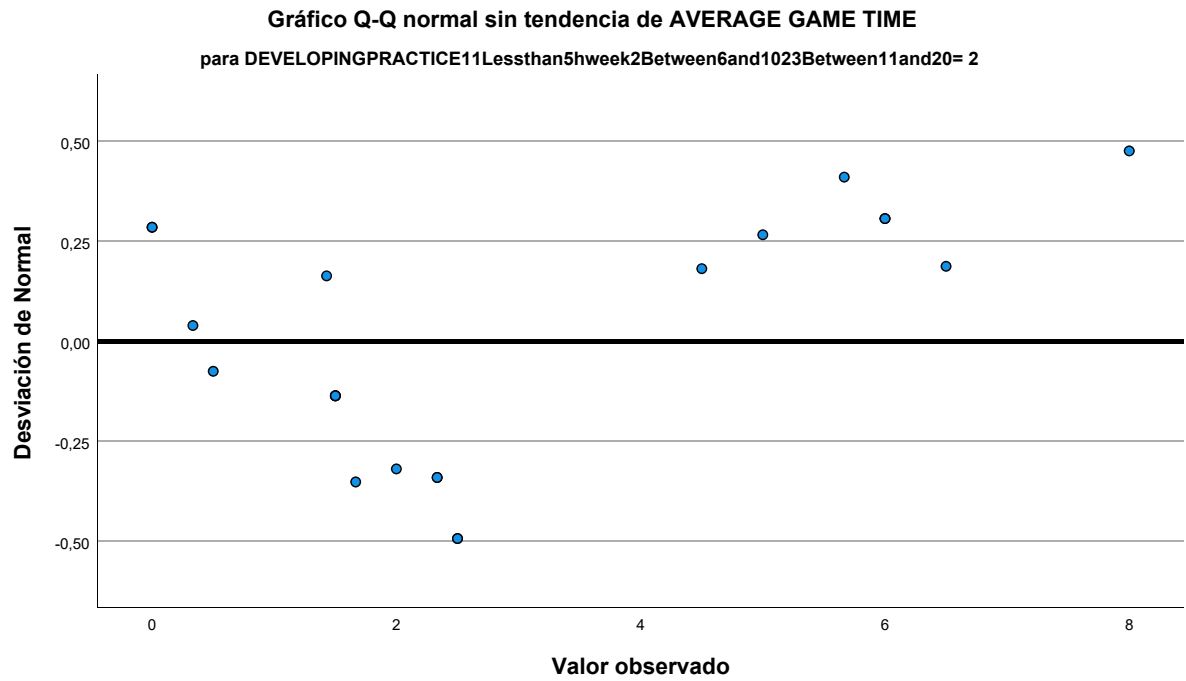
## Gráficos Q-Q normales



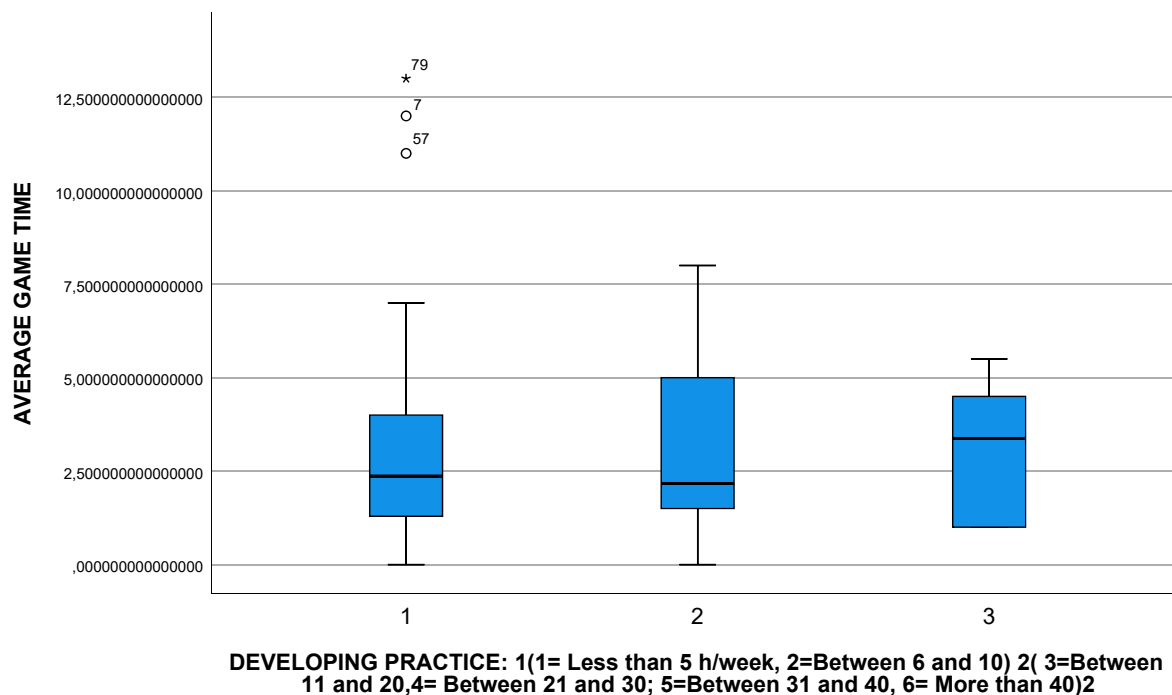


### Gráficos Q-Q normales sin tendencia









## WON RATE

### Gráficos de tallo y hojas

WON RATE Diagrama de tallo y hojas de  
DEVELOPINGPRACTICE11Less than 5hweek2Between 6 and 1023Between 11 and 20= 1

Frecuencia	Stem & Hoja
22,00	0 . 0000000000000000000000
6,00	0 . 233333
6,00	0 . 455555
5,00	0 . 66667
,00	0 .
17,00	1 . 00000000000000000000

Ancho del tallo: 100,00  
Cada hoja: 1 caso(s)

WON RATE Diagrama de tallo y hojas de  
DEVELOPINGPRACTICE11Less than 5hweek2Between 6 and 1023Between 11 and 20= 2

Frecuencia	Stem & Hoja
7,00	0 . 0000033
4,00	0 . 5556
11,00	1 . 000000000000

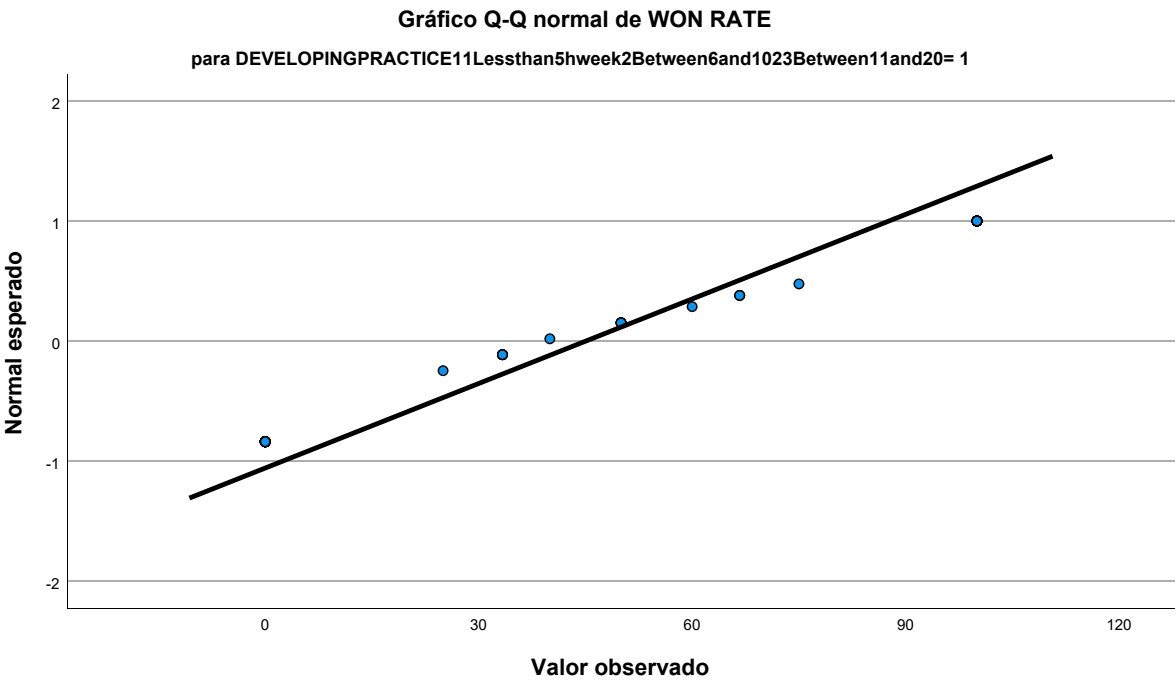
Ancho del tallo: 100,00  
Cada hoja: 1 caso(s)

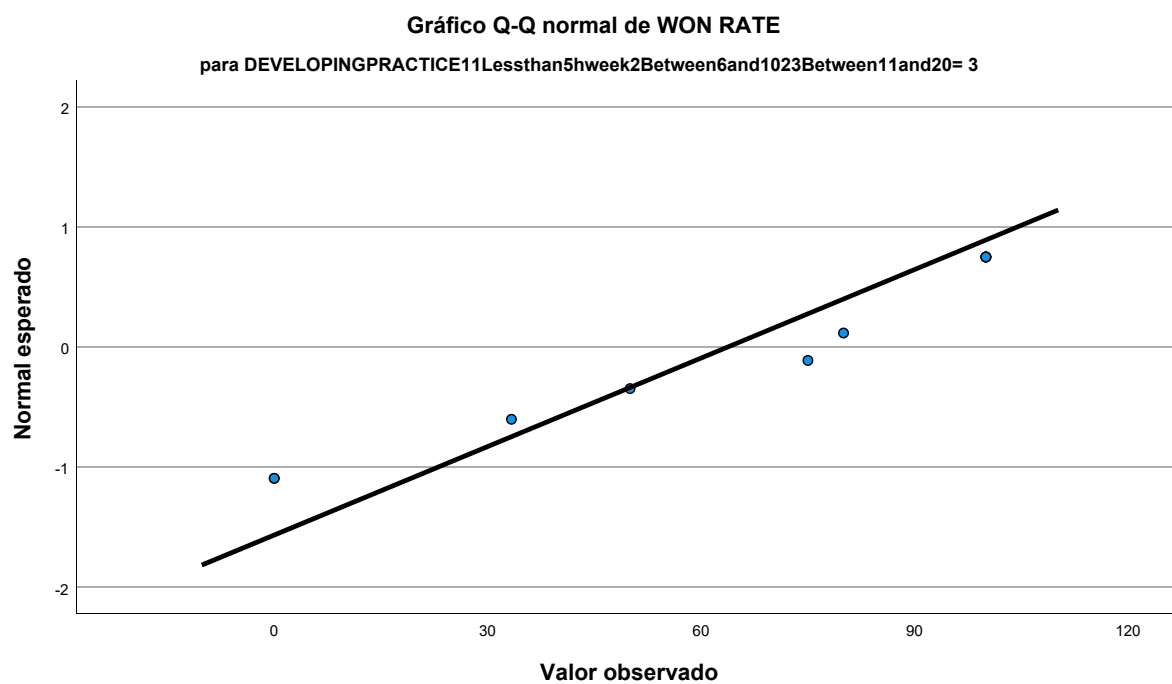
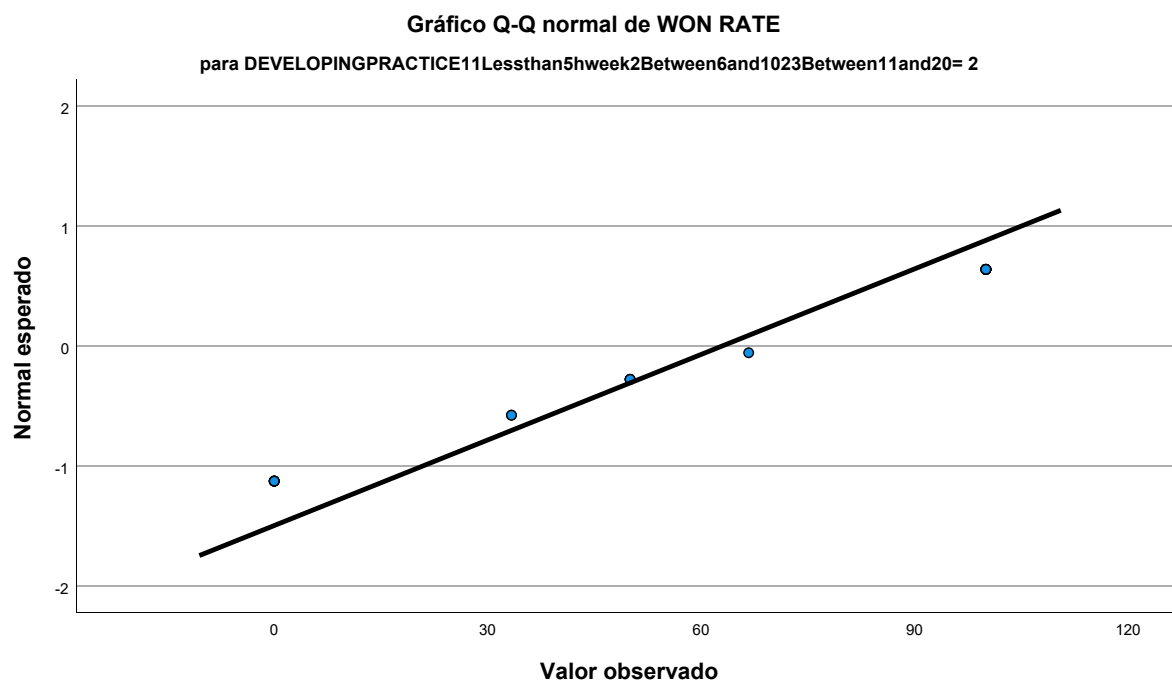
WON RATE Diagrama de tallo y hojas de  
DEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and20= 3

Frecuencia	Stem &	Hoja
3,00	0 .	003
3,00	0 .	578
4,00	1 .	0000

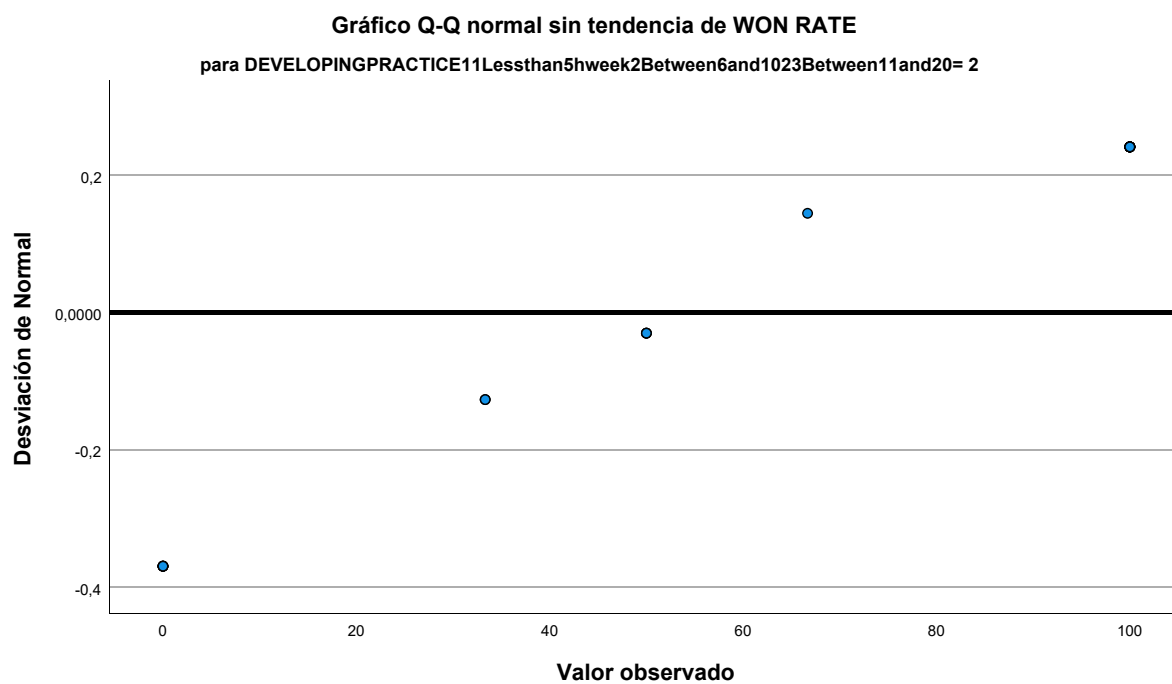
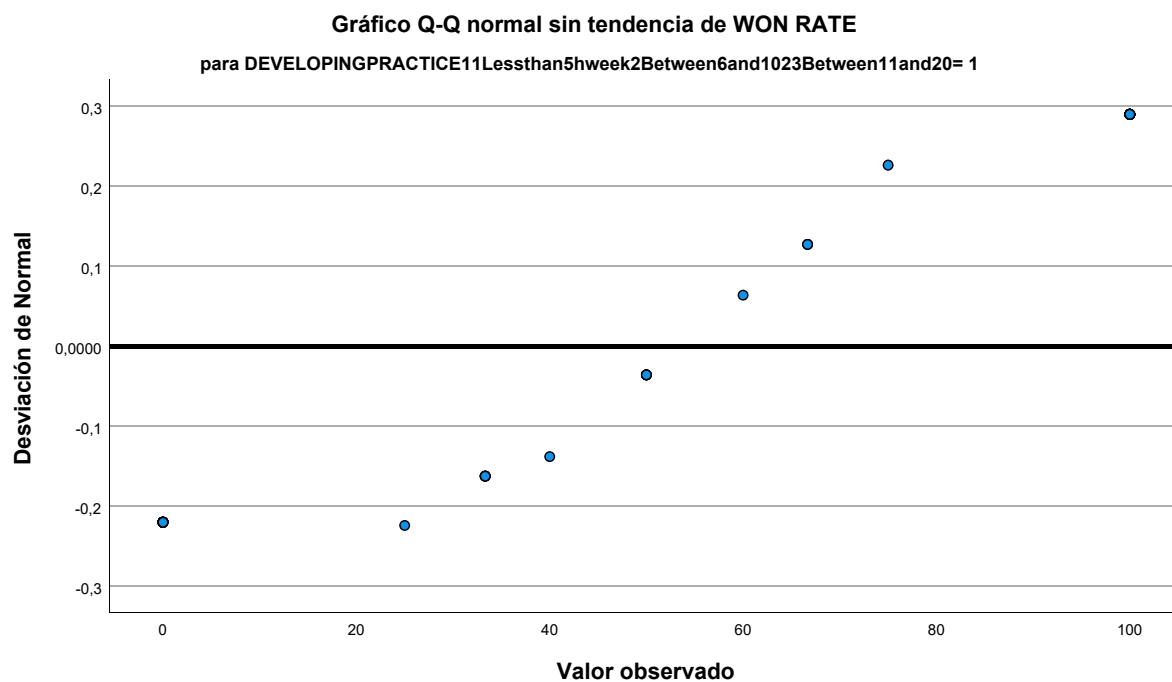
Ancho del tallo: 100,00  
Cada hoja: 1 caso(s)

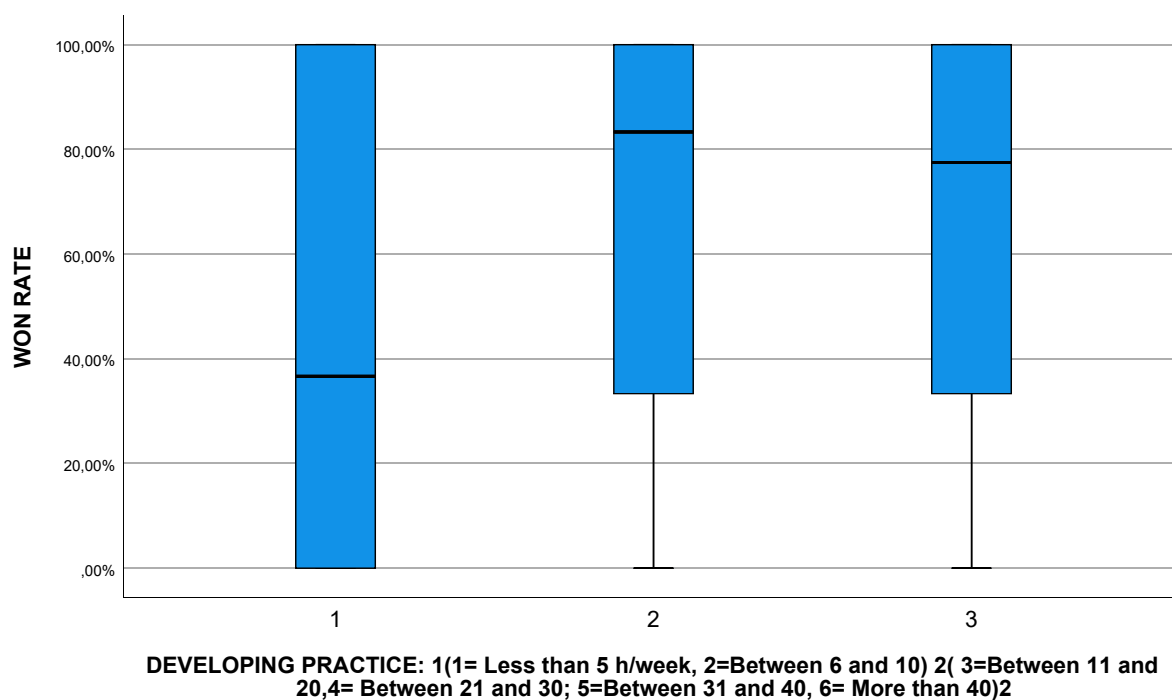
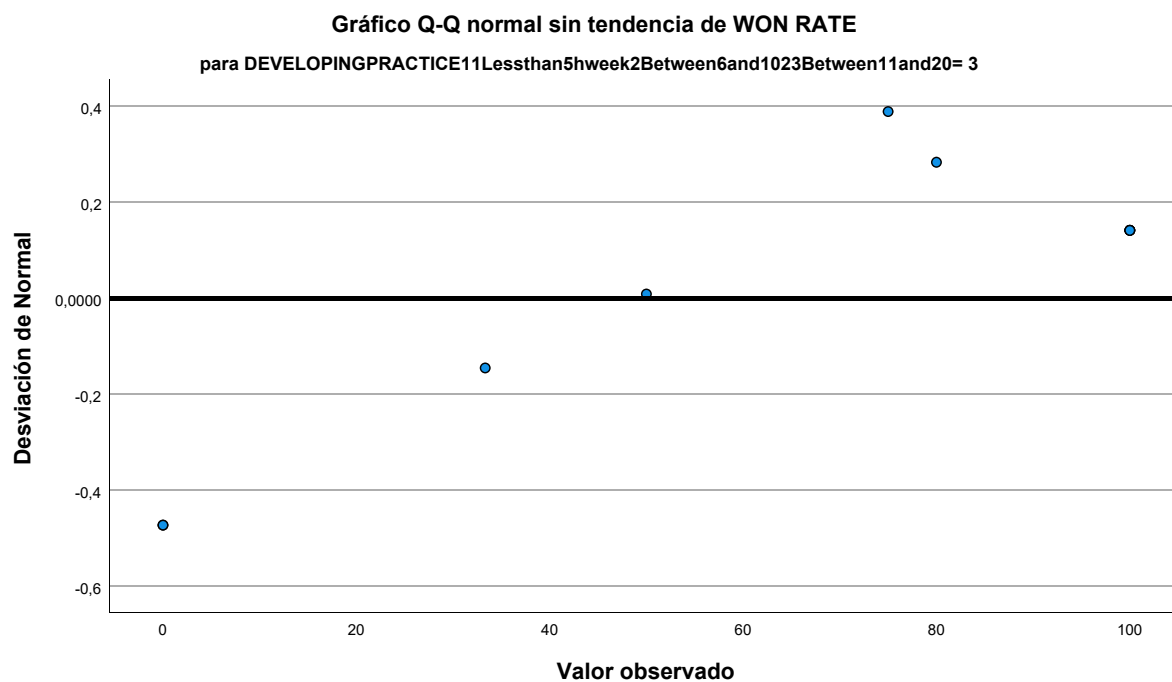
Gráficos Q-Q normales





**Gráficos Q-Q normales sin tendencia**





**¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you played against the boss?**

### Gráficos de tallo y hojas

¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you pla Diagrama de tallo y hojas de

DEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and20= 1

Frecuencia Stem & Hoja

9,00	1 .	000000000
,00	1 .	
16,00	2 .	000000000000000000
,00	2 .	
19,00	3 .	0000000000000000000
,00	3 .	
3,00	4 .	000
9,00	Extremos	(>=5,0)

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you pla Diagrama de tal  
lo y hojas de  
DEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and20= 2

Frecuencia	Stem &	Hoja
2,00	1 .	00
,00	1 .	
9,00	2 .	000000000
,00	2 .	
8,00	3 .	00000000
,00	3 .	
1,00	4 .	0
2,00	Extremos	(>=6,0)

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you pla Diagrama de tal  
lo y hojas de  
DEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and20= 3

Frecuencia	Stem &	Hoja
6,00	2 .	000000
1,00	3 .	0
1,00	4 .	0
1,00	5 .	0
,00	6 .	
1,00	7 .	0

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

## Gráficos Q-Q normales

Gráfico Q-Q normal de ¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you played against the boss?

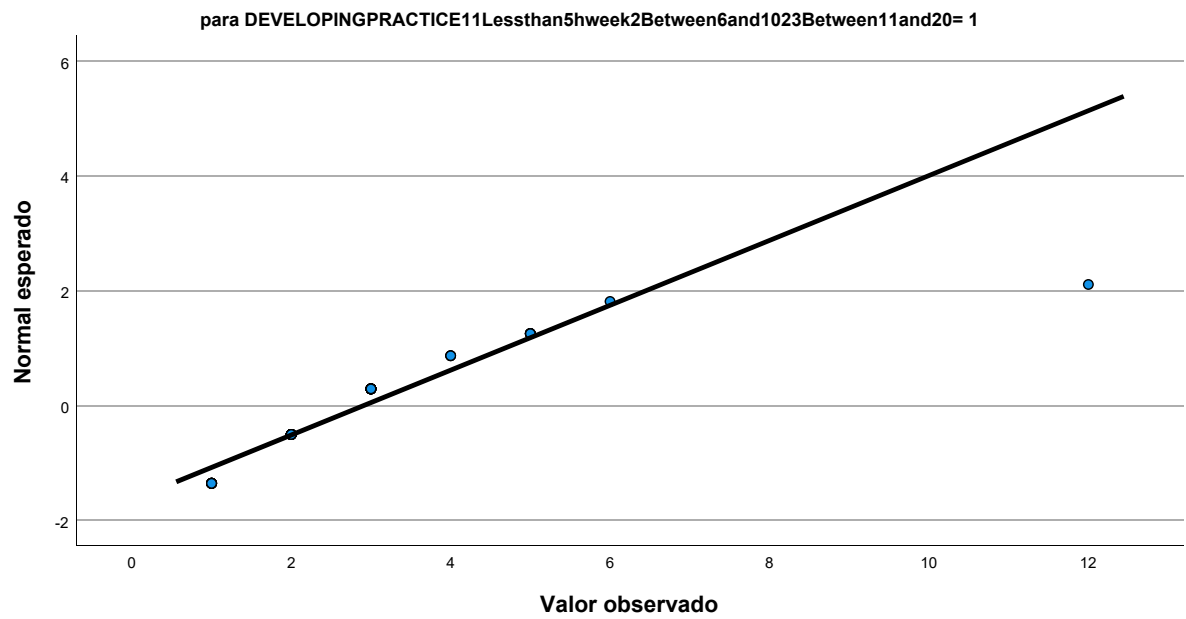
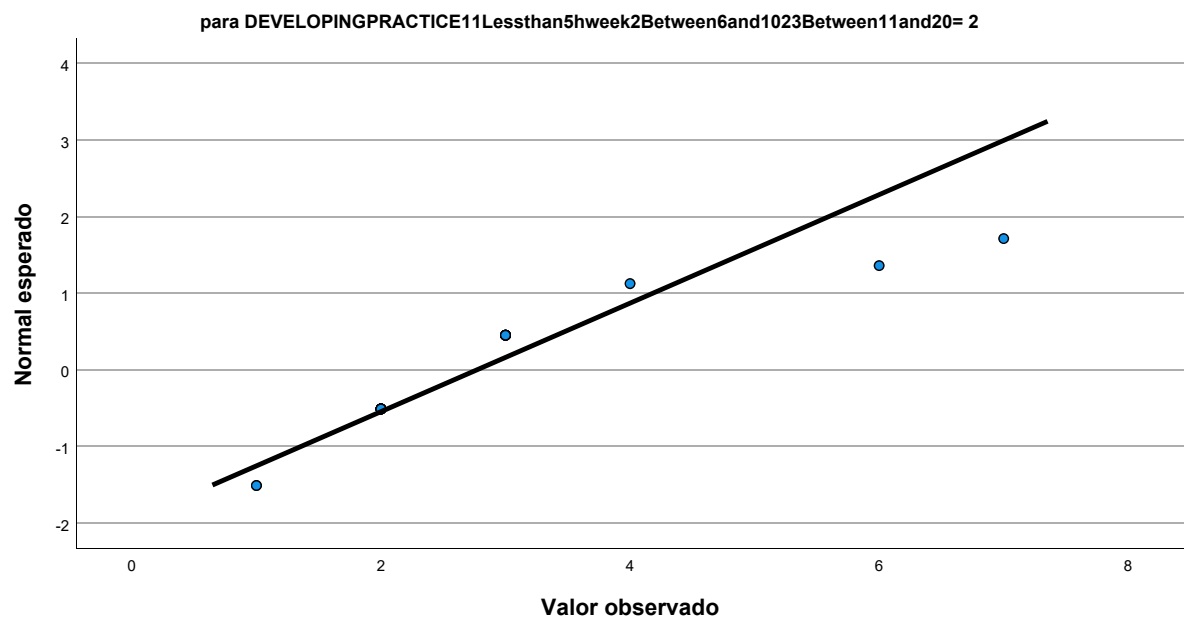
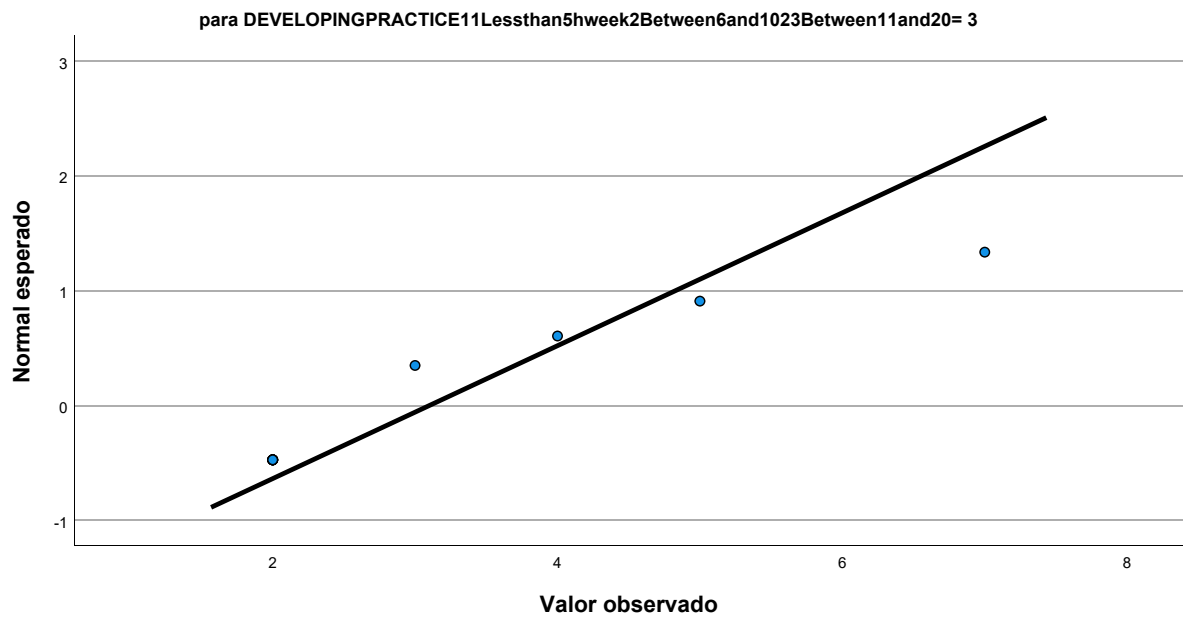


Gráfico Q-Q normal de ¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you played against the boss?



**Gráfico Q-Q normal de ¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you played against the boss?**



**Gráficos Q-Q normales sin tendencia**

**Gráfico Q-Q normal sin tendencia de ¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you played against the boss?**

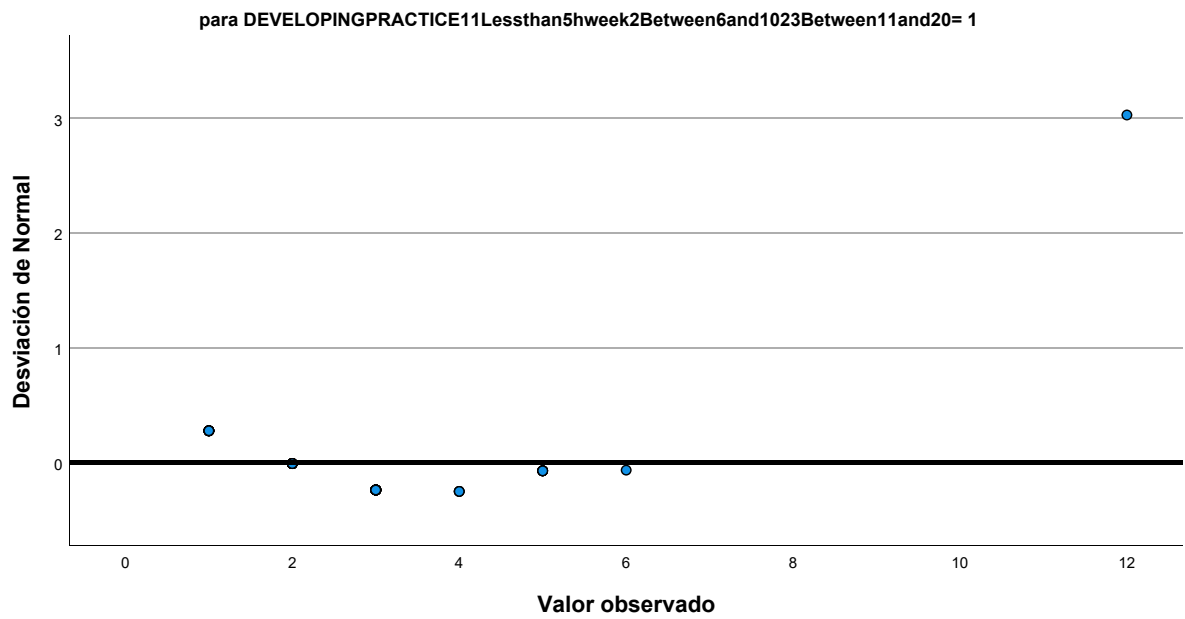




Gráfico Q-Q normal sin tendencia de ¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you played against the boss?

para DEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and20= 2

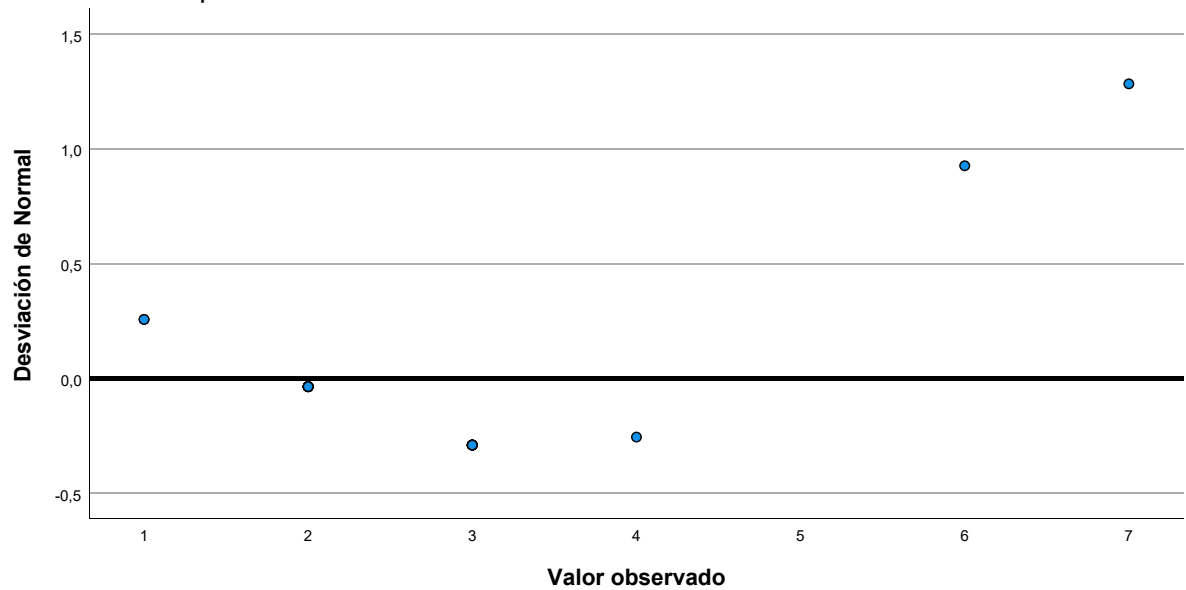
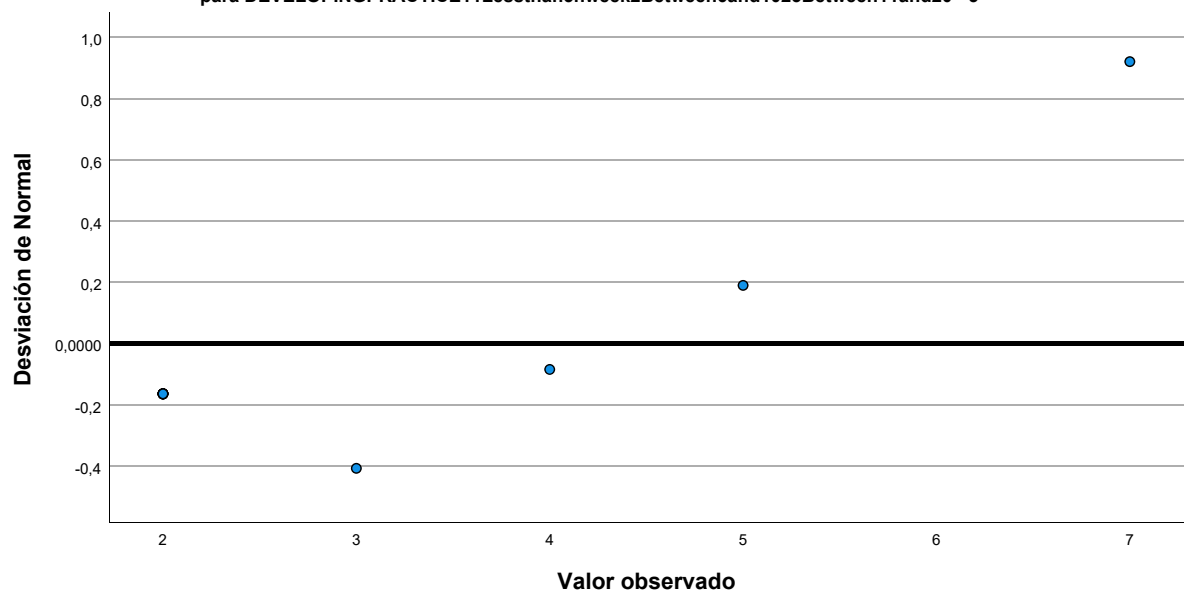
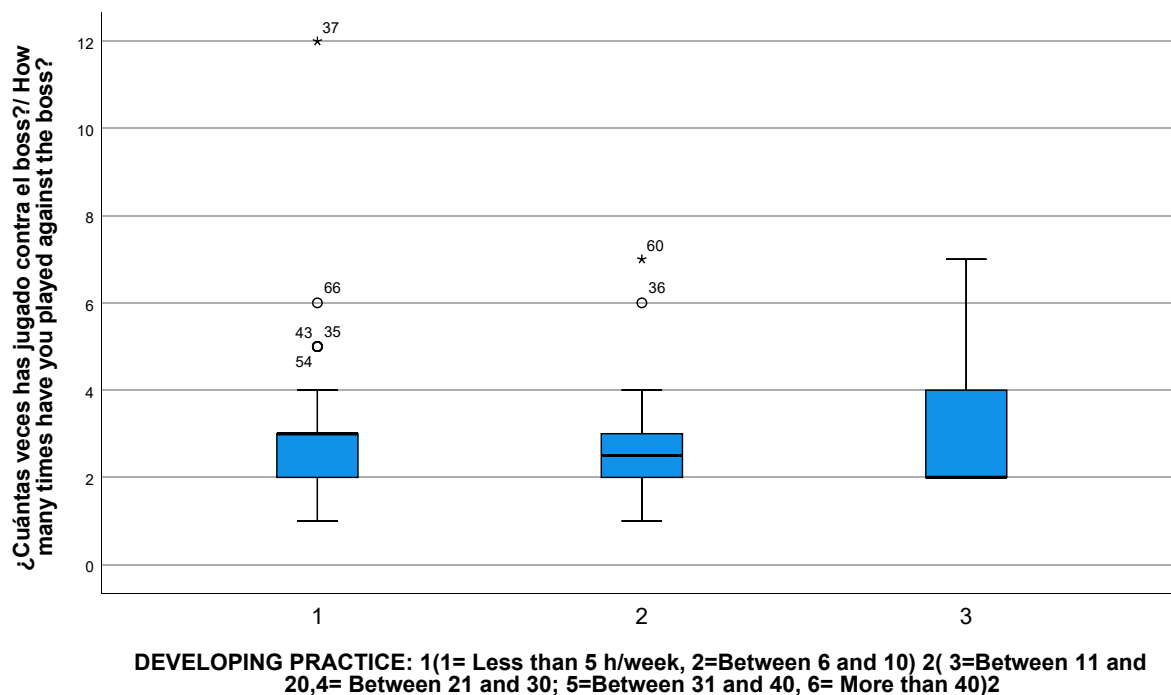


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de ¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you played against the boss?

para DEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and20= 3





¿Cuántas has ganado? / How many times have you won?

### Gráficos de tallo y hojas

¿Cuántas has ganado? / How many times have you won?

Diagrama de tallo y hojas de

DEVELOPINGPRACTICE11Less than 5 h/week2Between 6 and 1023Between 11 and 20= 1

Frecuencia	Stem &	Hoja
22,00	0 .	0000000000000000000000
18,00	1 .	00000000000000000000
9,00	2 .	000000000
3,00	3 .	000
,00	4 .	
2,00	5 .	00
2,00	Extremos	(>=6)

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

¿Cuántas has ganado? / How many times have you won?

Diagrama de tallo y hojas de

DEVELOPINGPRACTICE11Less than 5 h/week2Between 6 and 1023Between 11 and 20= 2

Frecuencia	Stem &	Hoja
5,00	0 .	00000
,00	0 .	
7,00	1 .	0000000

,00	1 .	
5,00	2 .	00000
,00	2 .	
2,00	3 .	00
3,00	Extremos	(>=4)

Ancho del tallo: 1

Cada hoja: 1 caso(s)

¿Cuántas has ganado? / How many times have you won?

Diagrama de tallo y hojas de

DEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and20= 3

Frecuencia	Stem &	Hoja
2,00	0 .	00
2,00	1 .	00
3,00	2 .	000
1,00	3 .	0
1,00	4 .	0
1,00	Extremos	(>=7)

Ancho del tallo: 1

Cada hoja: 1 caso(s)

### Gráficos Q-Q normales

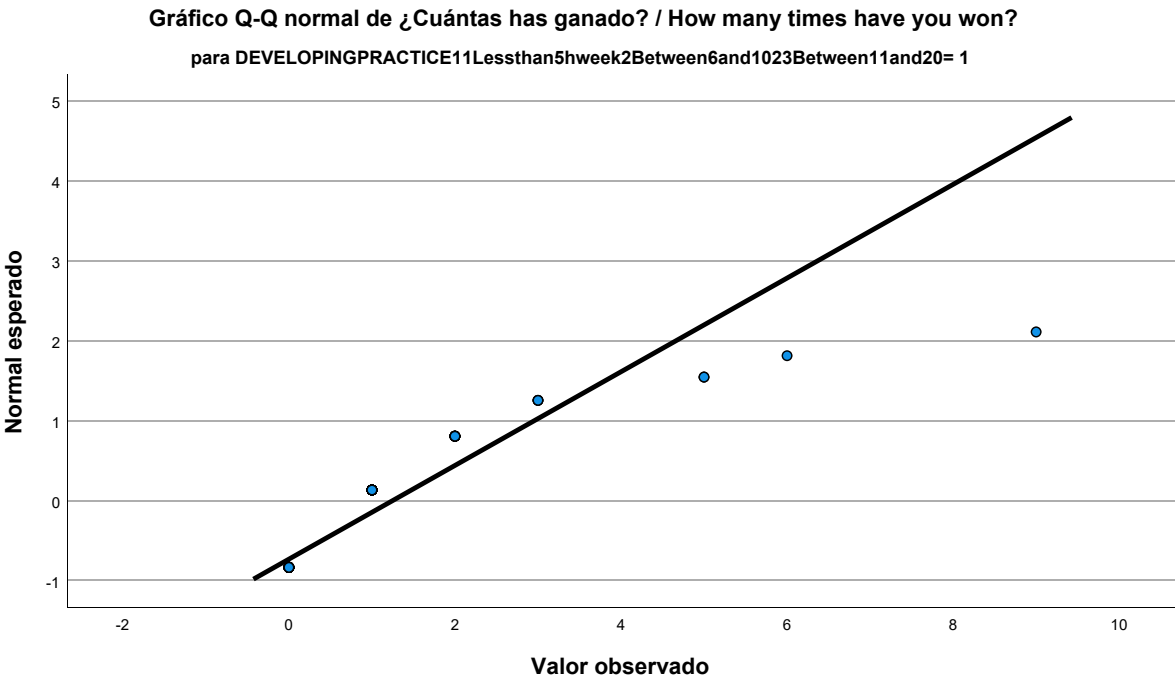


Gráfico Q-Q normal de ¿Cuántas has ganado? / How many times have you won?

para DEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and20= 2

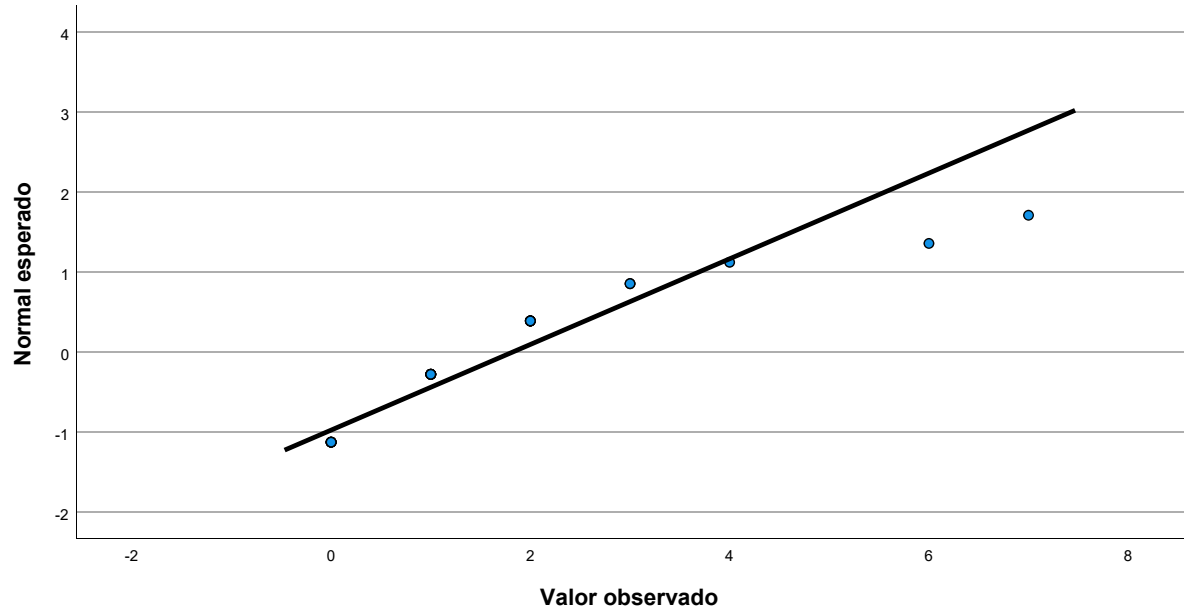
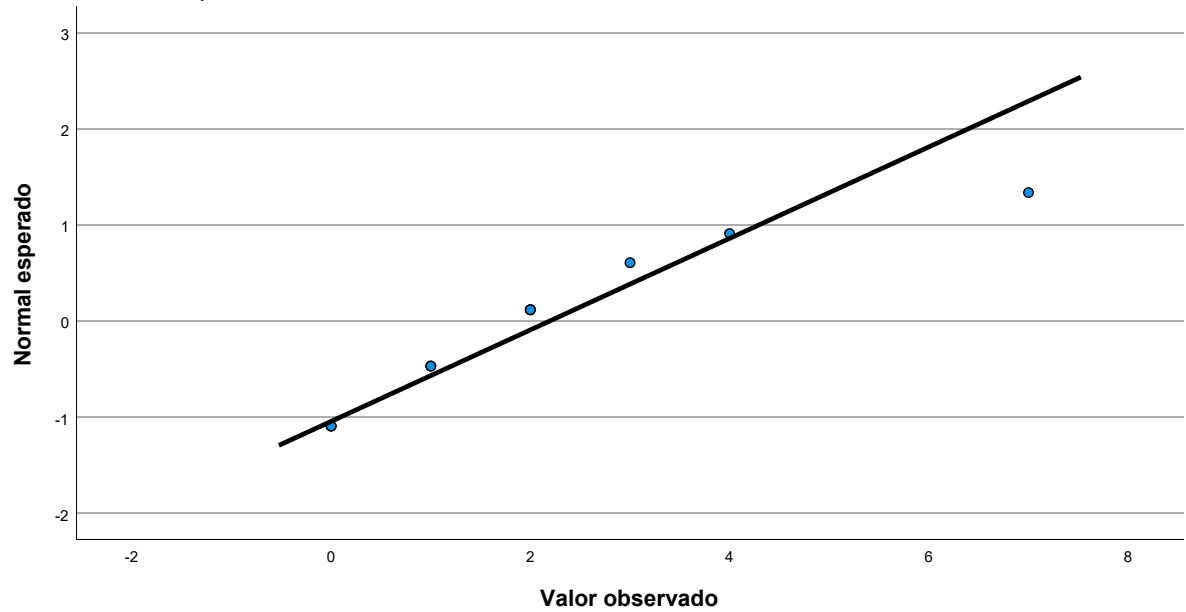


Gráfico Q-Q normal de ¿Cuántas has ganado? / How many times have you won?

para DEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and20= 3



Gráficos Q-Q normales sin tendencia

Gráfico Q-Q normal sin tendencia de ¿Cuántas has ganado? / How many times have you won?

para DEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and20= 1

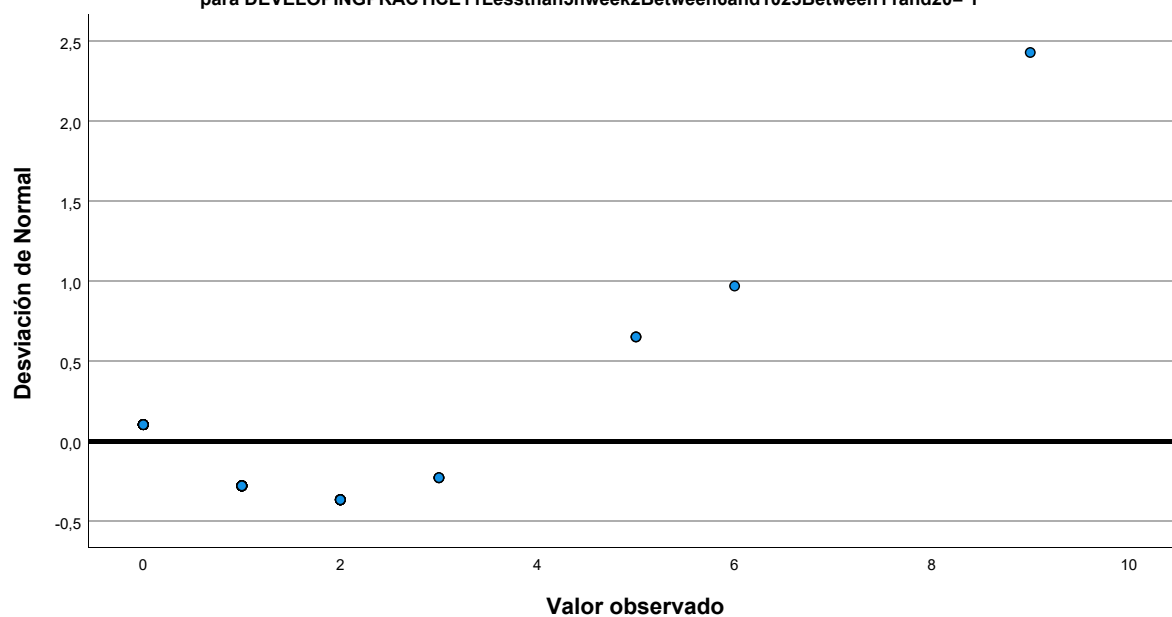
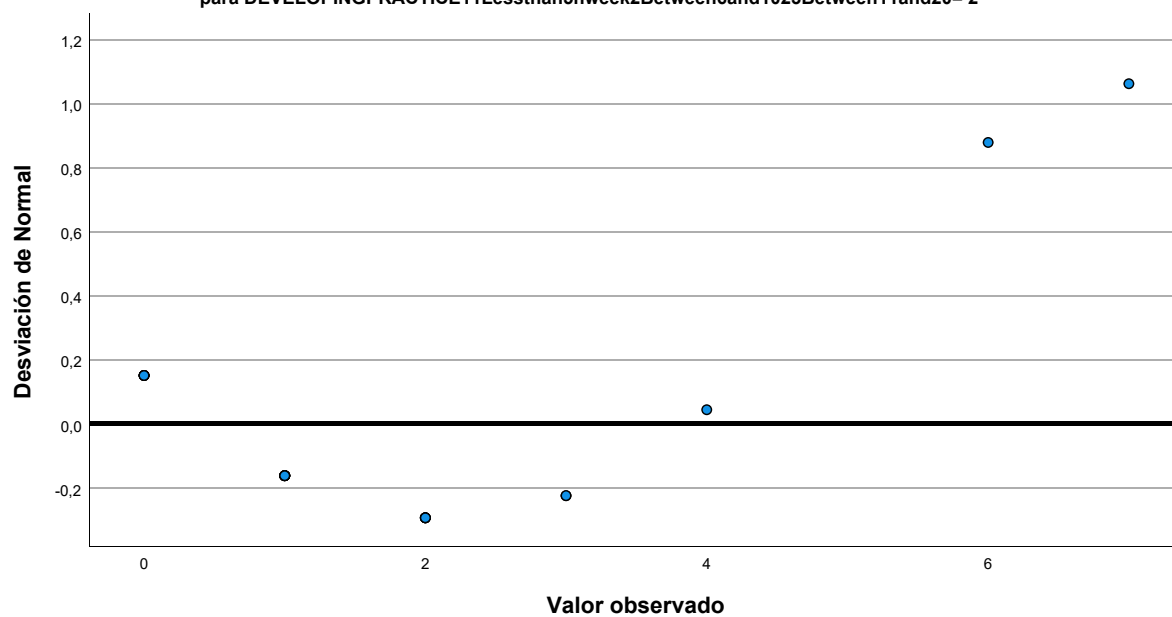
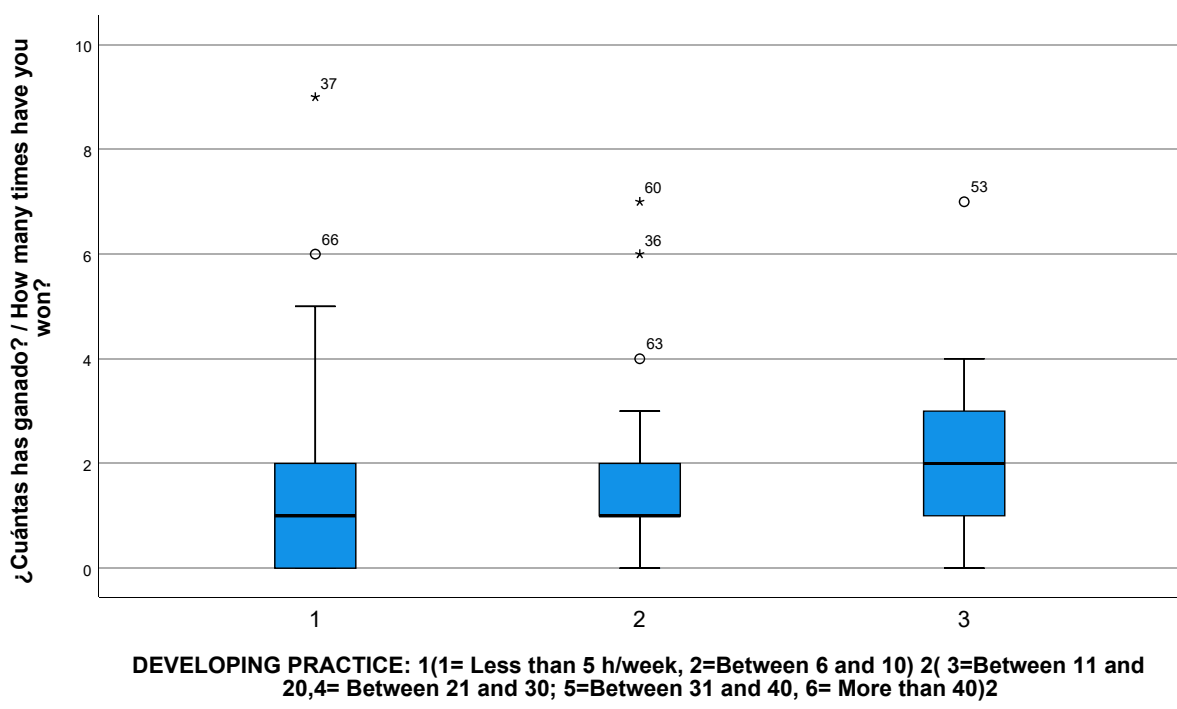
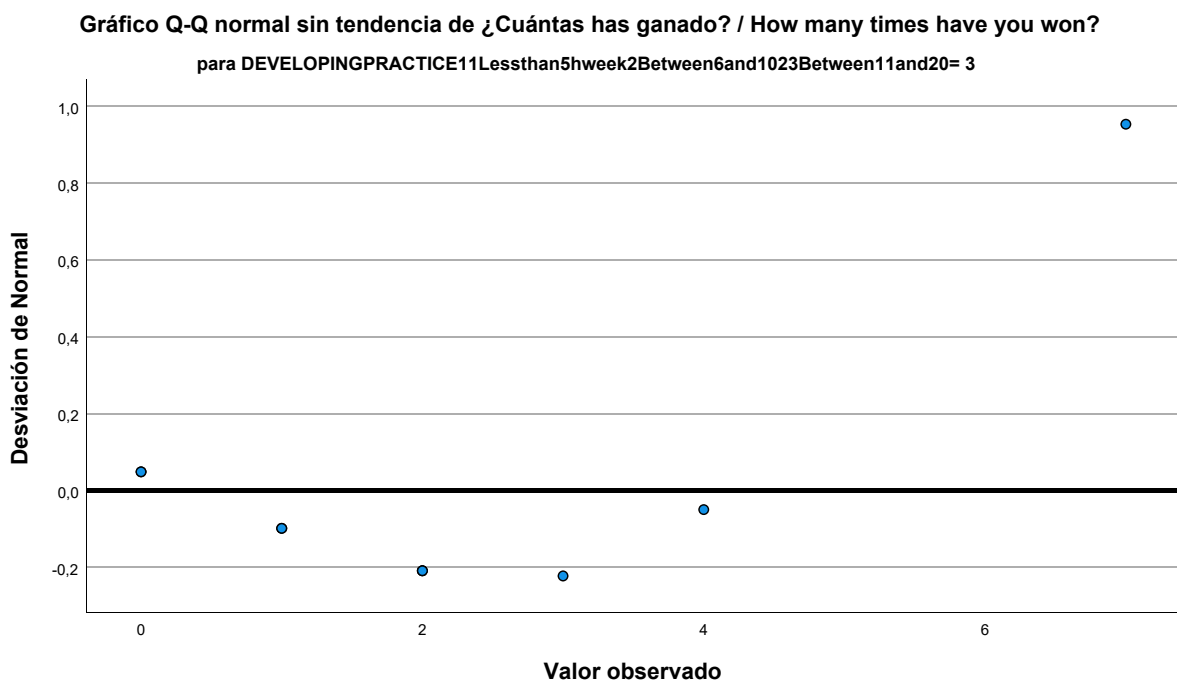


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de ¿Cuántas has ganado? / How many times have you won?

para DEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and20= 2





## DIFFICULTY (Q2)

### Gráficos de tallo y hojas

DIFFICULTY (Q2) Diagrama de tallo y hojas de  
DEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and20= 1

Frecuencia	Stem & Hoja
6,00	1 . 000000

9,00	2 .	000000000
6,00	3 .	000000
4,00	4 .	0000
8,00	5 .	00000000
7,00	6 .	0000000
16,00	7 .	0000000000000000

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

DIFFICULTY (Q2) Diagrama de tallo y hojas de  
DEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and20= 2

Frecuencia	Stem &	Hoja
5,00	1 .	00000
5,00	2 .	00000
3,00	3 .	000
1,00	4 .	0
3,00	5 .	000
2,00	6 .	00
3,00	7 .	000

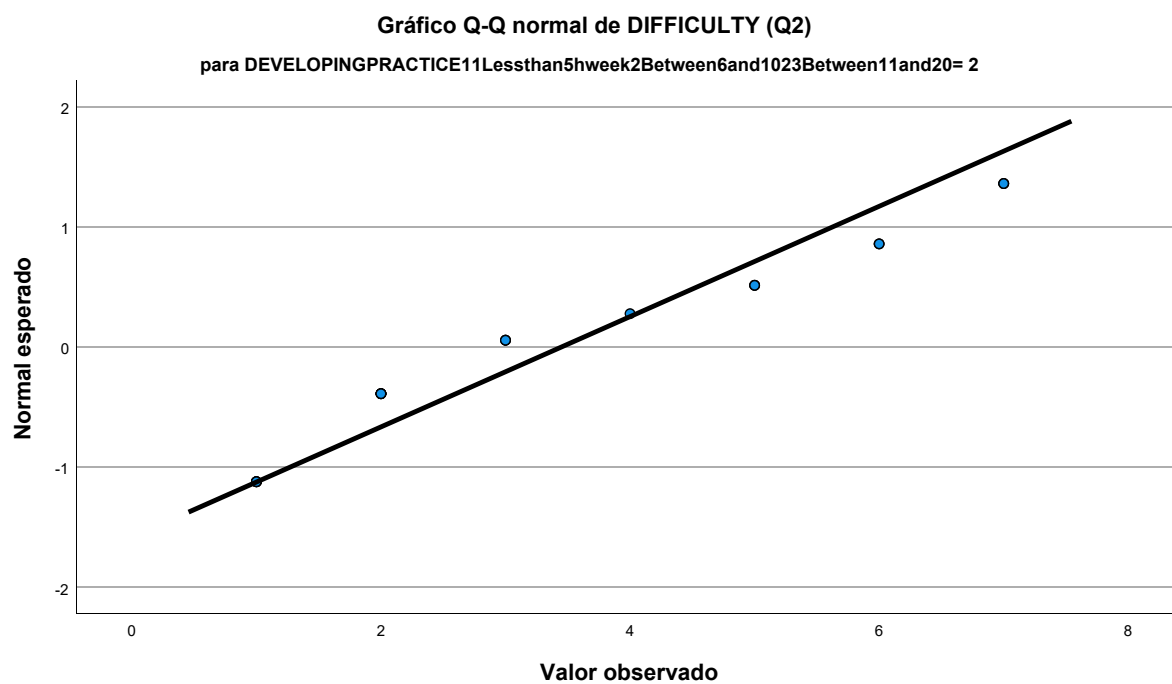
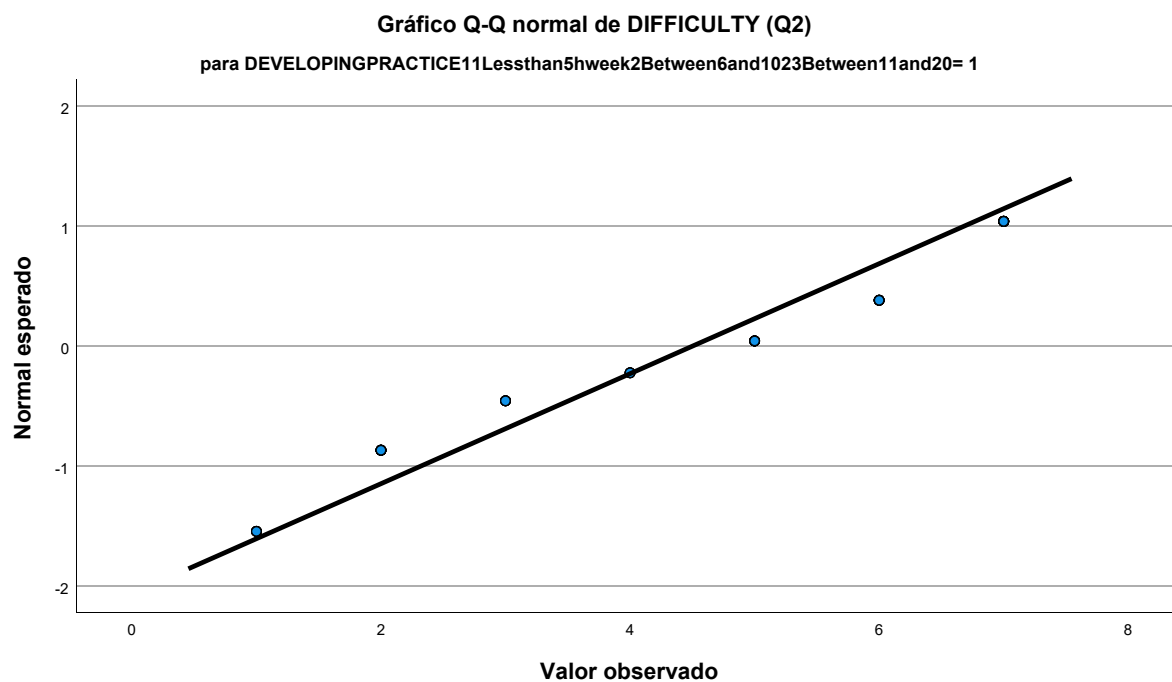
Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

DIFFICULTY (Q2) Diagrama de tallo y hojas de  
DEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and20= 3

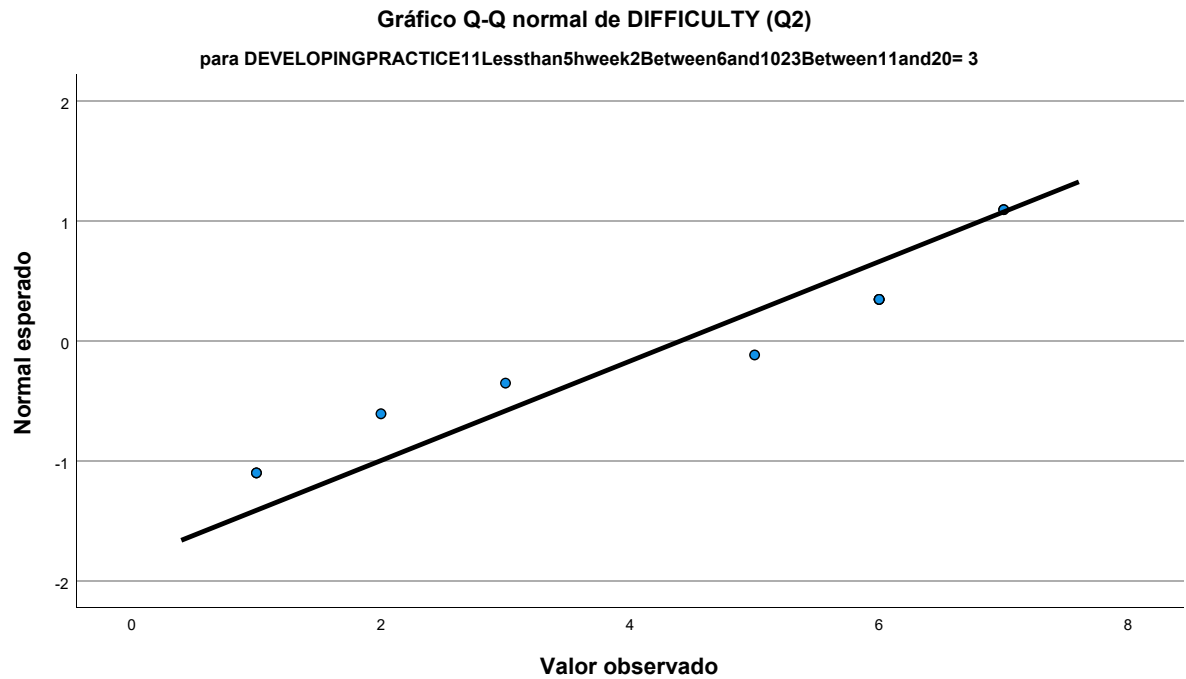
Frecuencia	Stem &	Hoja
2,00	0 .	11
2,00	0 .	23
1,00	0 .	5
5,00	0 .	66677

Ancho del tallo: \*  
Cada hoja: 1 caso(s)

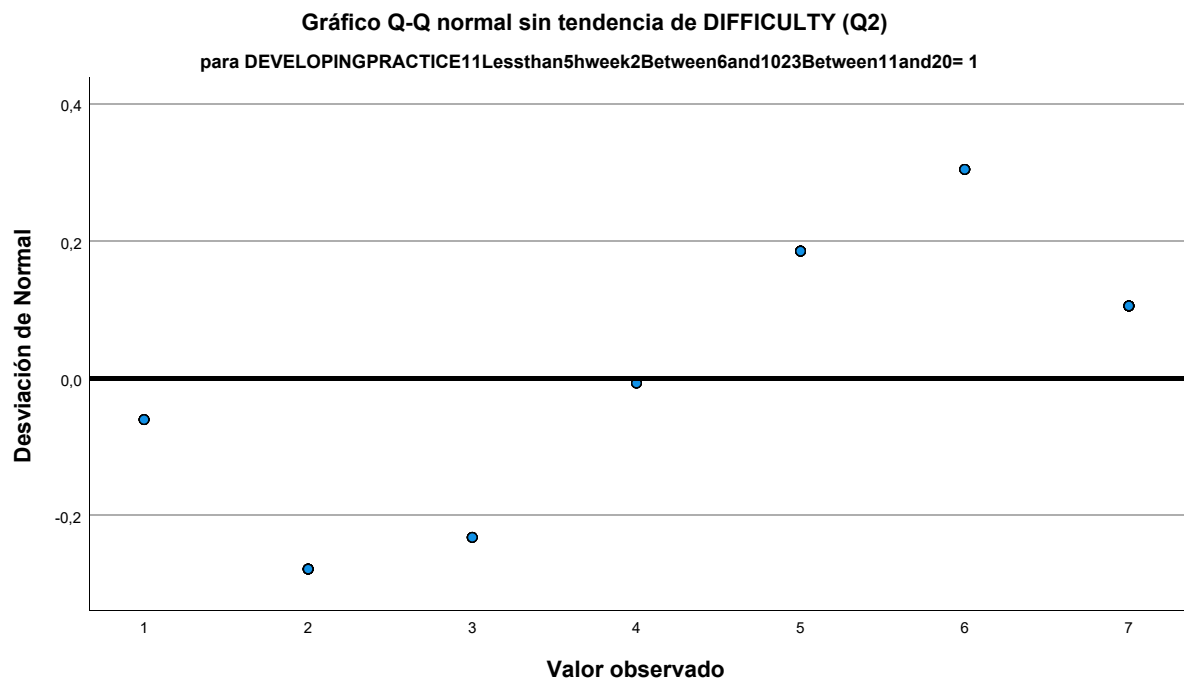
## Gráficos Q-Q normales

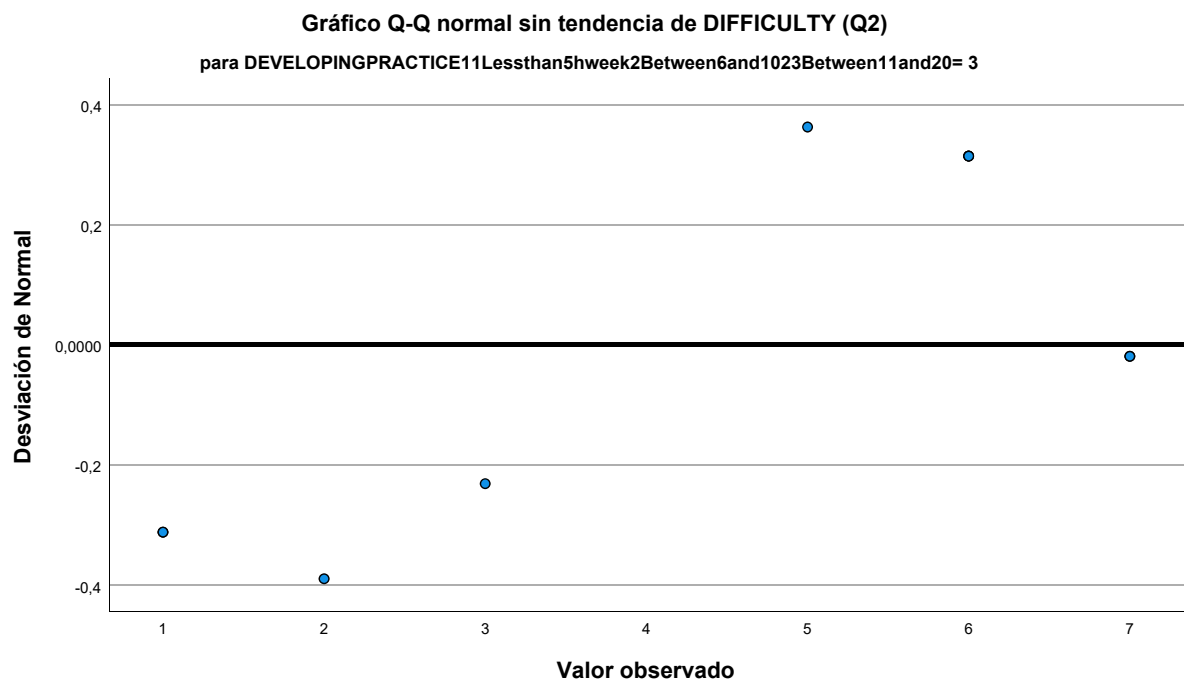
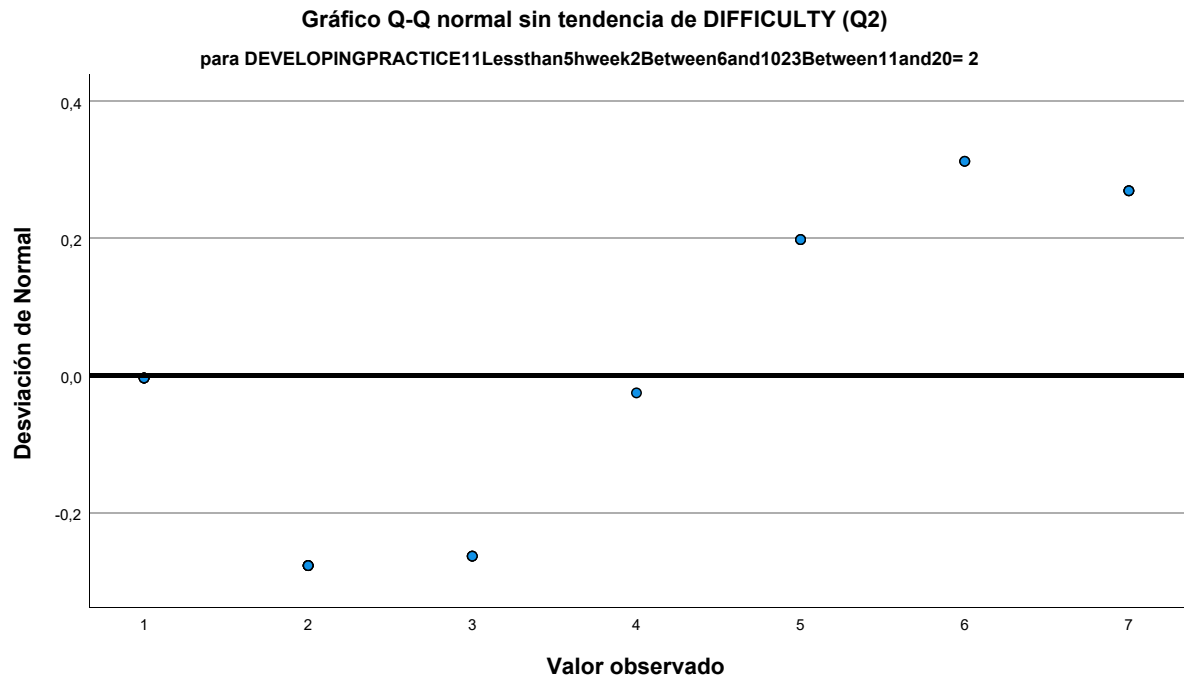


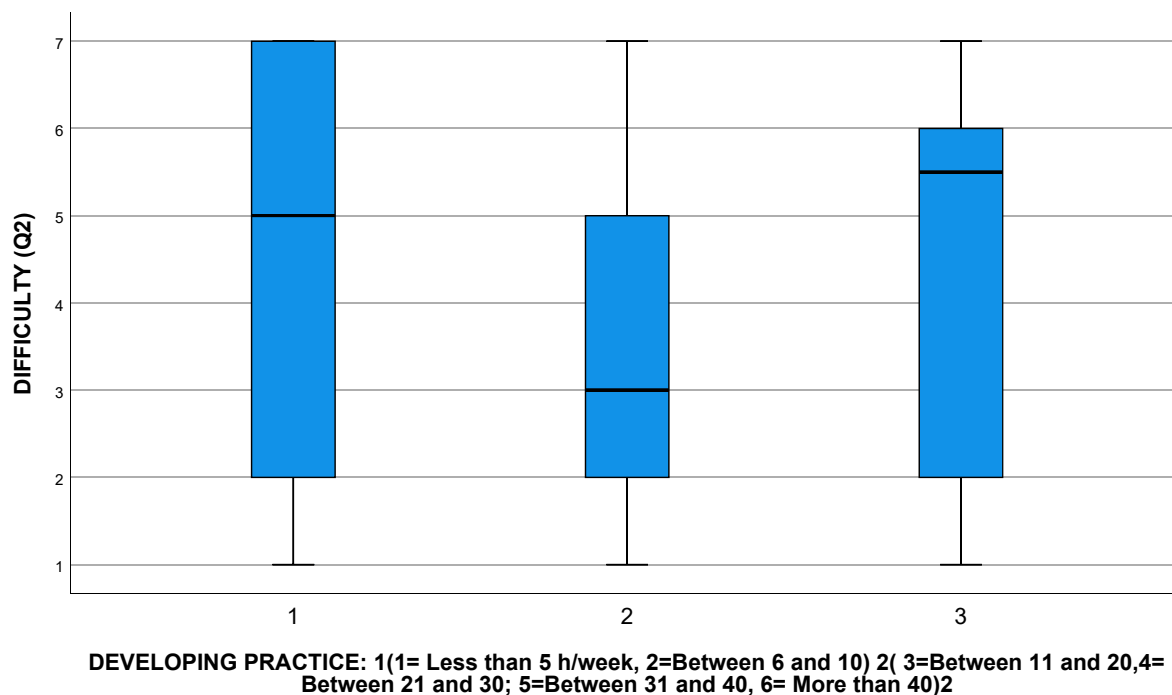




### Gráficos Q-Q normales sin tendencia







## FUN (Q5-Q6)

### Gráficos de tallo y hojas

FUN (Q5-Q6) Diagrama de tallo y hojas de

DEVELOPINGPRACTICE11Less than 5hweek2Between 6and1023Between 11and20= 1

Frecuencia	Stem &	Hoja
9,00	1 .	000055555
10,00	2 .	0000000055
10,00	3 .	0000005555
9,00	4 .	00005555
5,00	5 .	00055
9,00	6 .	00000555
4,00	7 .	0000

Ancho del tallo: 1,0

Cada hoja: 1 caso(s)

FUN (Q5-Q6) Diagrama de tallo y hojas de

DEVELOPINGPRACTICE11Less than 5hweek2Between 6and1023Between 11and20= 2

Frecuencia	Stem &	Hoja
7,00	1 .	0055555
1,00	2 .	5
5,00	3 .	00055
2,00	4 .	00
1,00	5 .	0

5,00	6 . 00055
1,00	7 . 0

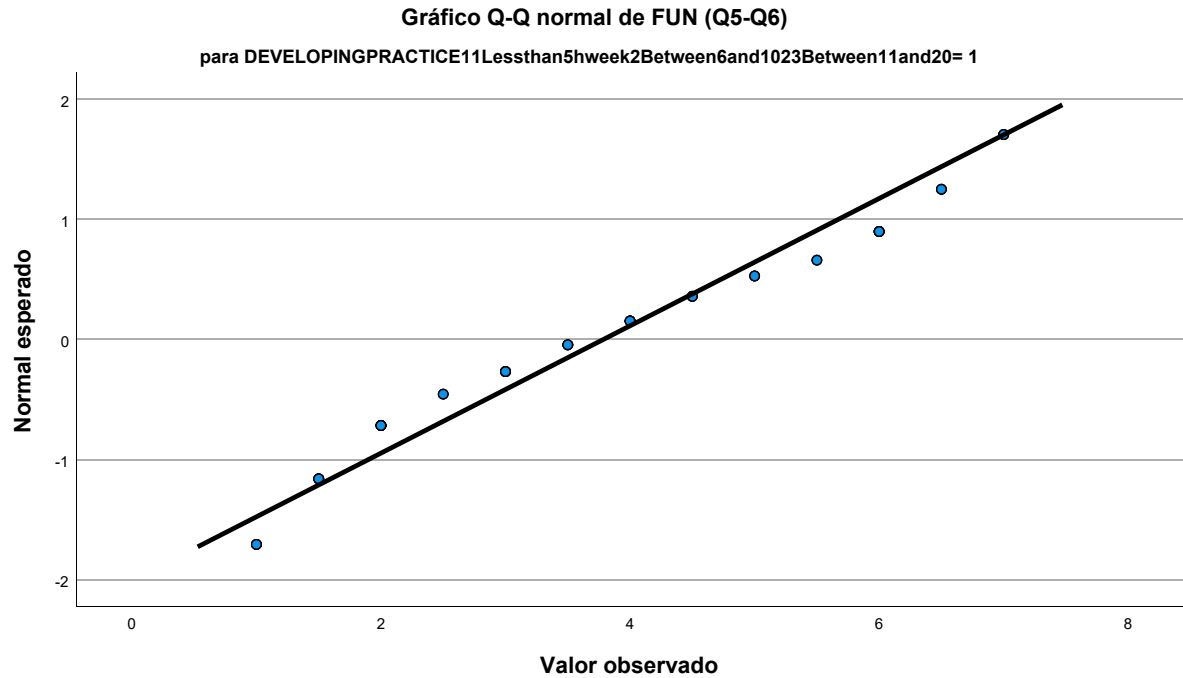
Ancho del tallo: 1,0  
Cada hoja: 1 caso(s)

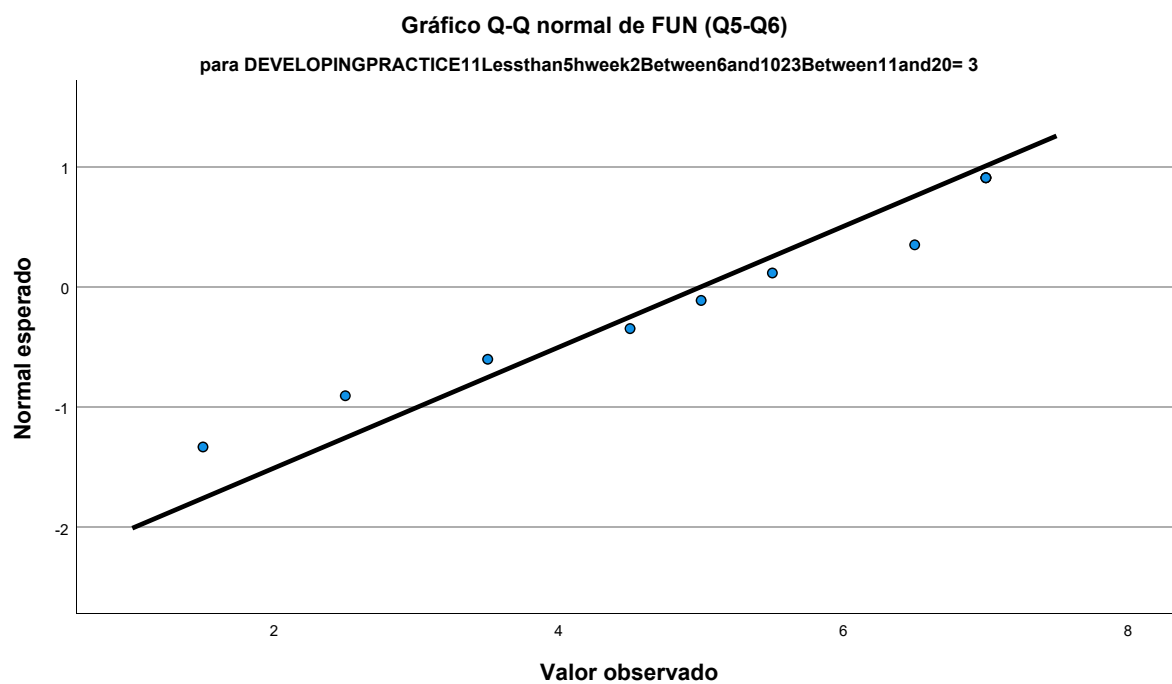
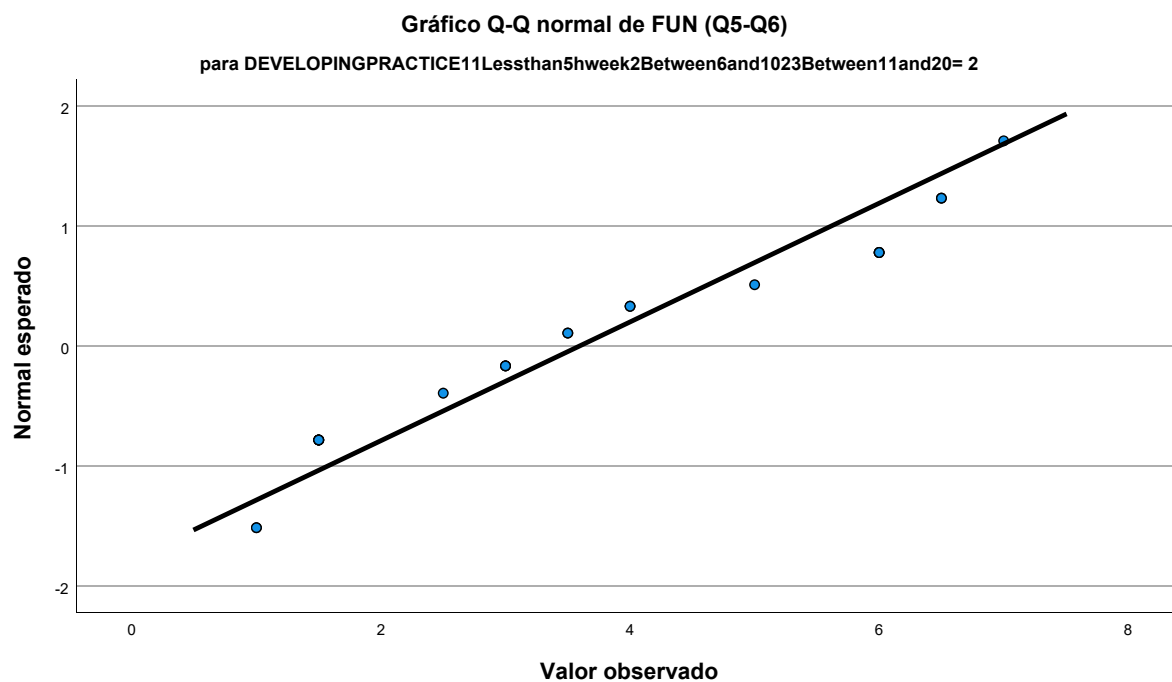
FUN (Q5-Q6) Diagrama de tallo y hojas de  
DEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and20= 3

Frecuencia	Stem & Hoja
1,00	1 . 5
1,00	2 . 5
1,00	3 . 5
1,00	4 . 5
2,00	5 . 05
1,00	6 . 5
3,00	7 . 000

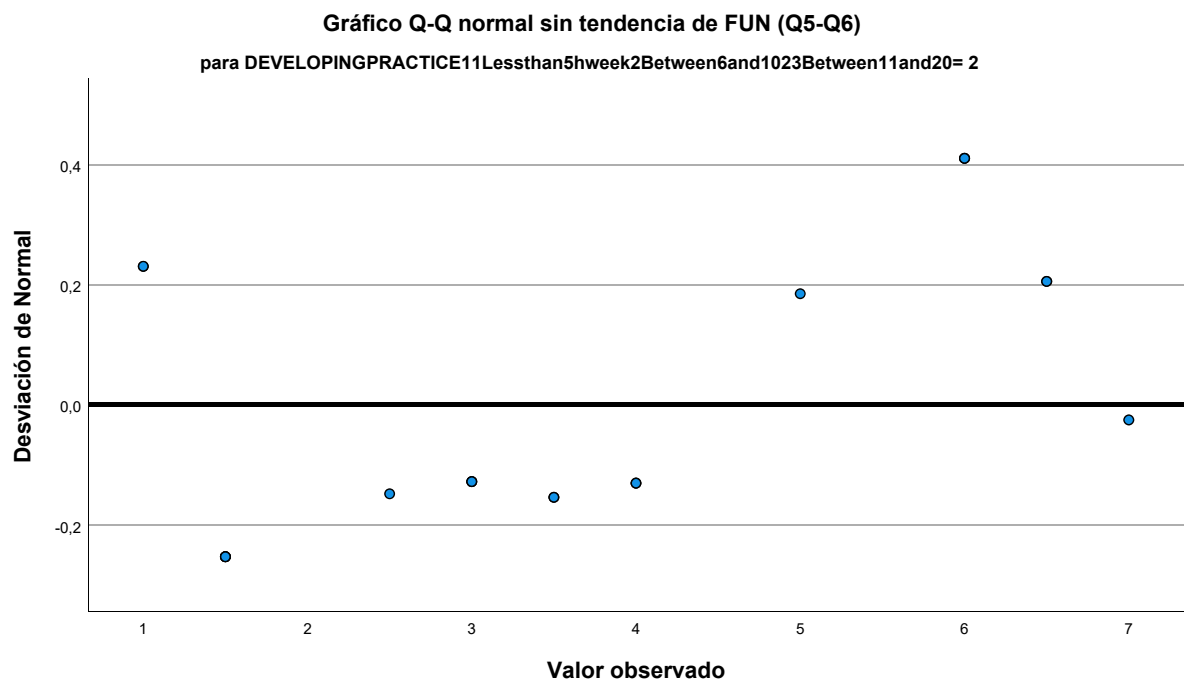
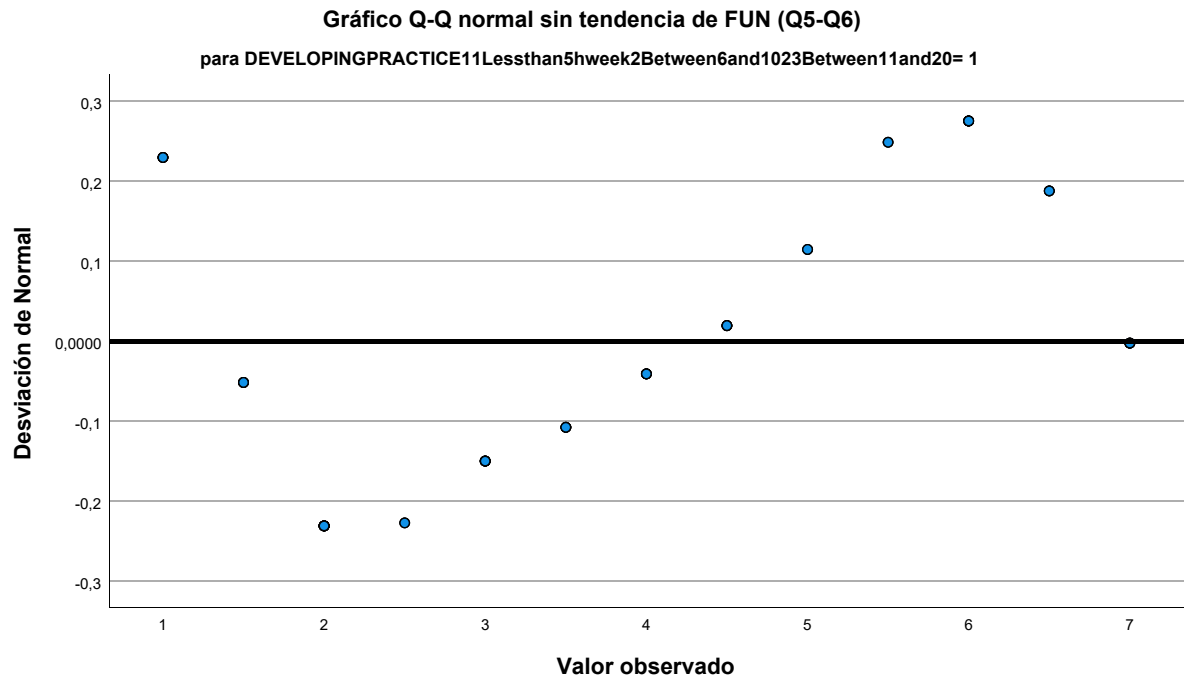
Ancho del tallo: 1,0  
Cada hoja: 1 caso(s)

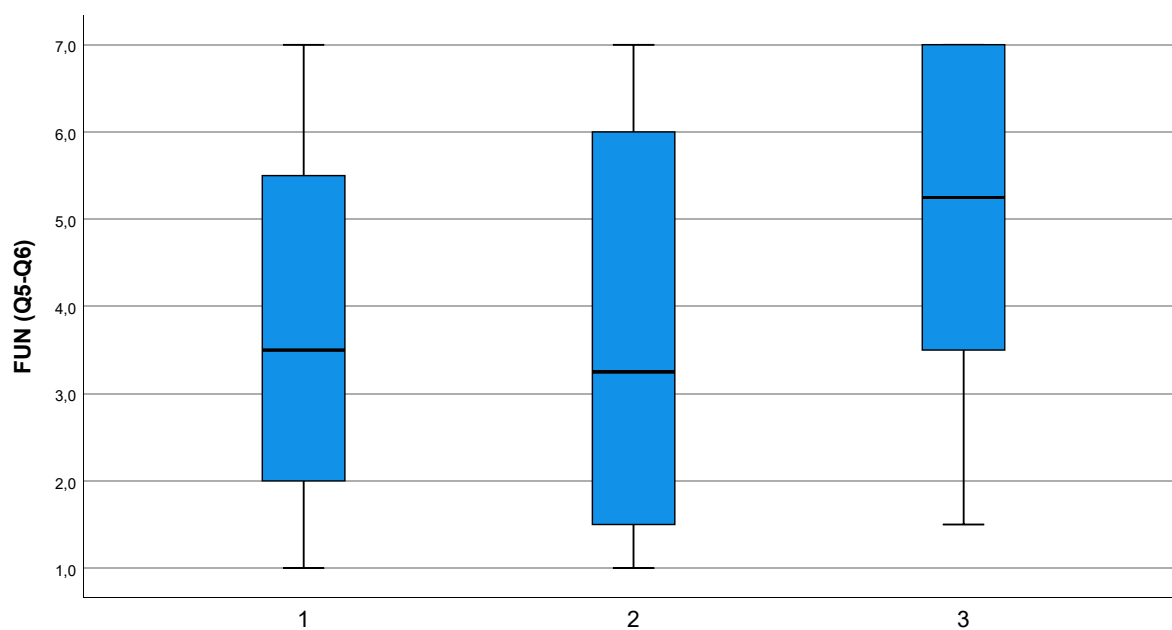
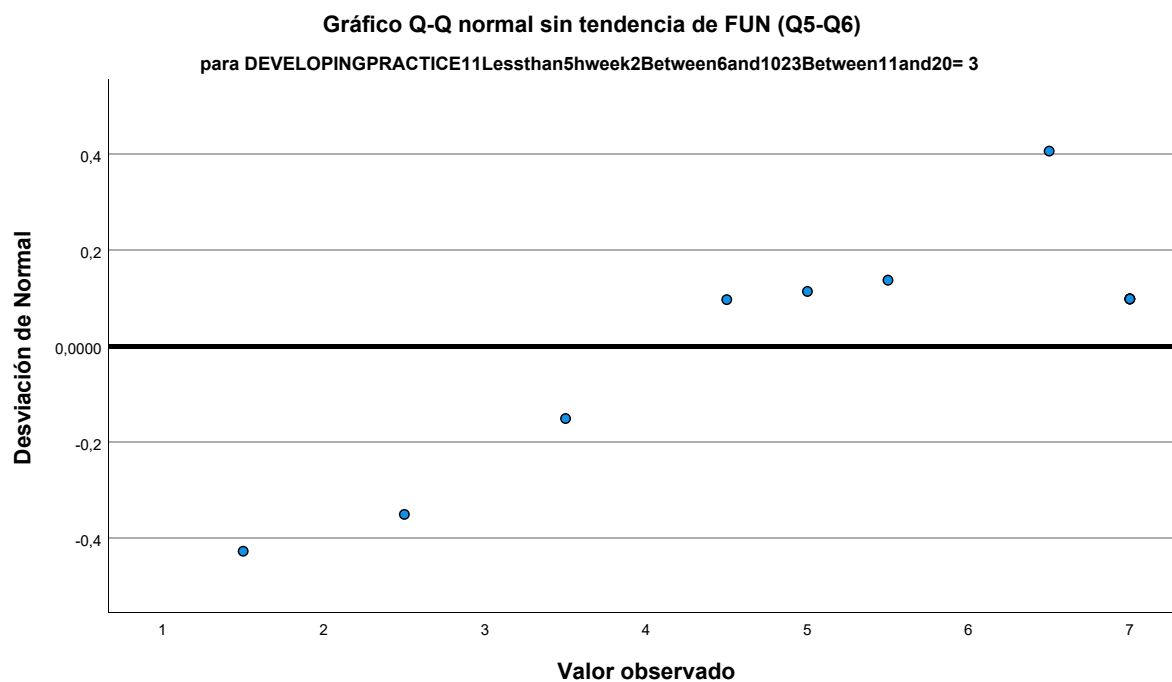
Gráficos Q-Q normales





**Gráficos Q-Q normales sin tendencia**





DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)2

## INMERSIBILITY (Q3-Q4)

### Gráficos de tallo y hojas

INMERSIBILITY (Q3-Q4) Diagrama de tallo y hojas de  
DEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and20= 1

Frecuencia	Stem &	Hoja
8,00	1 .	00000055

6,00	2 .	000005
6,00	3 .	055555
12,00	4 .	000000055555
14,00	5 .	00000555555555
7,00	6 .	0000555
3,00	7 .	000

Ancho del tallo: 1,0  
Cada hoja: 1 caso(s)

INMERSIBILITY (Q3-Q4) Diagrama de tallo y hojas de  
DEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and20= 2

Frecuencia	Stem &	Hoja
5,00	1 .	00005
1,00	2 .	5
3,00	3 .	055
3,00	4 .	005
5,00	5 .	00555
3,00	6 .	055
2,00	7 .	00

Ancho del tallo: 1,0  
Cada hoja: 1 caso(s)

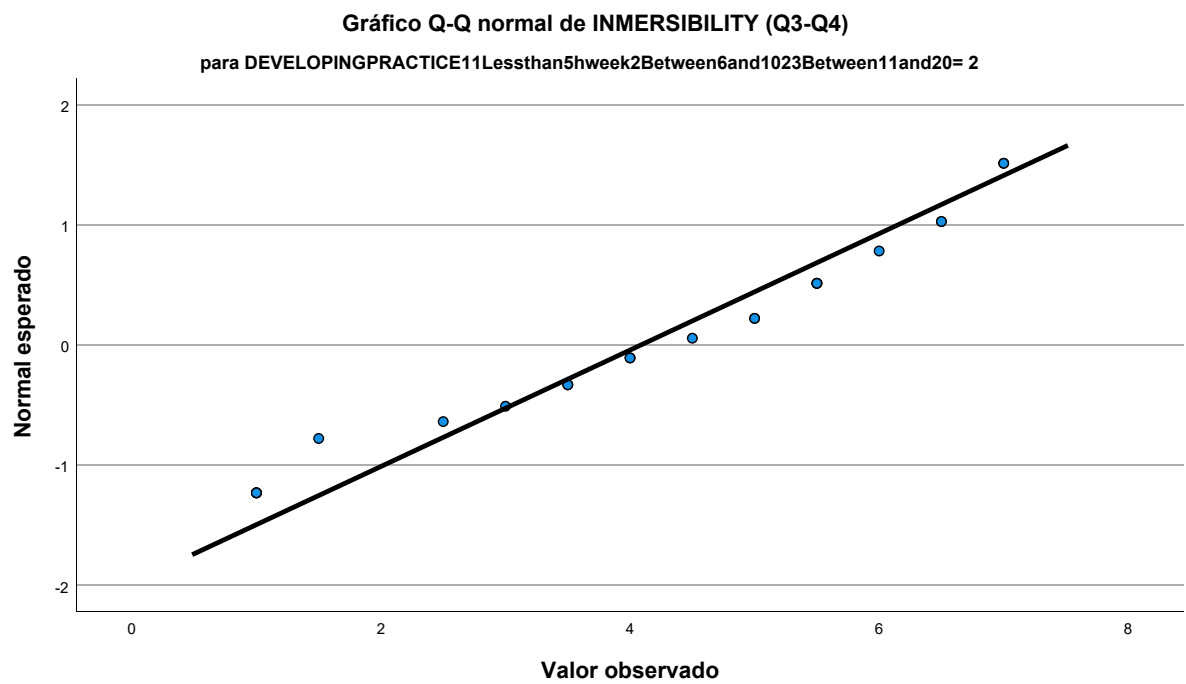
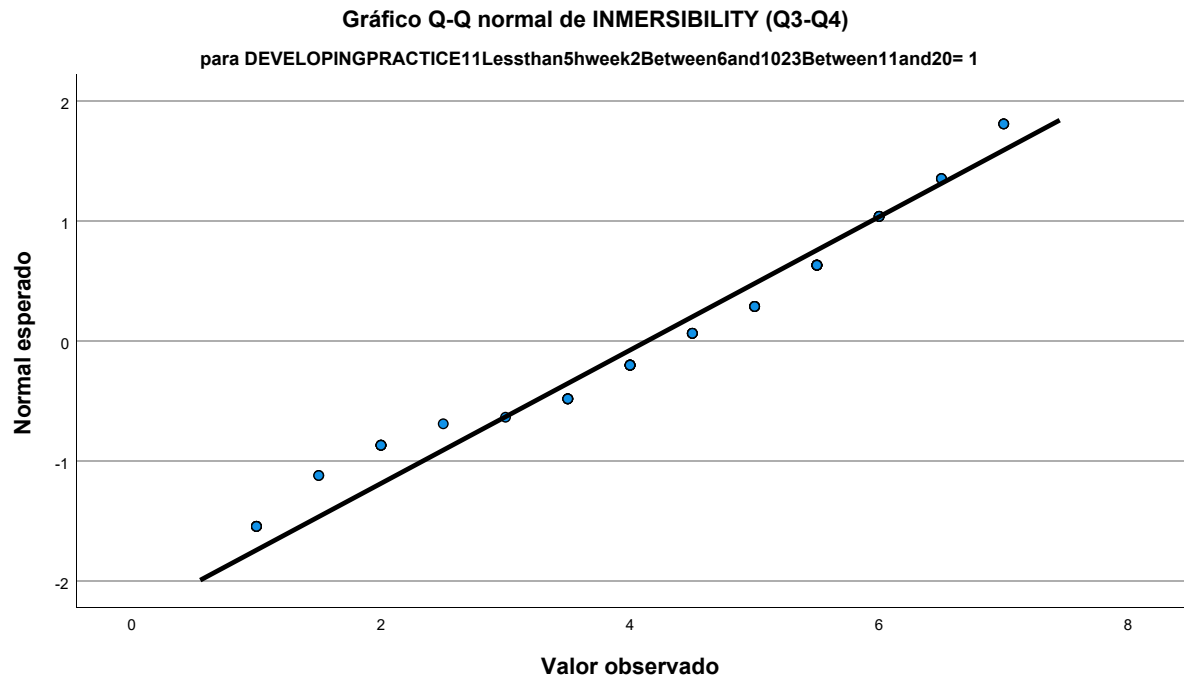
INMERSIBILITY (Q3-Q4) Diagrama de tallo y hojas de  
DEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and20= 3

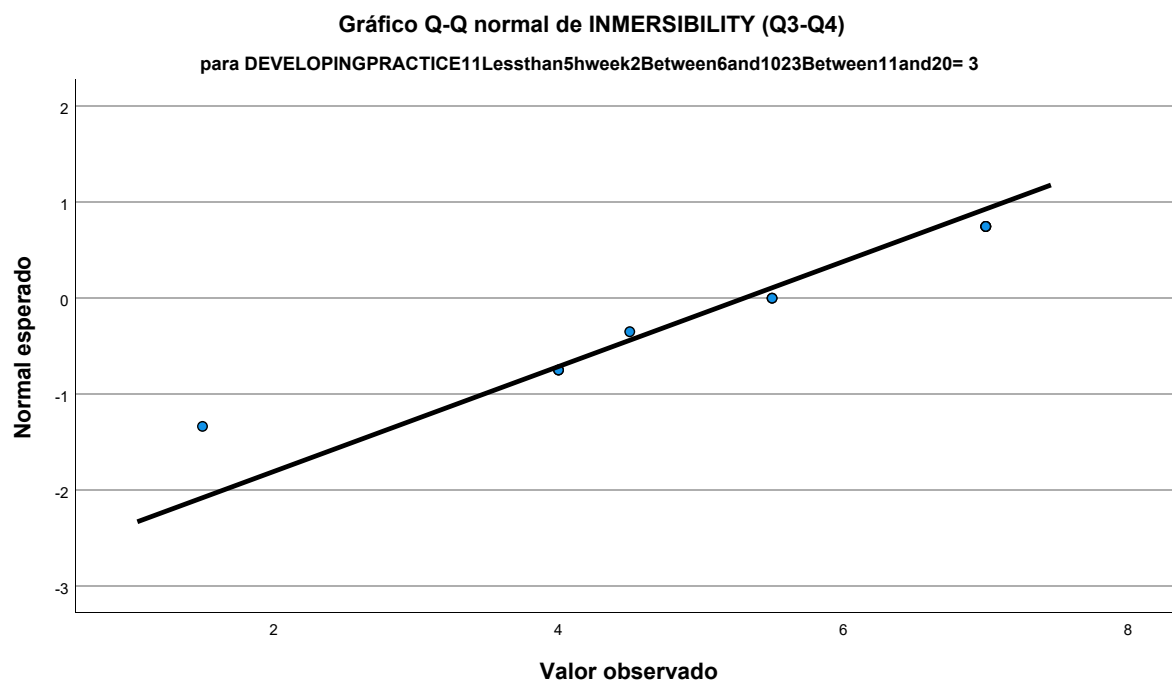
Frecuencia	Stem &	Hoja
1,00	1 .	5
,00	2 .	
,00	3 .	
3,00	4 .	005
2,00	5 .	55
,00	6 .	
4,00	7 .	0000

Ancho del tallo: 1,0  
Cada hoja: 1 caso(s)

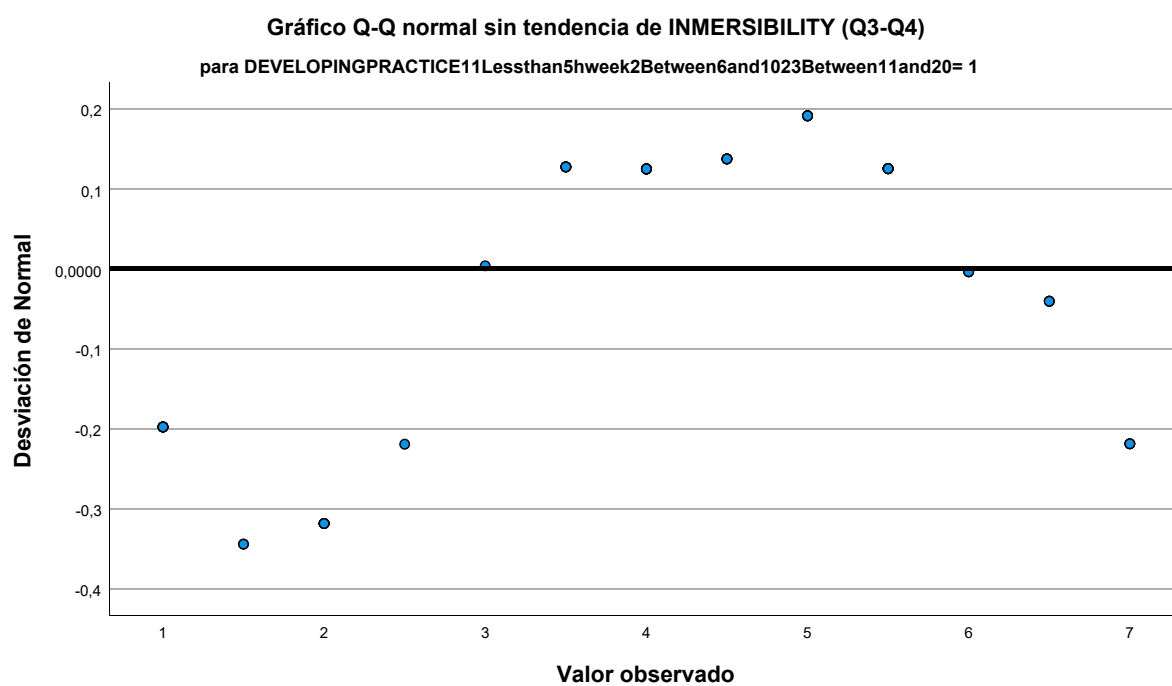
## Gráficos Q-Q normales

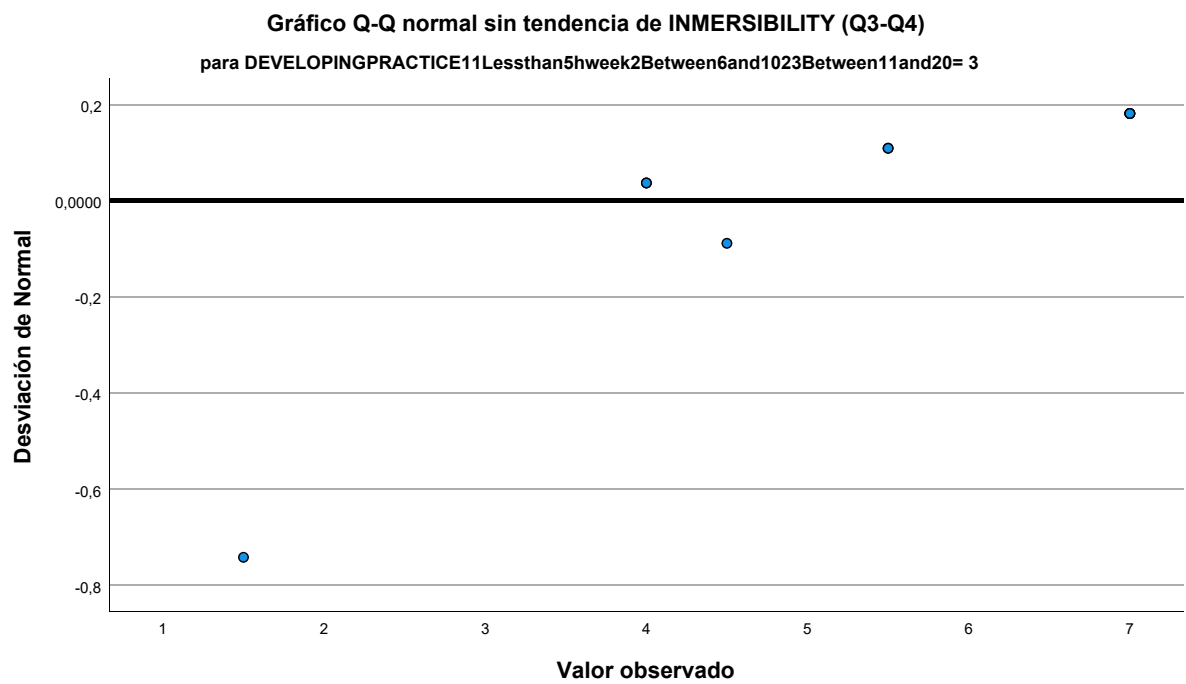
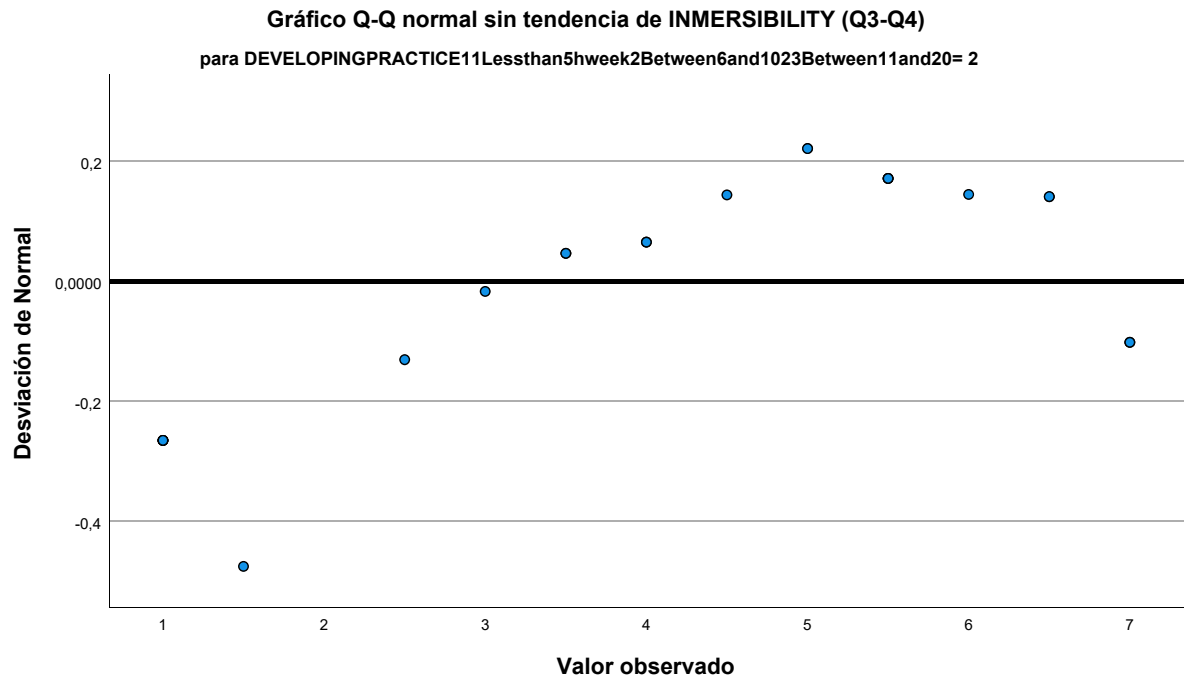


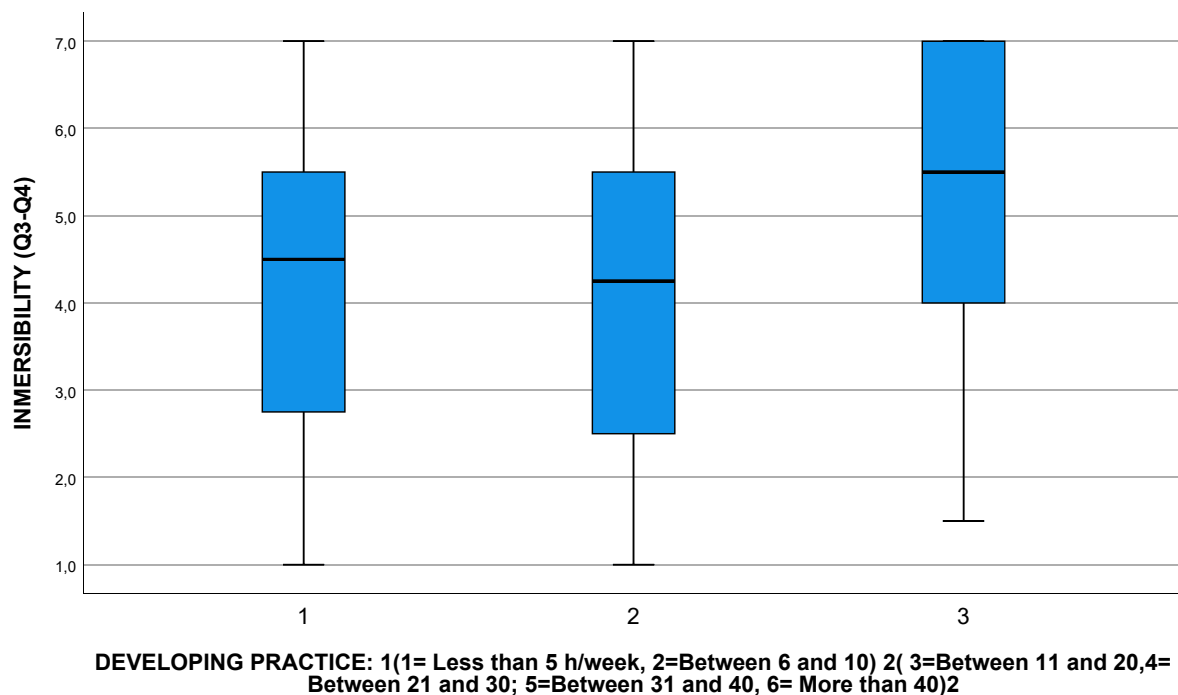




### Gráficos Q-Q normales sin tendencia







## GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8-Q9)

### Gráficos de tallo y hojas

GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8-Q9) Diagrama de tallo y hojas de  
DEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and20= 1

Frecuencia	Stem &	Hoja
4,00	1 .	0222
8,00	2 .	00005777
13,00	3 .	0000022225577
11,00	4 .	00002222777
8,00	5 .	00022257
9,00	6 .	002225557
3,00	7 .	000

Ancho del tallo: 1,00  
Cada hoja: 1 caso(s)

GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8-Q9) Diagrama de tallo y hojas de  
DEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and20= 2

Frecuencia	Stem &	Hoja
2,00	1 .	07
5,00	2 .	00057
4,00	3 .	0022
3,00	4 .	005
5,00	5 .	02255

3,00            6 . 222

Ancho del tallo: 1,00

Cada hoja: 1 caso(s)

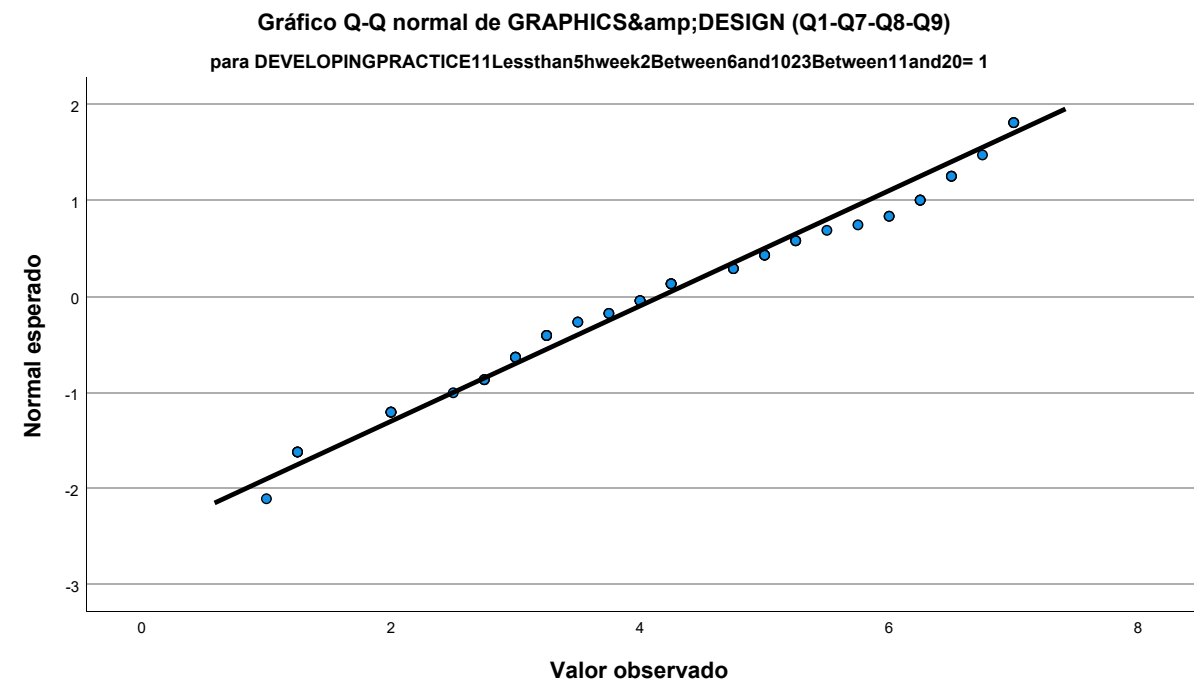
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8-Q9) Diagrama de tallo y hojas de  
 DEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and20= 3

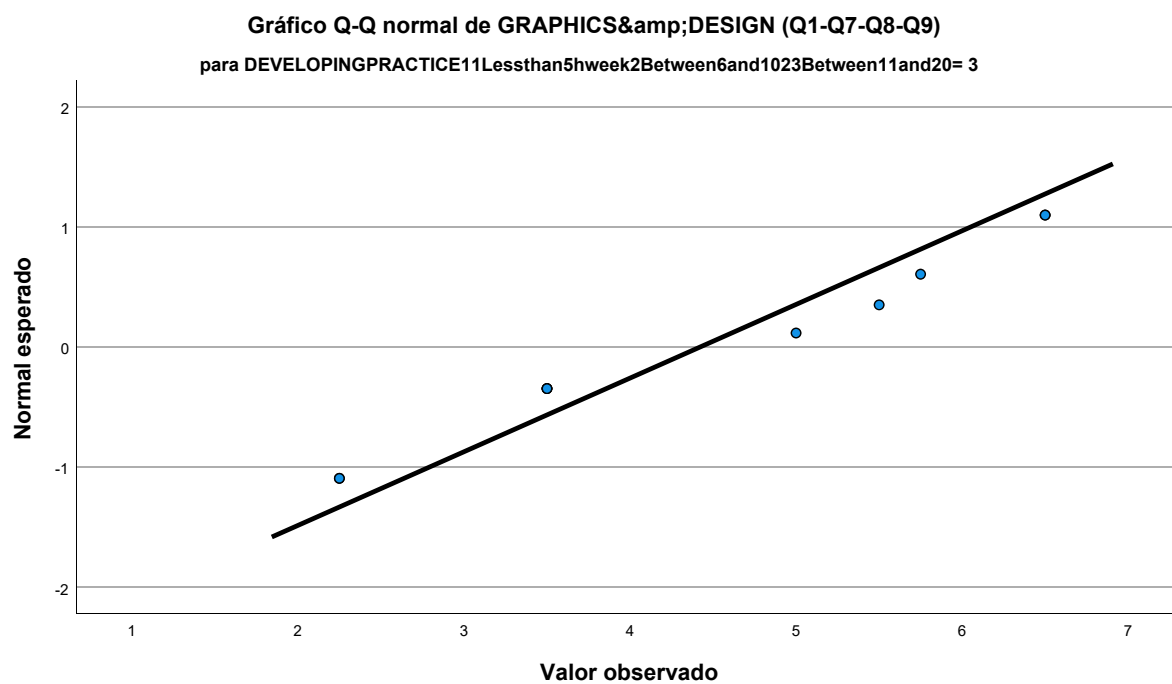
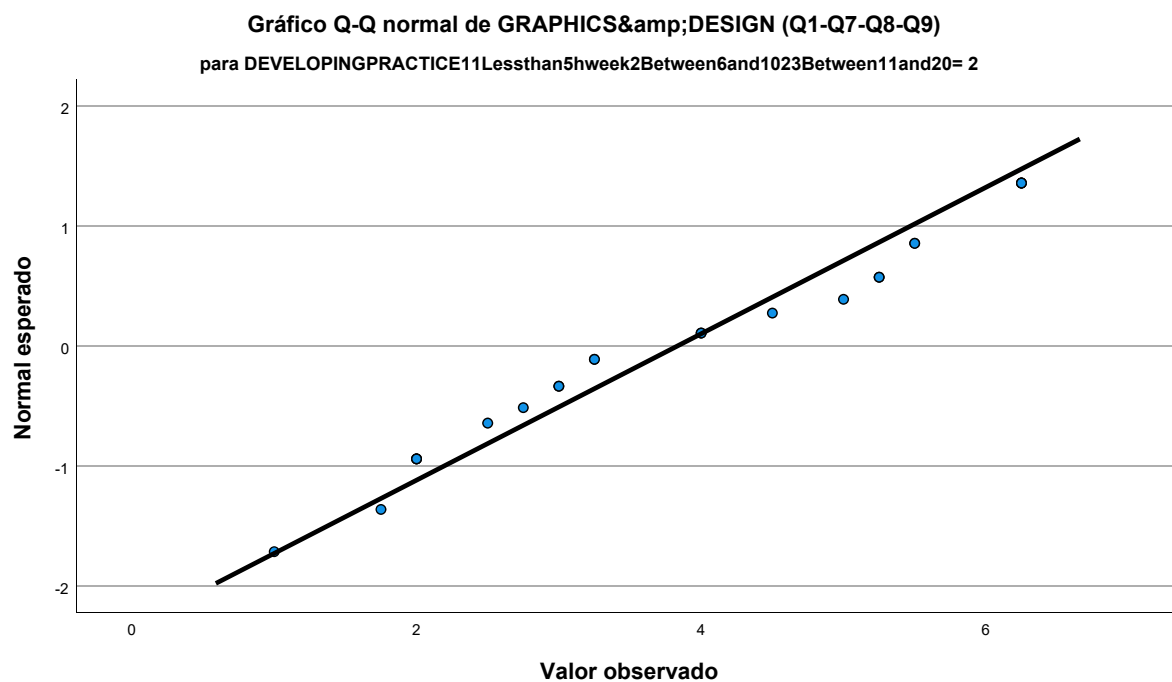
Frecuencia	Stem & Hoja
2,00	2 . 22
3,00	3 . 555
,00	4 .
3,00	5 . 057
2,00	6 . 55

Ancho del tallo: 1,00

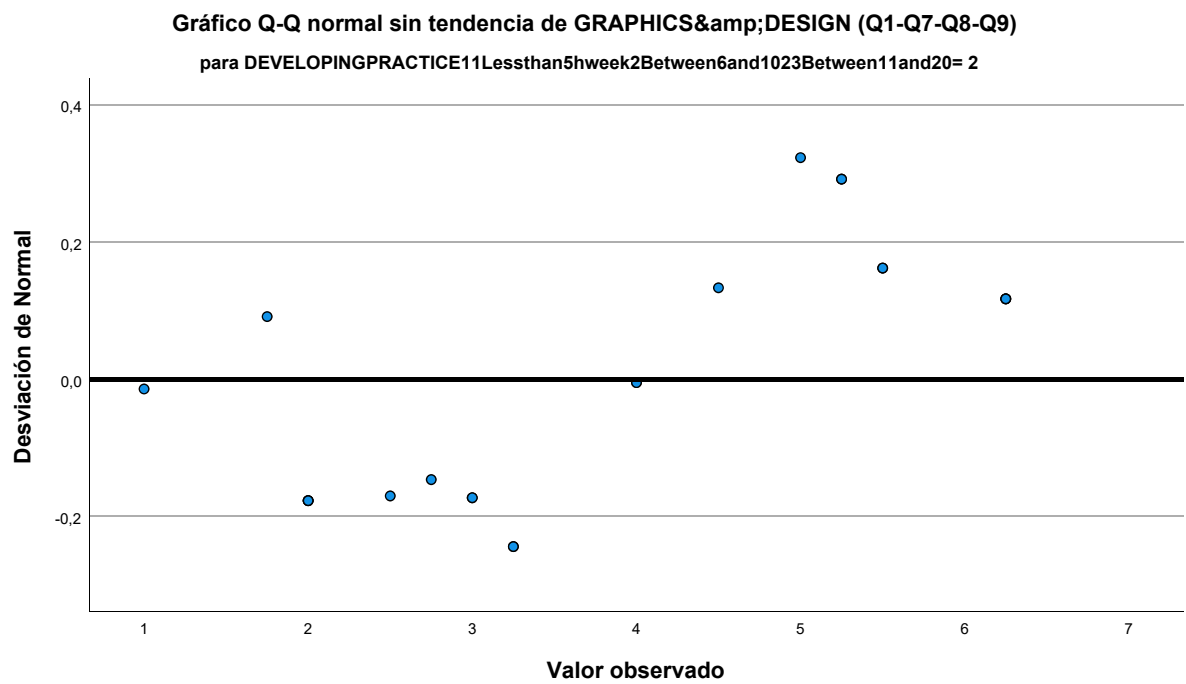
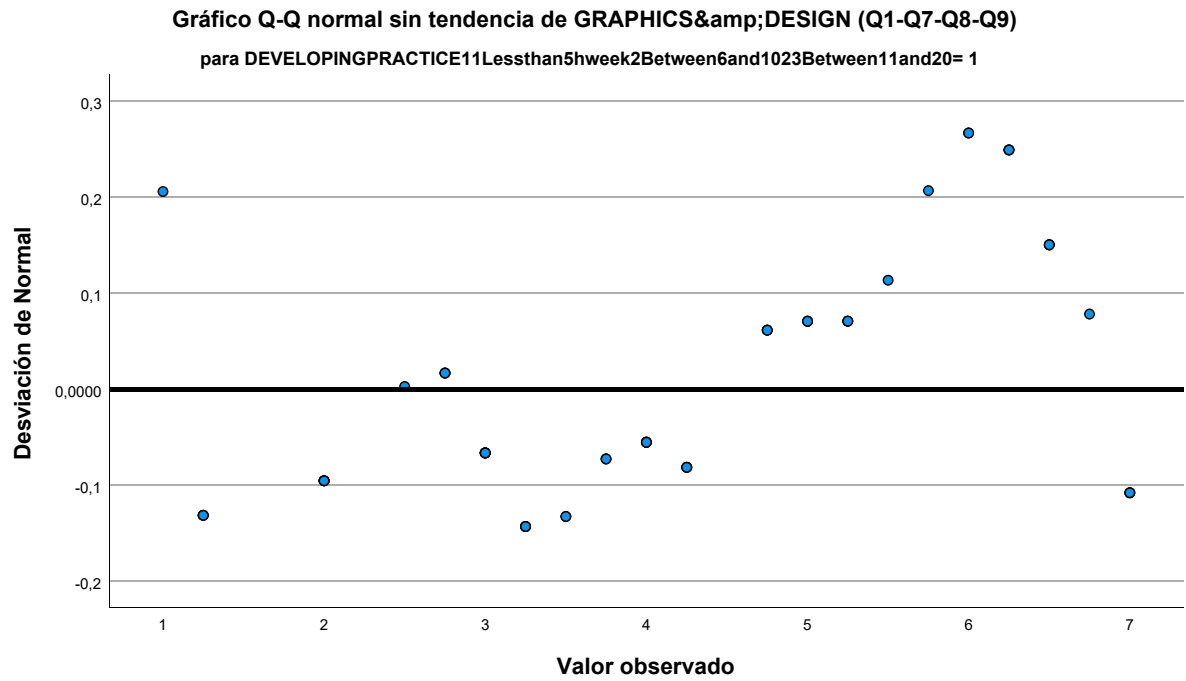
Cada hoja: 1 caso(s)

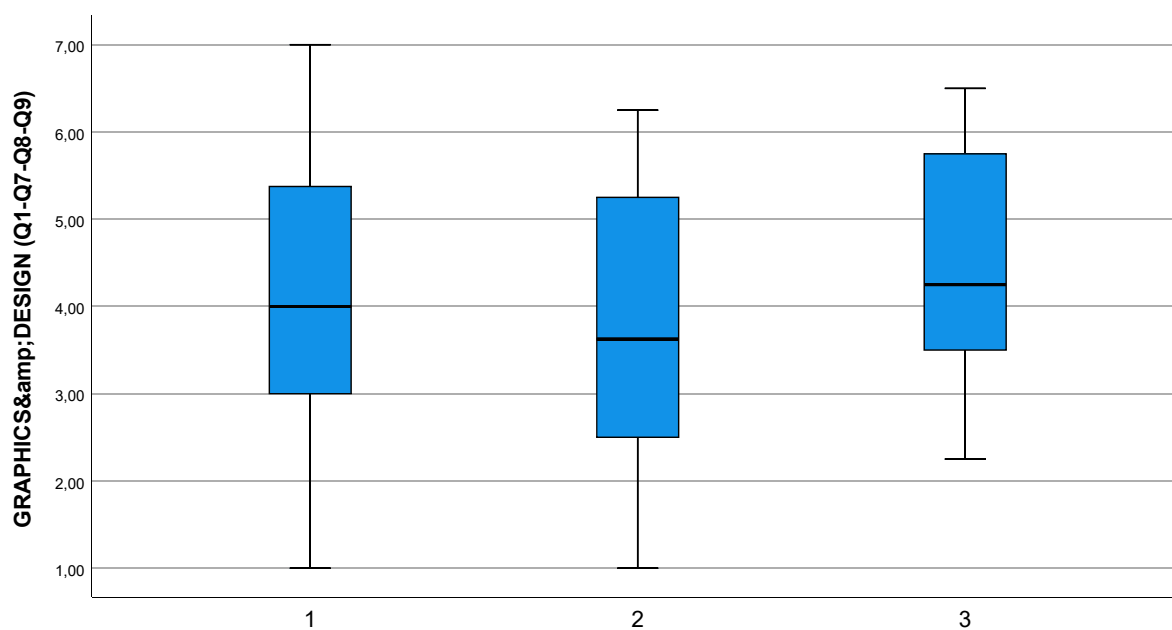
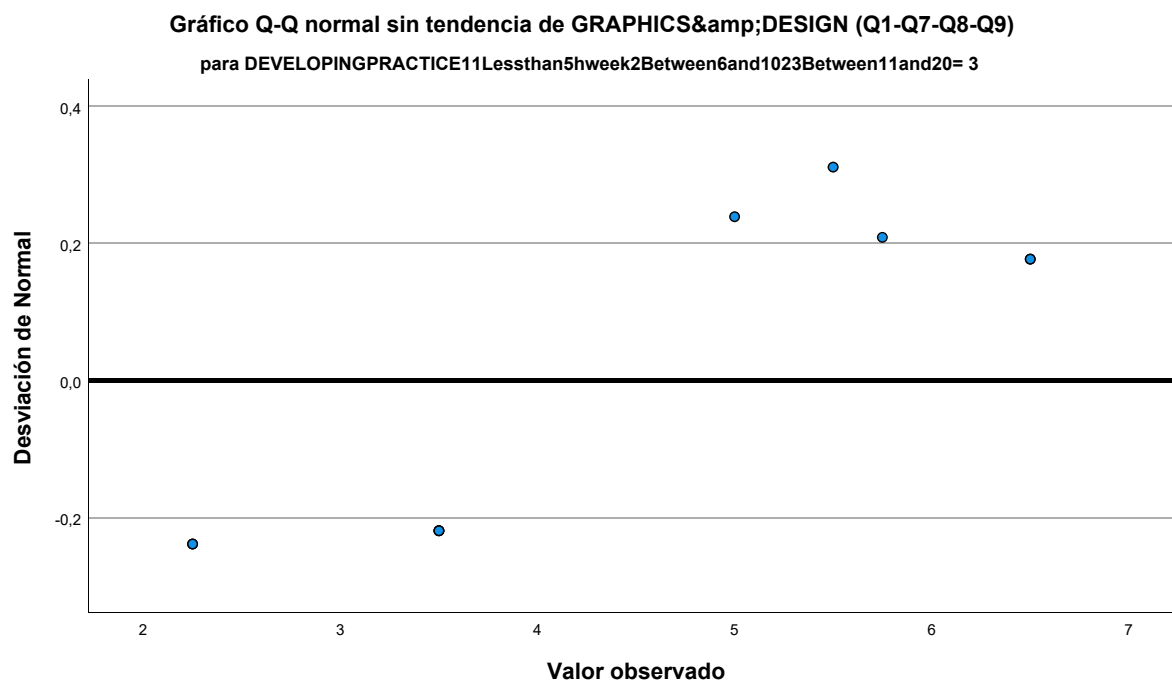
### Gráficos Q-Q normales





**Gráficos Q-Q normales sin tendencia**





DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4 = Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)2

## GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8)

### Gráficos de tallo y hojas

GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8) Diagrama de tallo y hojas de  
DEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and20= 1

Frecuencia	Stem &	Hoja
5,00	1 .	03366



10,00	2 .	0333666666
11,00	3 .	00000333666
10,00	4 .	0003336666
8,00	5 .	00333336
8,00	6 .	00033366
4,00	7 .	0000

Ancho del tallo: 1,000000  
Cada hoja: 1 caso(s)

GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8) Diagrama de tallo y hojas de  
DEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and20= 2

Frecuencia	Stem &	Hoja
4,00	1 .	0366
2,00	2 .	06
5,00	3 .	00336
3,00	4 .	000
5,00	5 .	00366
3,00	6 .	000

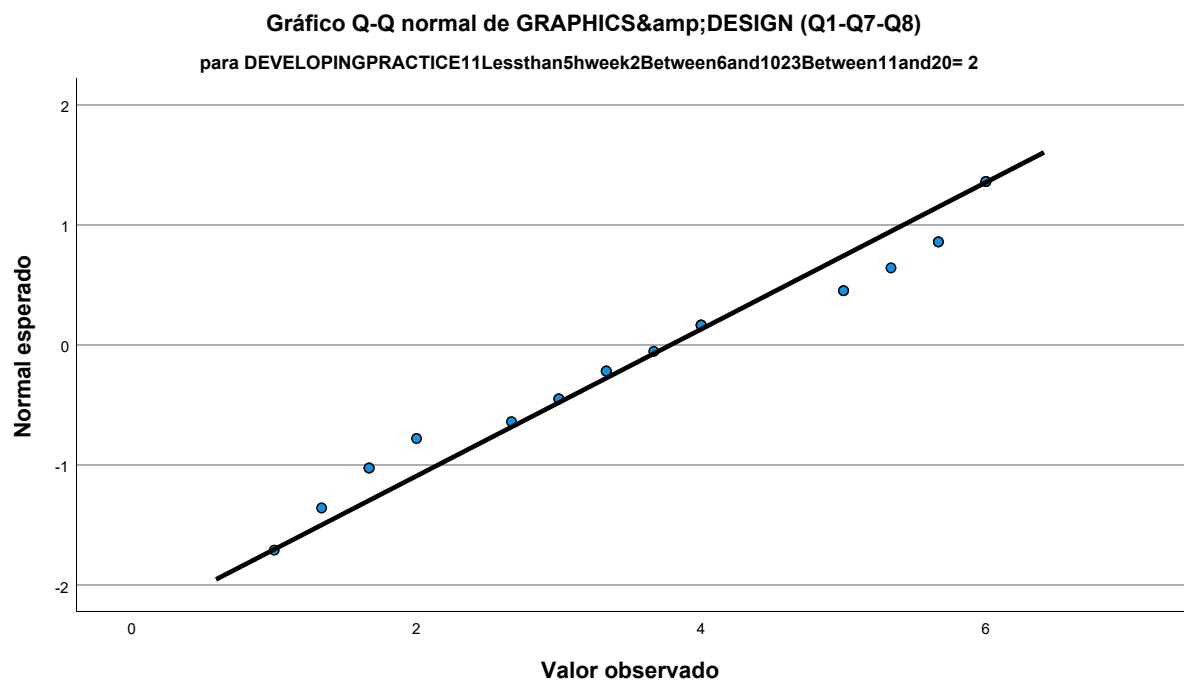
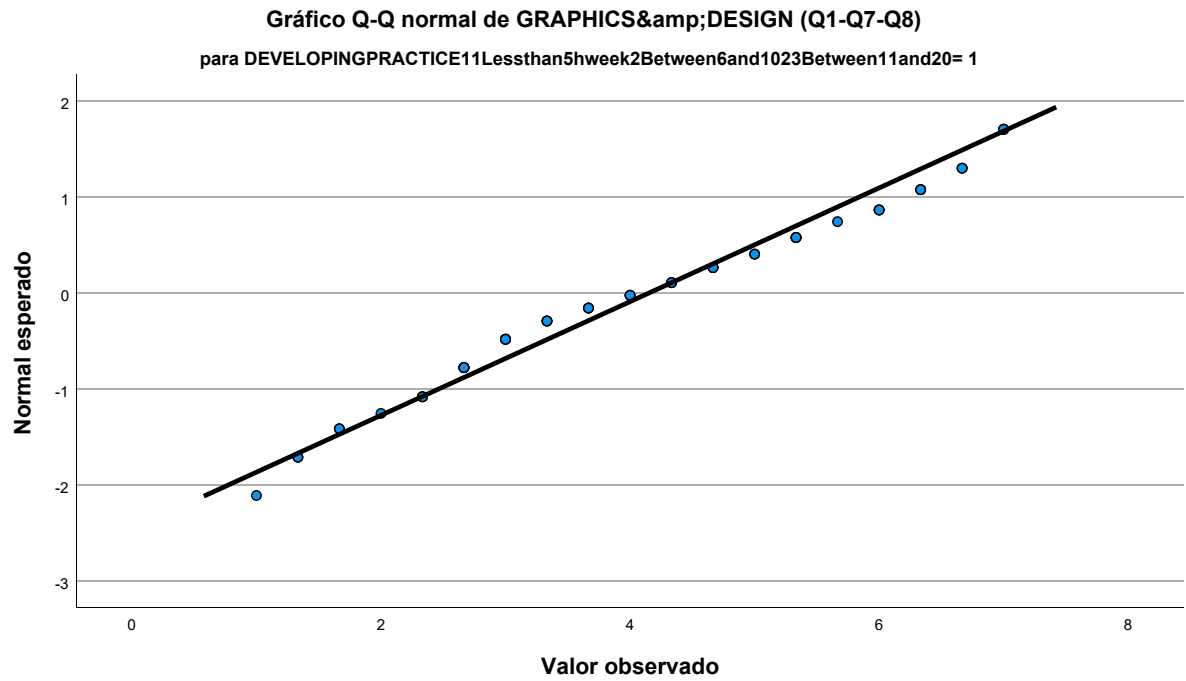
Ancho del tallo: 1,000000  
Cada hoja: 1 caso(s)

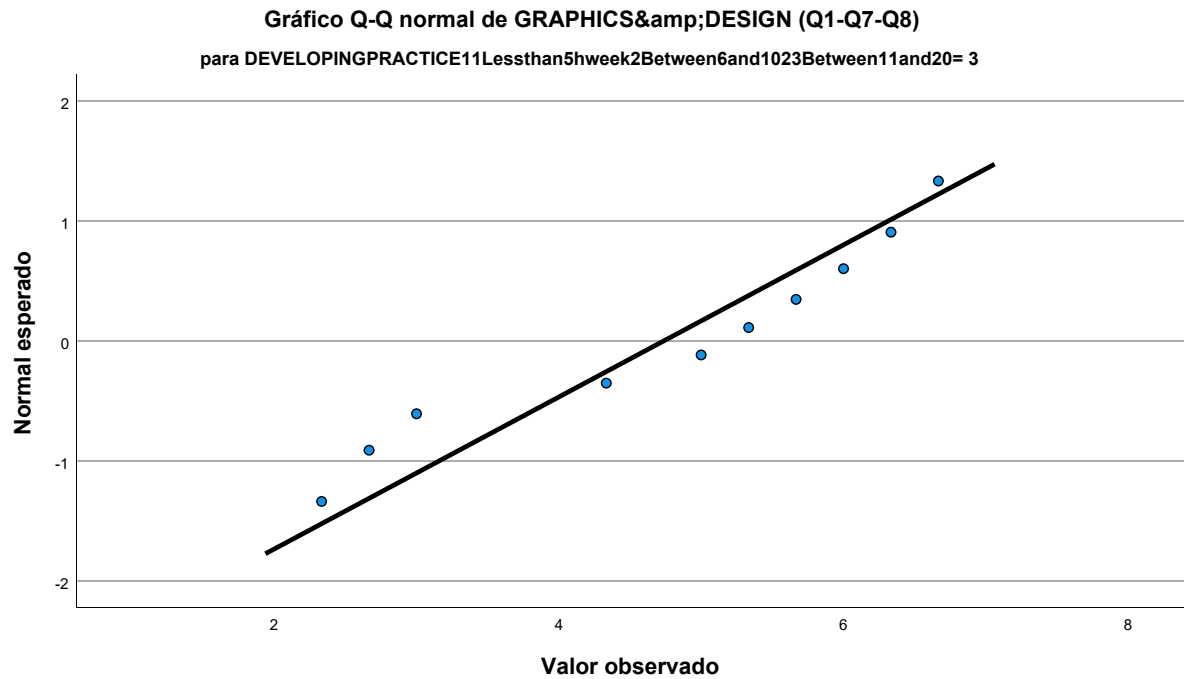
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8) Diagrama de tallo y hojas de  
DEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and20= 3

Frecuencia	Stem &	Hoja
2,00	2 .	36
1,00	3 .	0
1,00	4 .	3
3,00	5 .	036
3,00	6 .	036

Ancho del tallo: 1,000000  
Cada hoja: 1 caso(s)

## Gráficos Q-Q normales





### Gráficos Q-Q normales sin tendencia

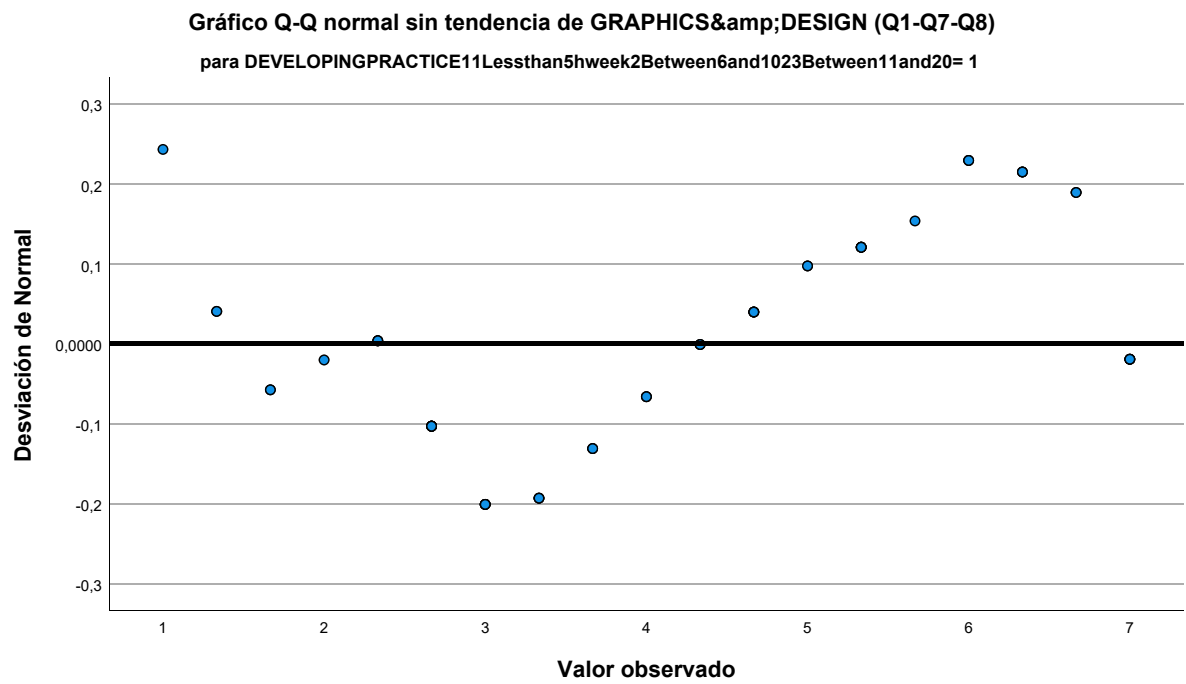


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8)  
para DEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and20= 2

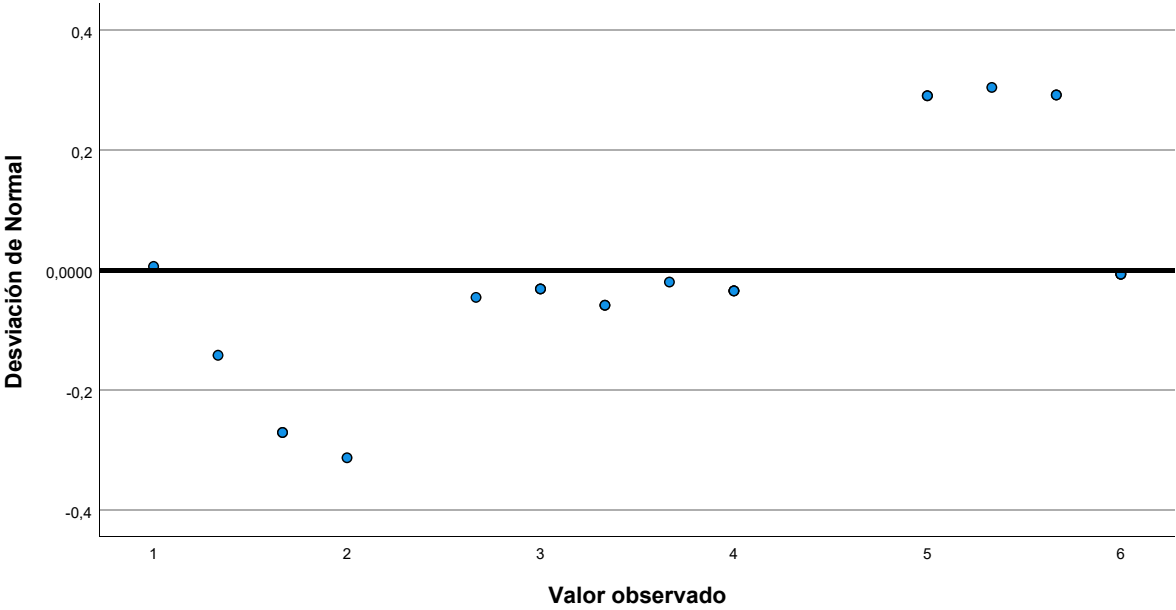
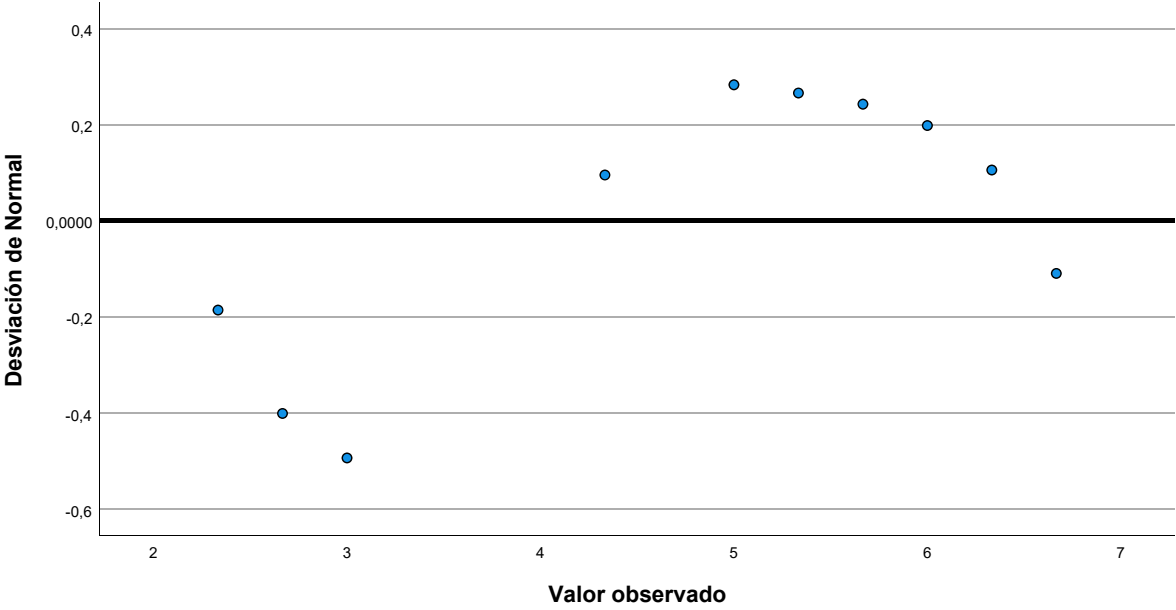
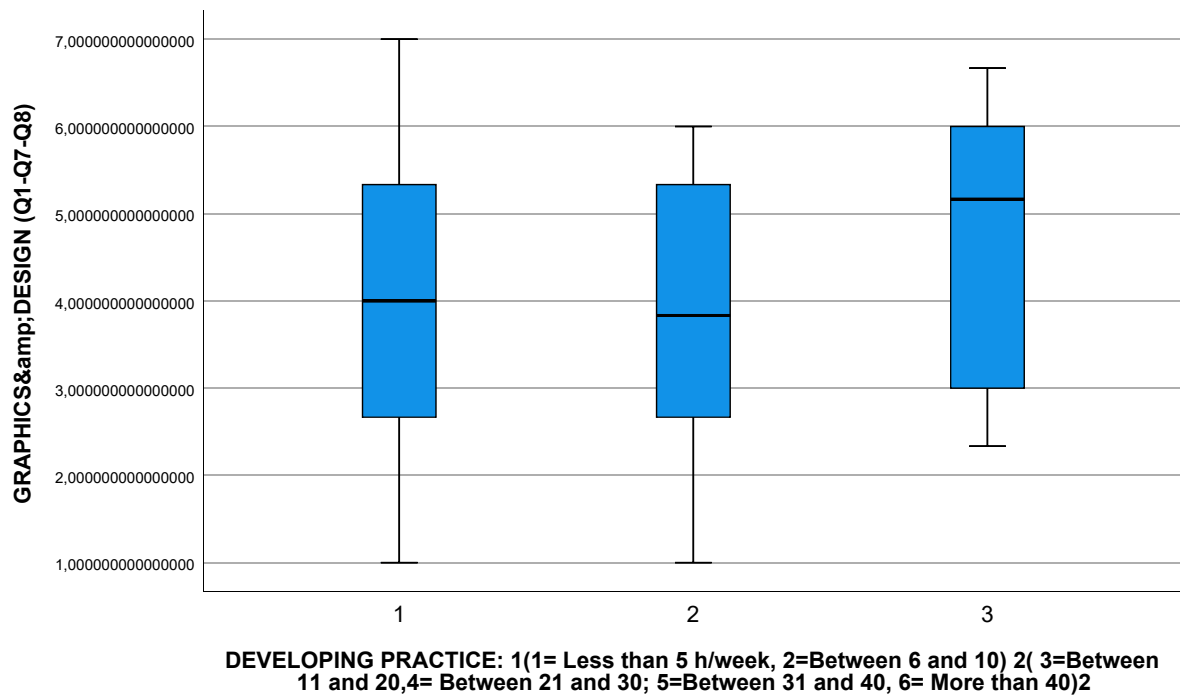


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8)  
para DEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and20= 3





## 1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia

### Gráficos de tallo y hojas

1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfect Diagrama de tallo y hojas de

DEVELOPINGPRACTICE11Less than 5 h/week2Between 6 and 1023Between 11 and 20= 1

Frecuencia	Stem &	Hoja
1,00	1 .	0
8,00	2 .	00000000
6,00	3 .	000000
6,00	4 .	000000
11,00	5 .	000000000000
8,00	6 .	00000000
16,00	7 .	0000000000000000

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfect Diagrama de tallo y hojas de

DEVELOPINGPRACTICE11Less than 5 h/week2Between 6 and 1023Between 11 and 20= 2

Frecuencia	Stem &	Hoja
1,00	1 .	0
1,00	2 .	0

5,00	3 . 00000
3,00	4 . 000
7,00	5 . 0000000
4,00	6 . 0000
1,00	7 . 0

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfect Diagrama de tallo y hojas de  
DEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and20= 3

Frecuencia	Stem & Hoja
3,00	4 . 000
,00	4 .
3,00	5 . 000
,00	5 .
4,00	6 . 0000

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

### Gráficos Q-Q normales

Gráfico Q-Q normal de 1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia  
para DEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and20= 1

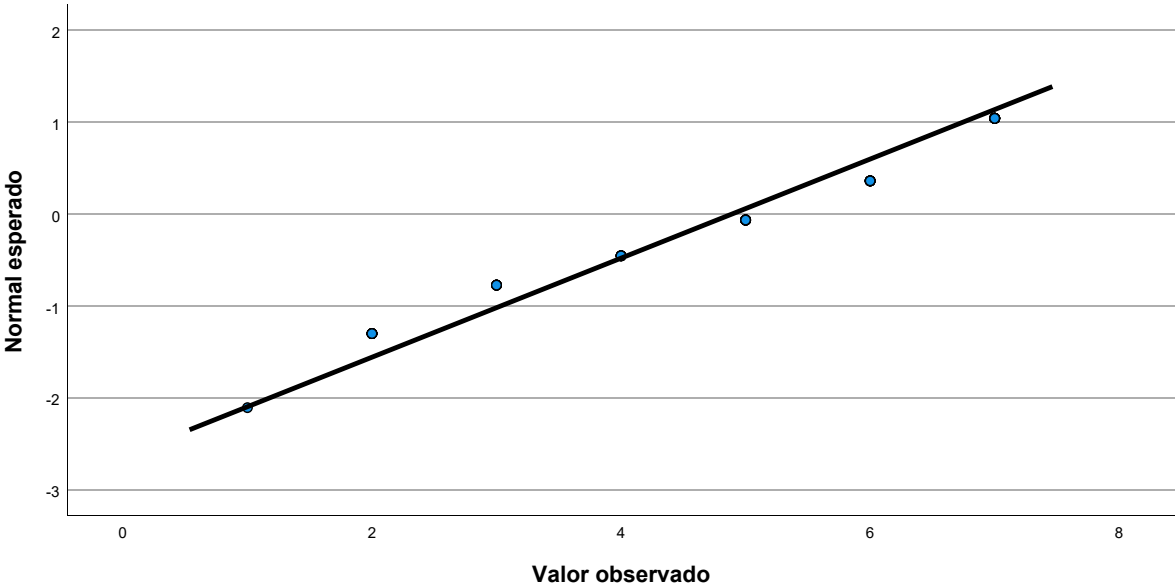


Gráfico Q-Q normal de 1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia

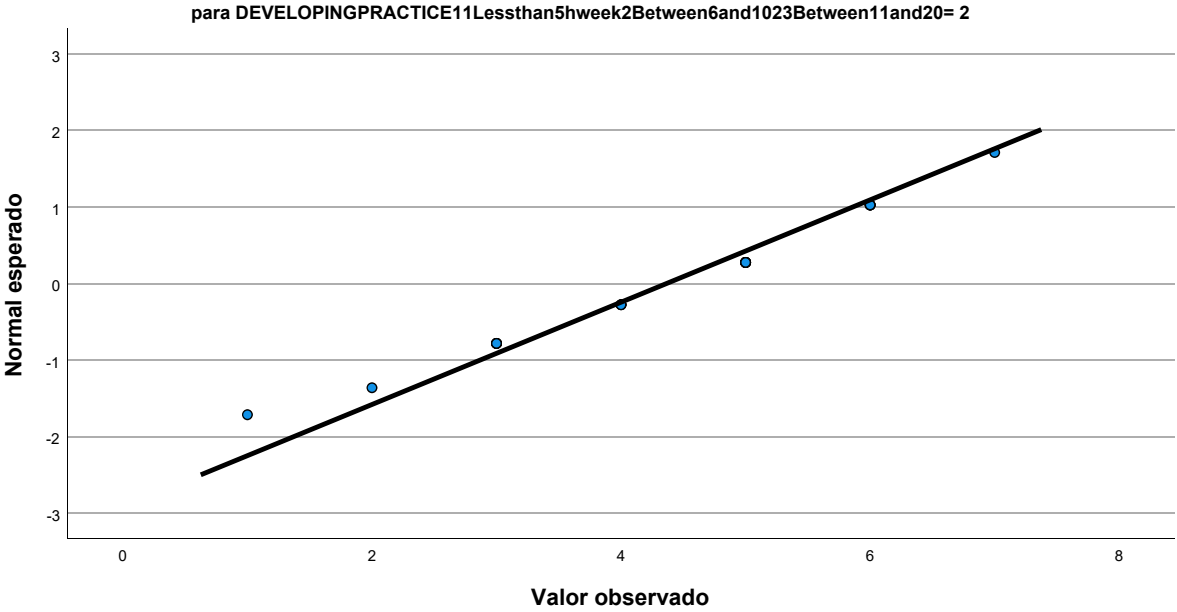
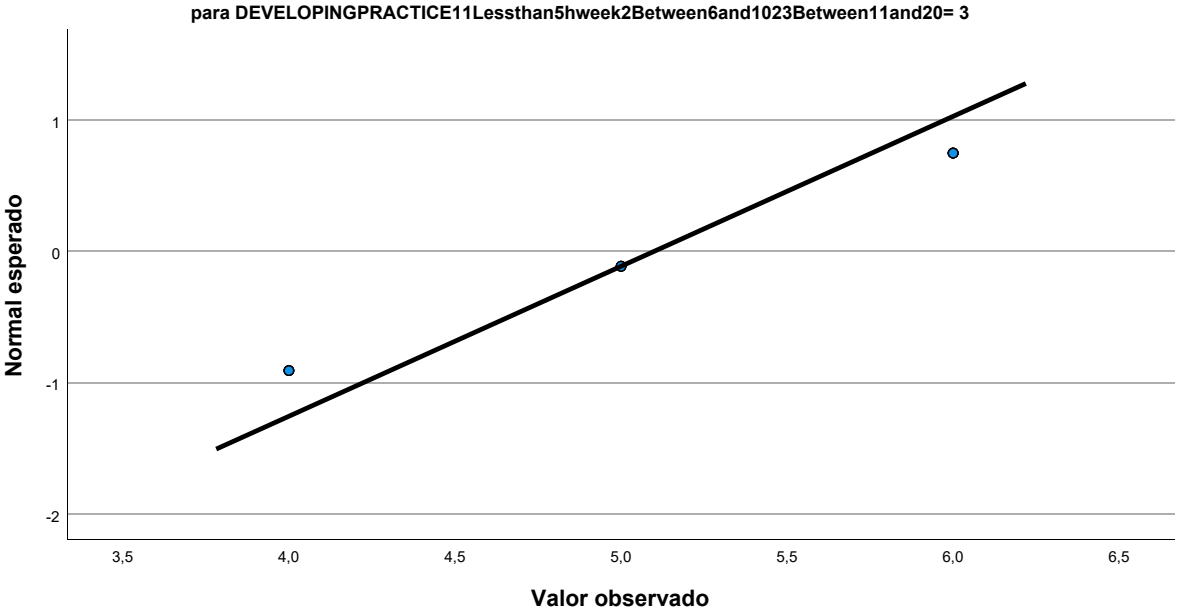


Gráfico Q-Q normal de 1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia



Gráficos Q-Q normales sin tendencia

Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia

para DEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and20= 1

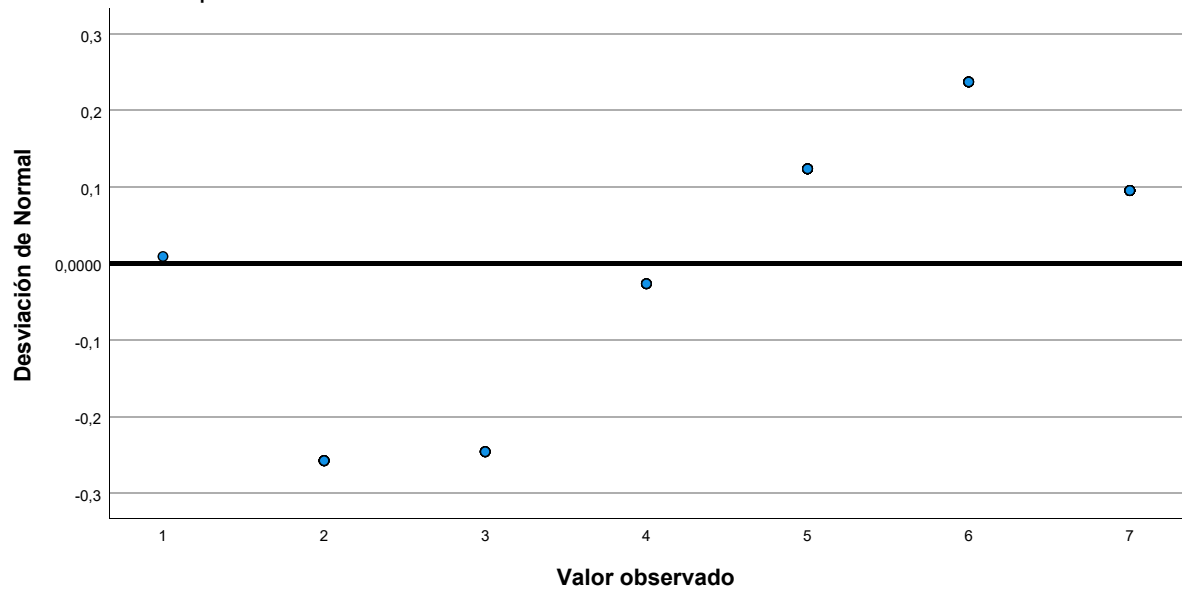
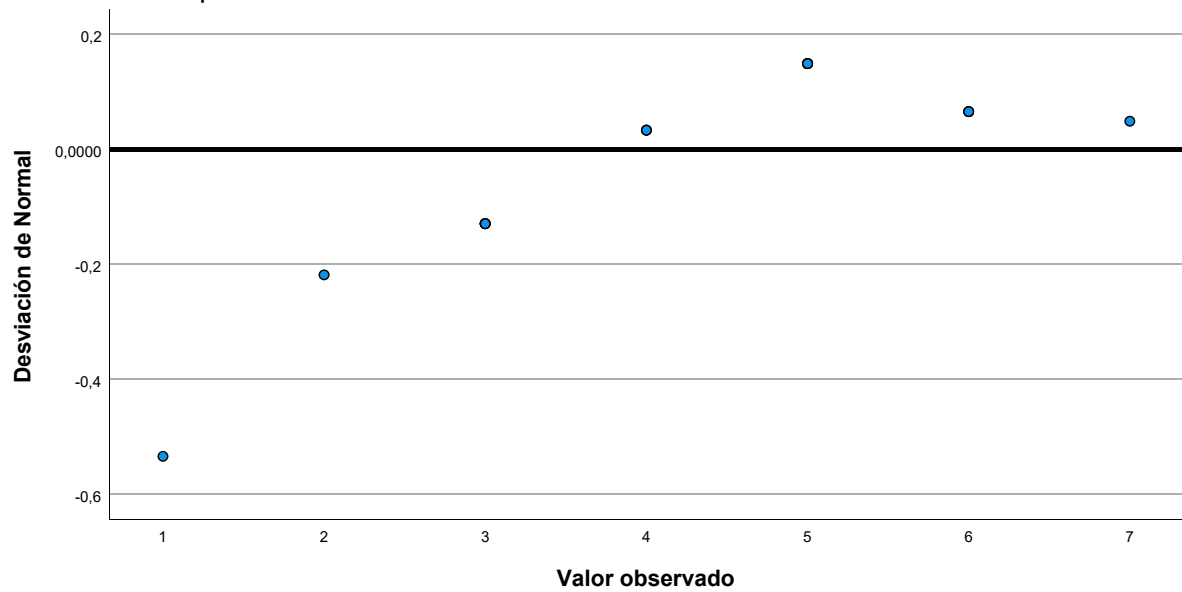


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia

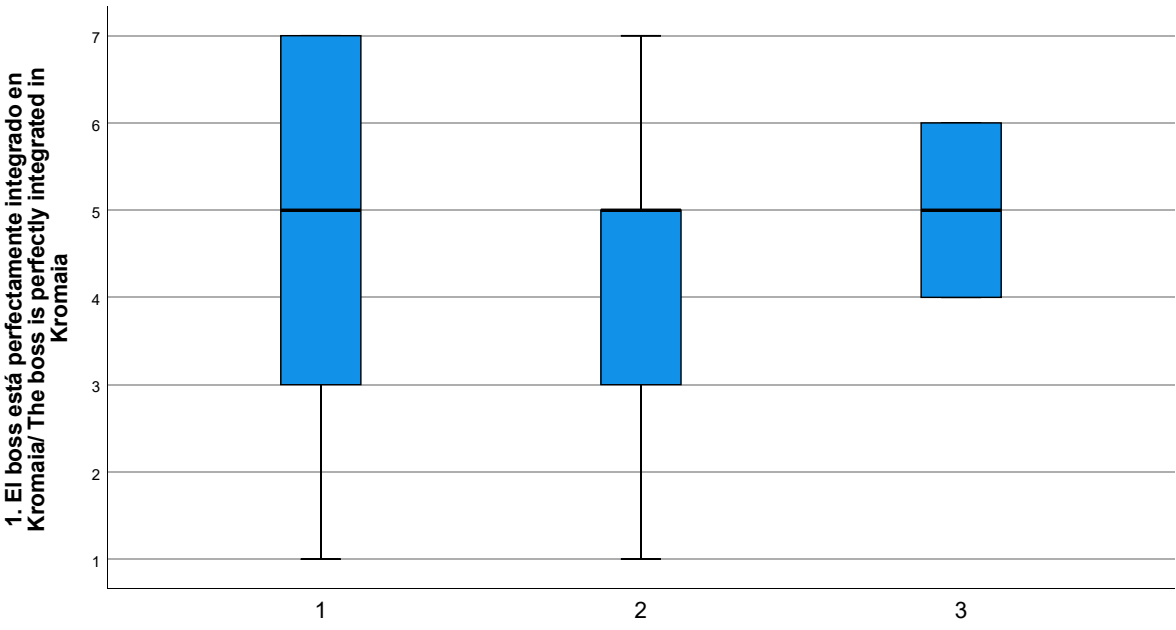
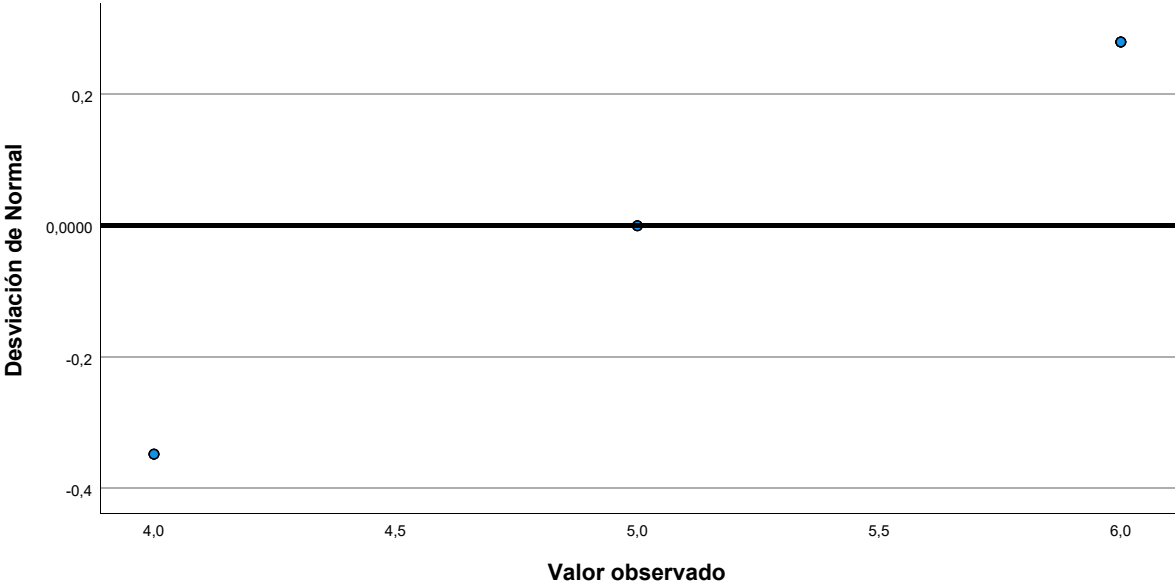
para DEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and20= 2





**Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia**

para DEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and20= 3



DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)2

**2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficulty is high.**

**Gráficos de tallo y hojas**

2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficult Diagrama de tallo y hojas de DEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and20= 1

Frecuencia Stem & Hoja

6,00	1 .	000000
9,00	2 .	000000000
6,00	3 .	000000
4,00	4 .	0000
8,00	5 .	00000000
7,00	6 .	0000000
16,00	7 .	0000000000000000

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficult Diagrama de t  
allo y hojas de  
DEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and20= 2

Frecuencia	Stem &	Hoja
5,00	1 .	00000
5,00	2 .	00000
3,00	3 .	000
1,00	4 .	0
3,00	5 .	000
2,00	6 .	00
3,00	7 .	000

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficult Diagrama de t  
allo y hojas de  
DEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and20= 3

Frecuencia	Stem &	Hoja
2,00	0 .	11
2,00	0 .	23
1,00	0 .	5
5,00	0 .	66677

Ancho del tallo: \*  
Cada hoja: 1 caso(s)

## Gráficos Q-Q normales

Gráfico Q-Q normal de 2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficulty is high.

para DEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and20= 1

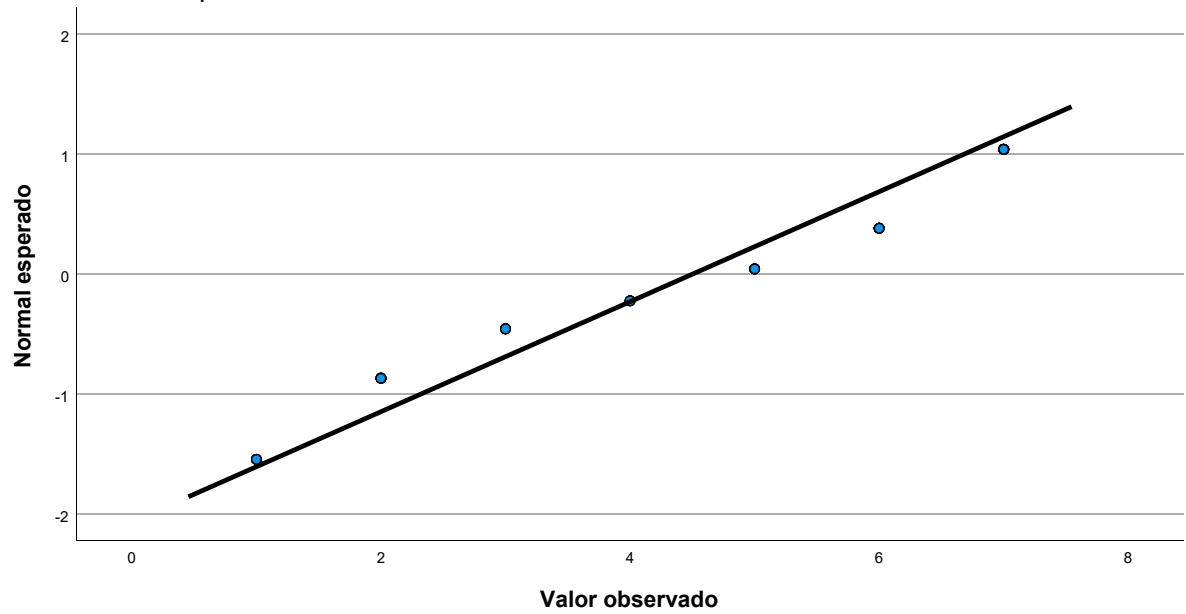


Gráfico Q-Q normal de 2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficulty is high.

para DEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and20= 2

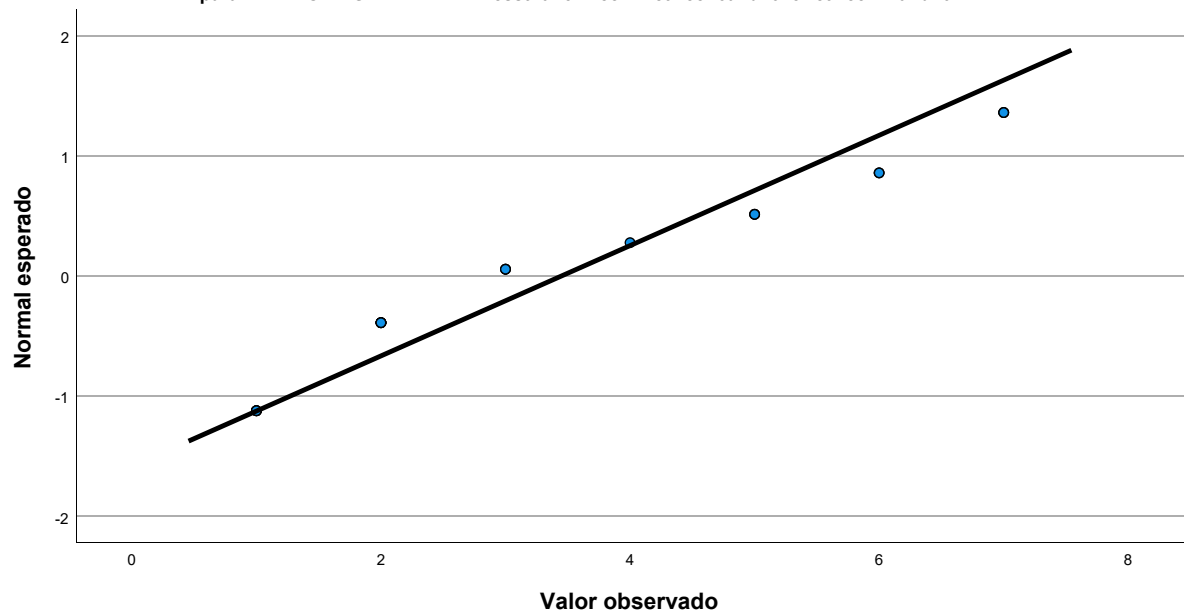
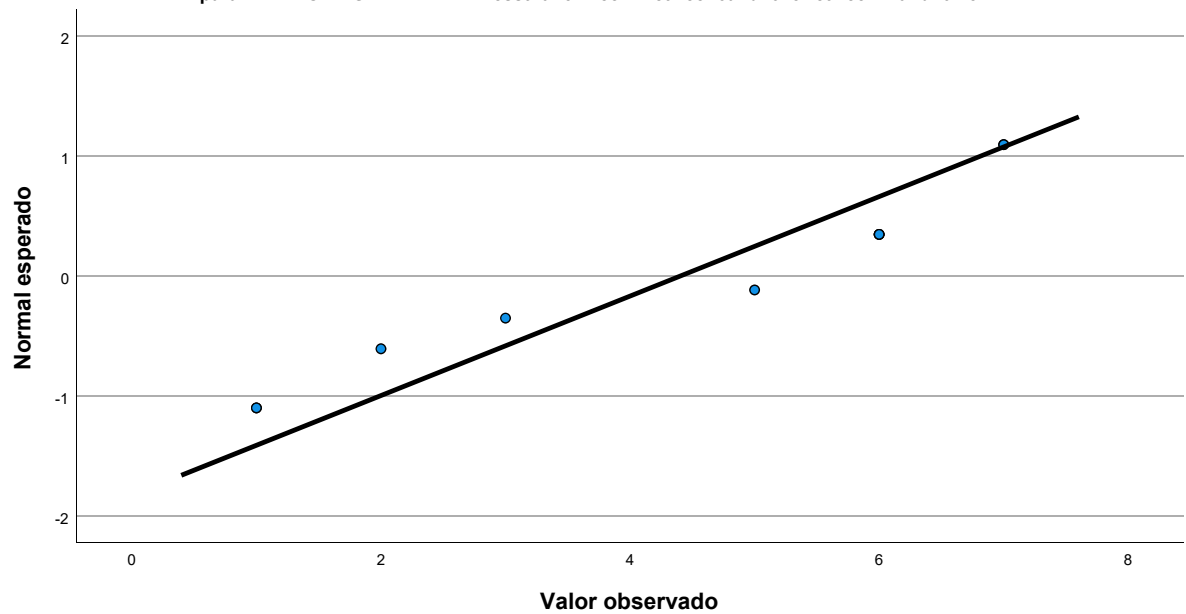


Gráfico Q-Q normal de 2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficulty is high.

para DEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and20= 3



## Gráficos Q-Q normales sin tendencia

Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficulty is high.

para DEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and20= 1

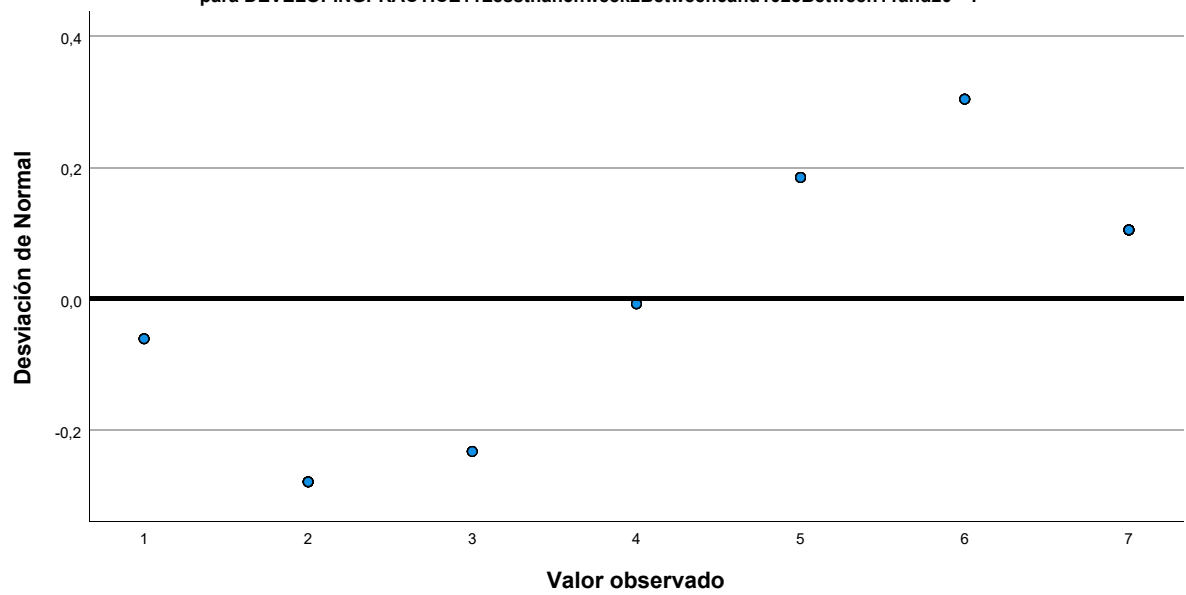


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficulty is high.

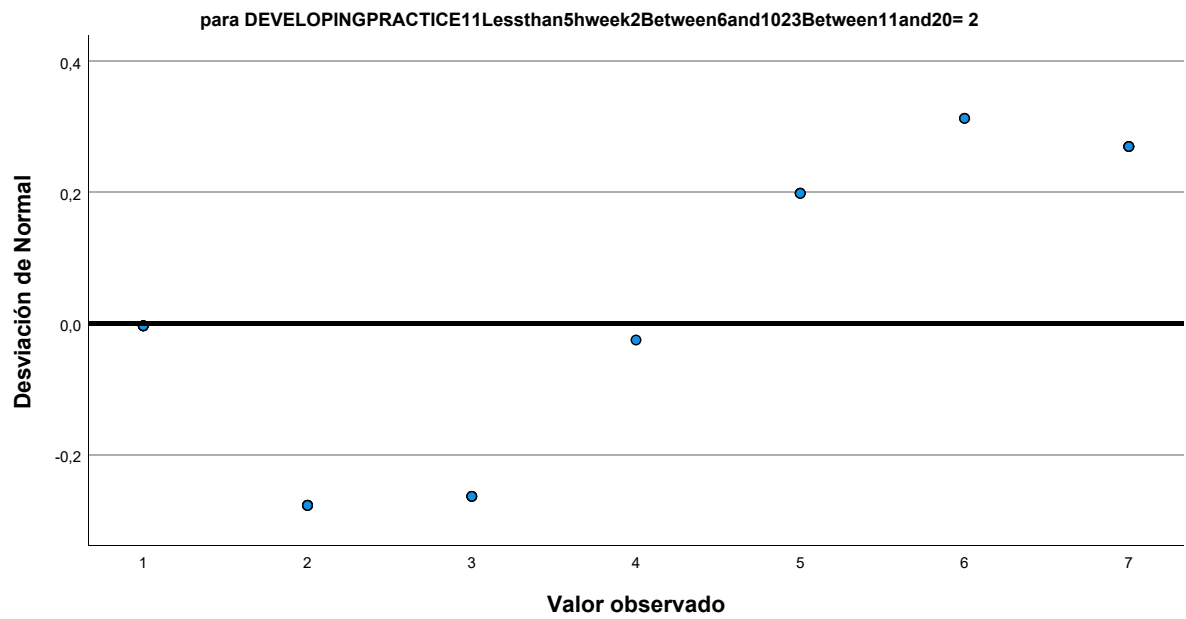
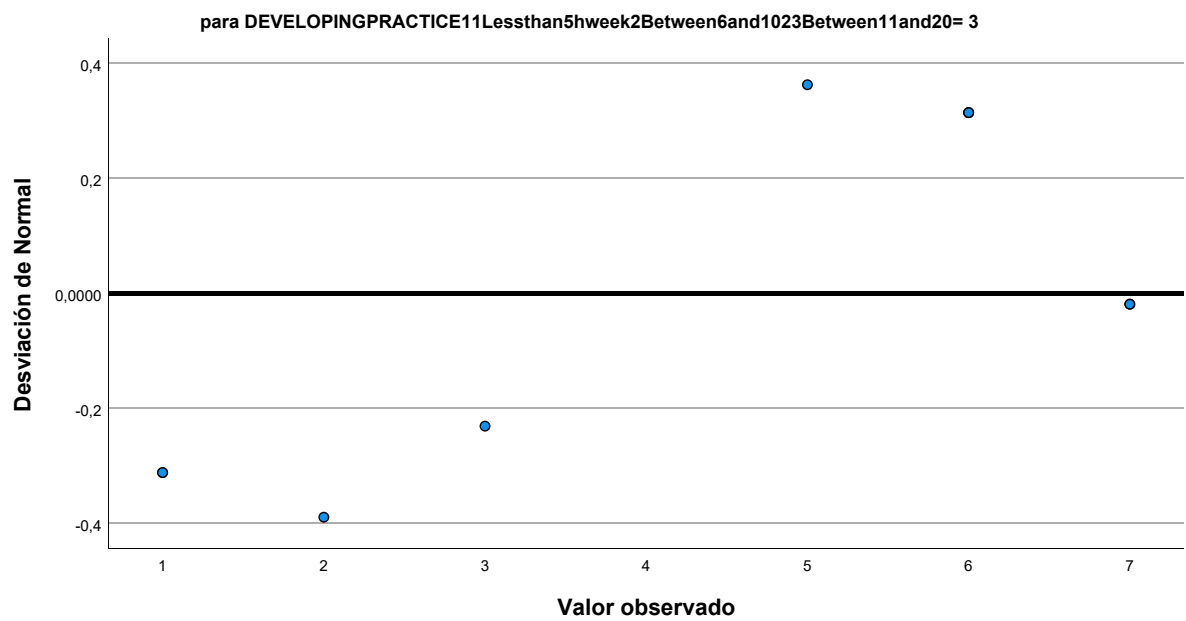
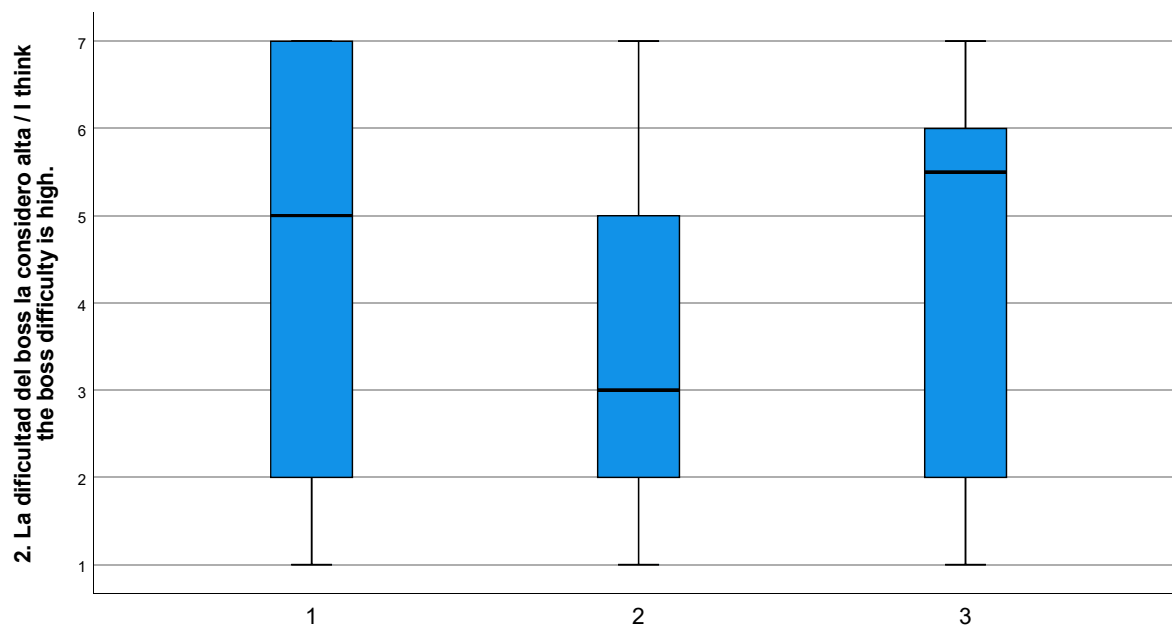


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficulty is high.





DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4 = Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)2

3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At no time did I want to give up while facing the boss.

### Gráficos de tallo y hojas

3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At Diagrama de tallo y hojas de

DEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and20= 1

Frecuencia	Stem &	Hoja
9,00	1 .	000000000
3,00	2 .	000
6,00	3 .	000000
5,00	4 .	00000
4,00	5 .	0000
8,00	6 .	00000000
21,00	7 .	00000000000000000000

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At Diagrama de tallo y hojas de

DEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and20= 2

Frecuencia	Stem &	Hoja
5,00	1 .	00000
1,00	2 .	0

1,00	3 . 0
1,00	4 . 0
1,00	5 . 0
2,00	6 . 00
11,00	7 . 0000000000

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At Diagrama de tallo y hojas de  
DEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and20= 3

Frecuencia	Stem & Hoja
2,00	2 . 00
1,00	3 . 0
,00	4 .
,00	5 .
,00	6 .
7,00	7 . 0000000

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

## Gráficos Q-Q normales

**Gráfico Q-Q normal de 3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At no time did I want to give up while facing the boss.**

para DEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and20= 1

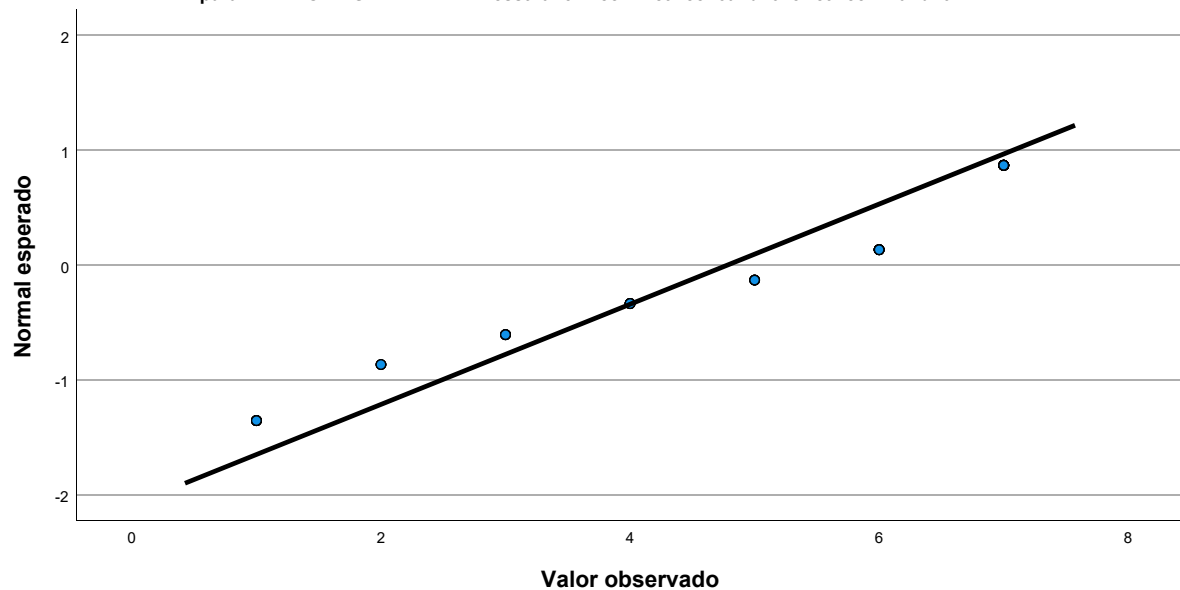


Gráfico Q-Q normal de 3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At no time did I want to give up while facing the boss.

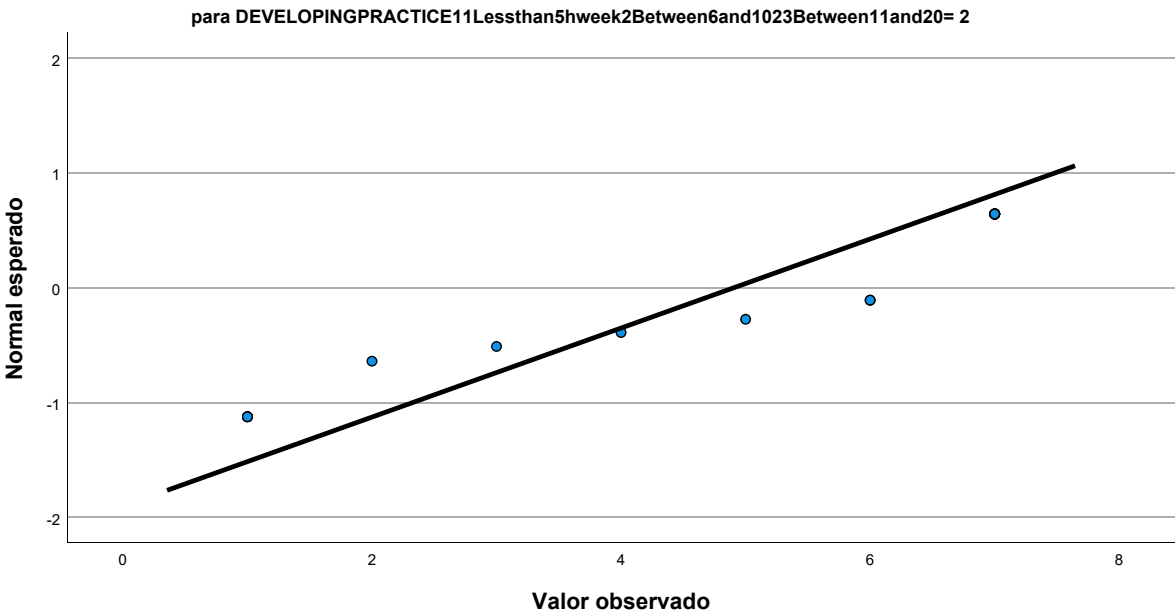
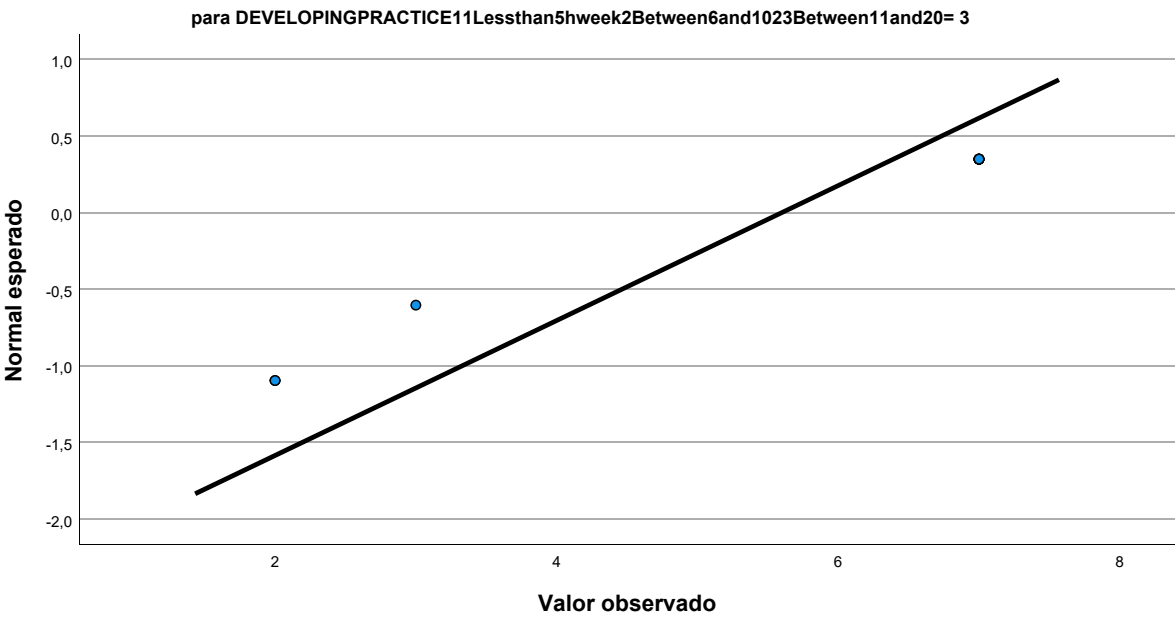


Gráfico Q-Q normal de 3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At no time did I want to give up while facing the boss.



Gráficos Q-Q normales sin tendencia



Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss /  
At no time did I want to give up while facing the boss.

para DEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and20= 1

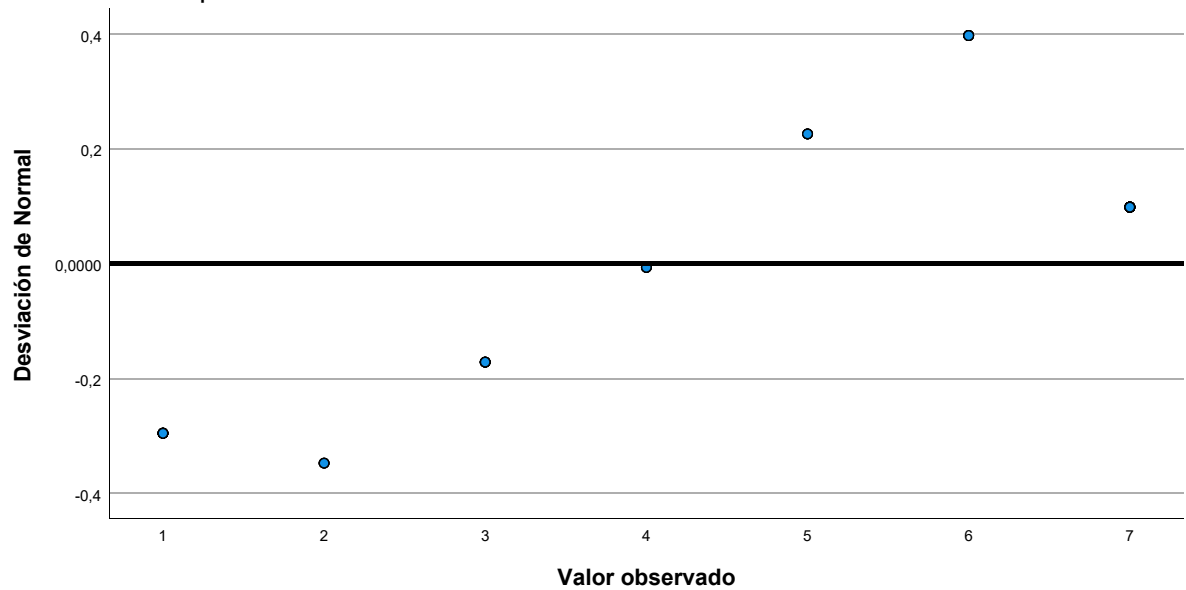
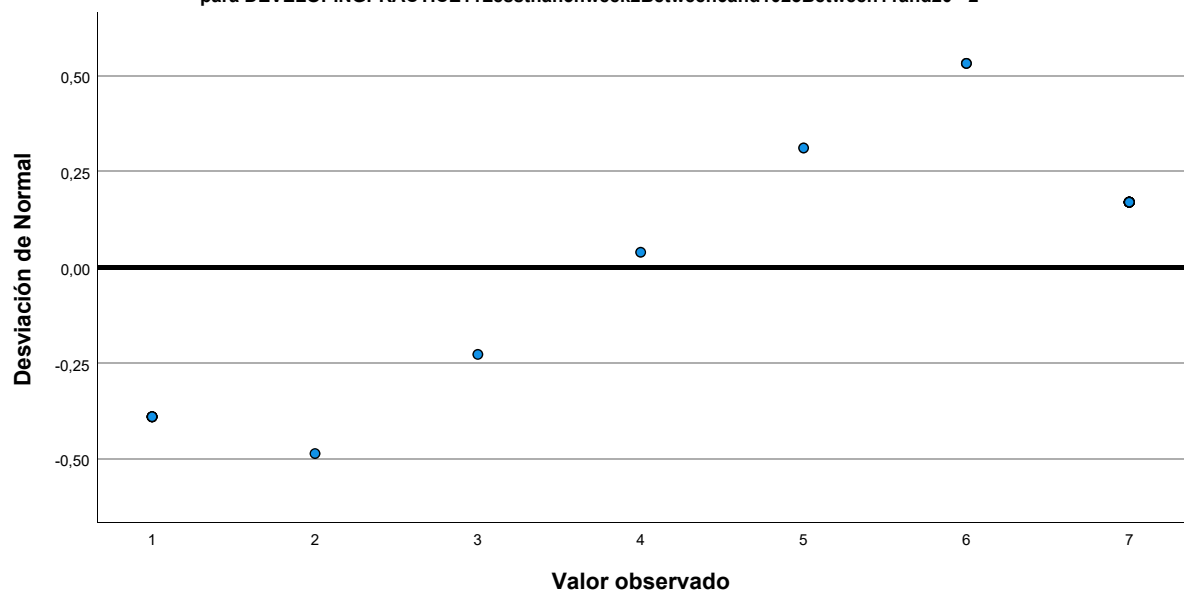
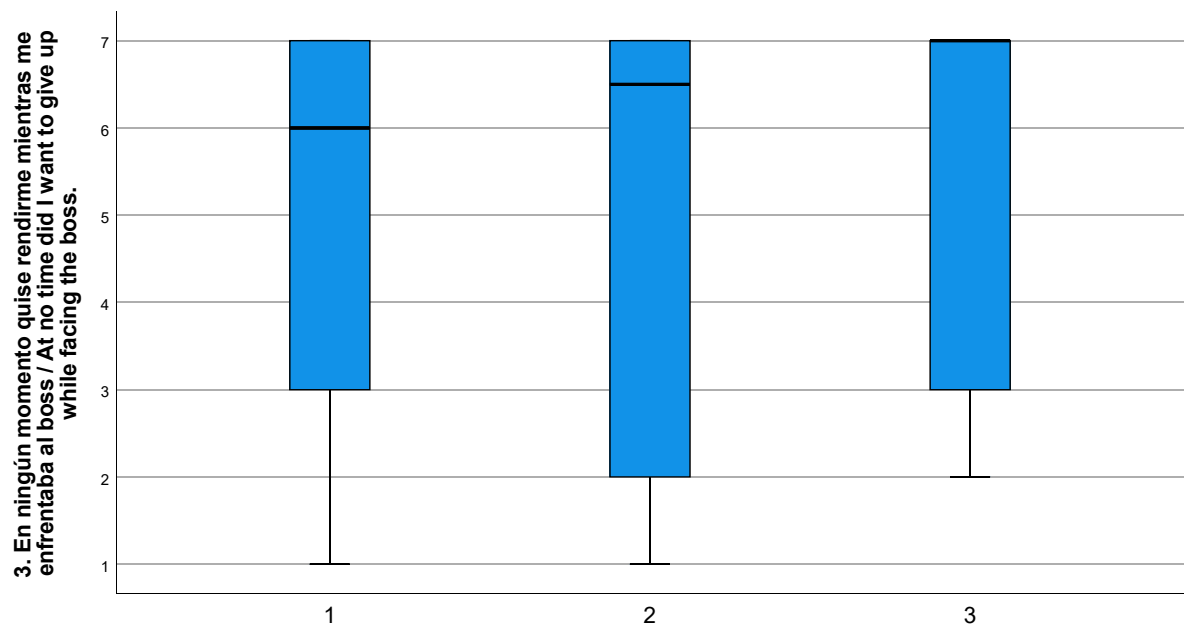
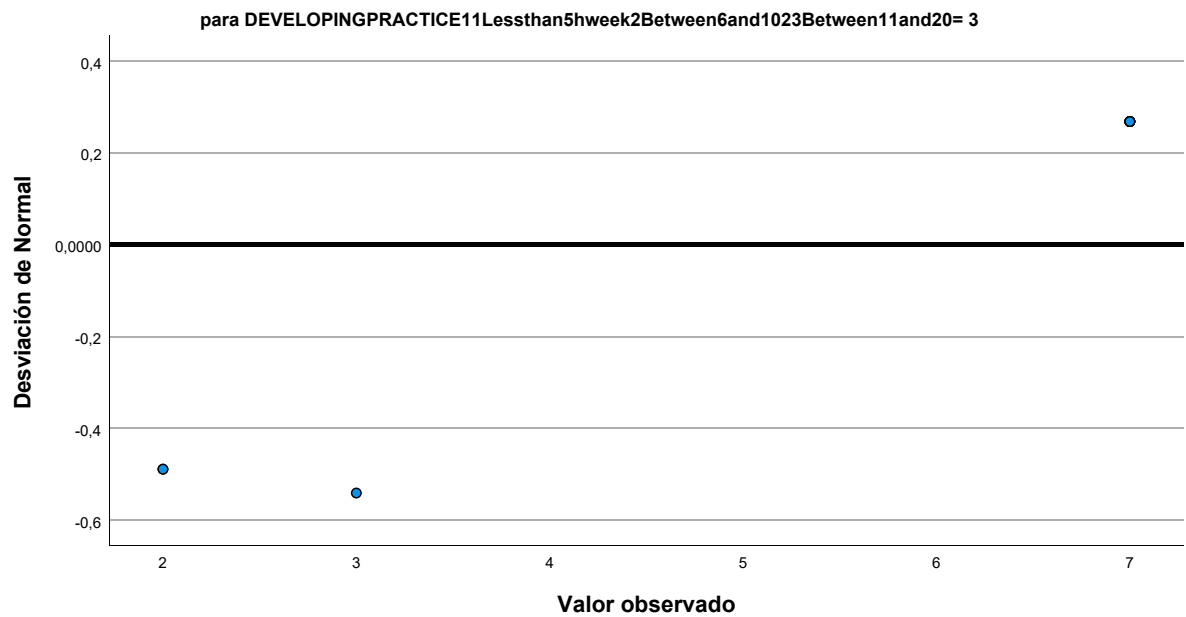


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss /  
At no time did I want to give up while facing the boss.

para DEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and20= 2



**Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At no time did I want to give up while facing the boss.**



DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20, 4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)2

**4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video game**

### Gráficos de tallo y hojas

4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directament Diagrama de tallo y hojas de

DEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and20= 1

Frecuencia	Stem &	Hoja
16,00	1 .	0000000000000000
6,00	2 .	000000
7,00	3 .	0000000
8,00	4 .	00000000
6,00	5 .	000000
7,00	6 .	0000000
6,00	7 .	000000

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directament Diagrama de tallo y hojas de  
DEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and20= 2

Frecuencia	Stem &	Hoja
7,00	1 .	0000000
3,00	2 .	000
2,00	3 .	00
3,00	4 .	000
3,00	5 .	000
2,00	6 .	00
2,00	7 .	00

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directament Diagrama de tallo y hojas de  
DEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and20= 3

Frecuencia	Stem &	Hoja
2,00	0 .	11
,00	0 .	
2,00	0 .	44
6,00	0 .	667777

Ancho del tallo: \*  
Cada hoja: 1 caso(s)

## Gráficos Q-Q normales

Gráfico Q-Q normal de 4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video game

para DEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and20= 1

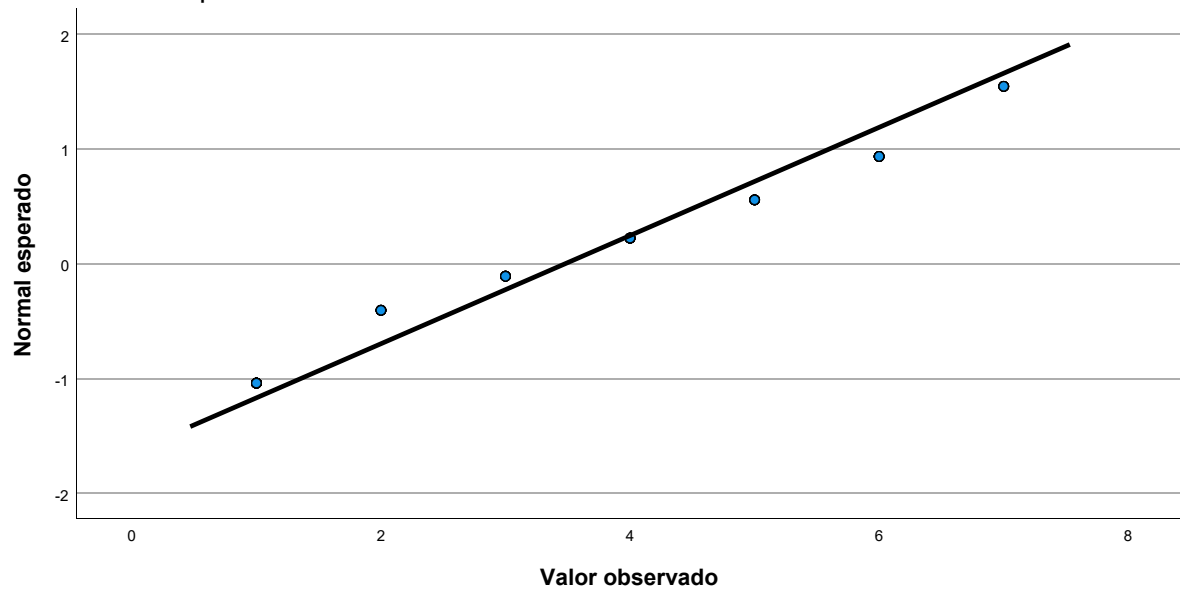


Gráfico Q-Q normal de 4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video game

para DEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and20= 2

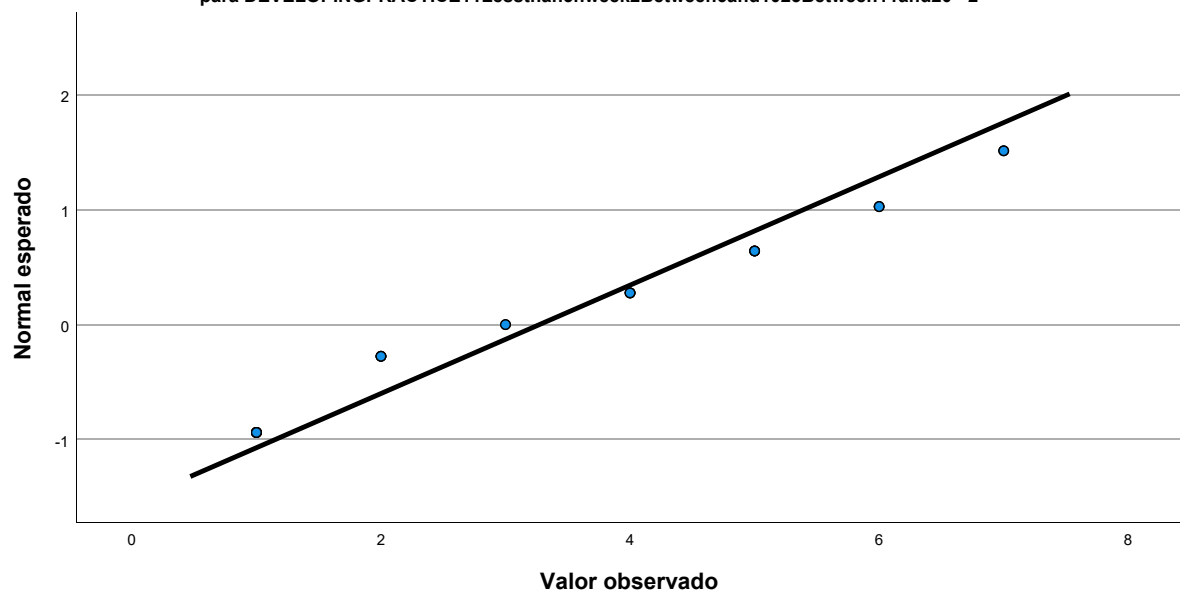
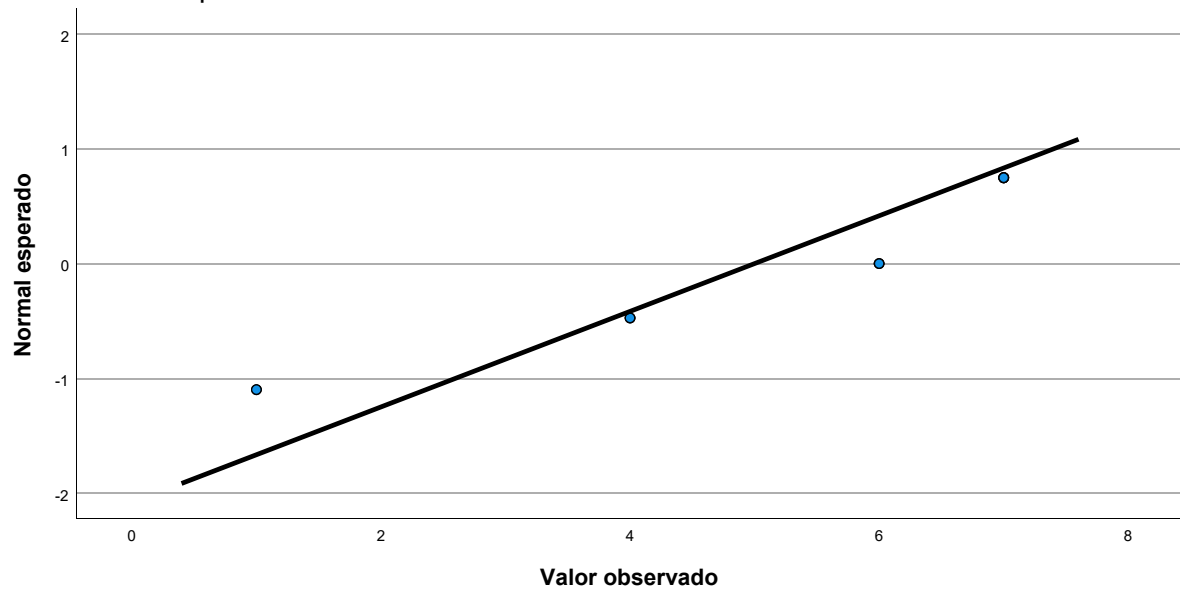


Gráfico Q-Q normal de 4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video game

para DEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and20= 3



### Gráficos Q-Q normales sin tendencia

Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video game

para DEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and20= 1

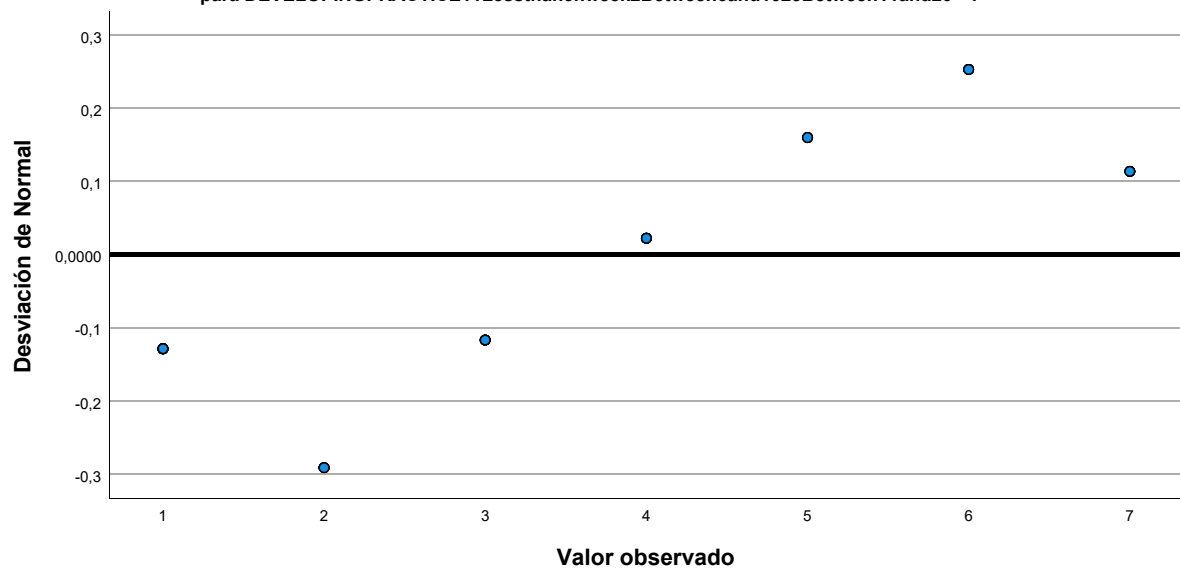


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video game

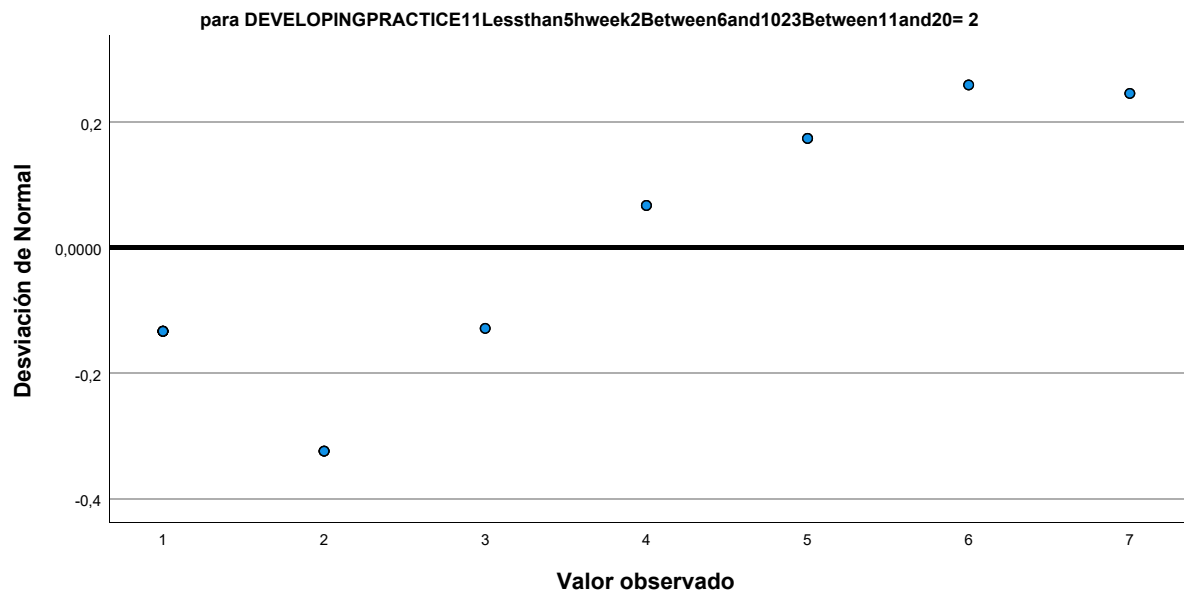
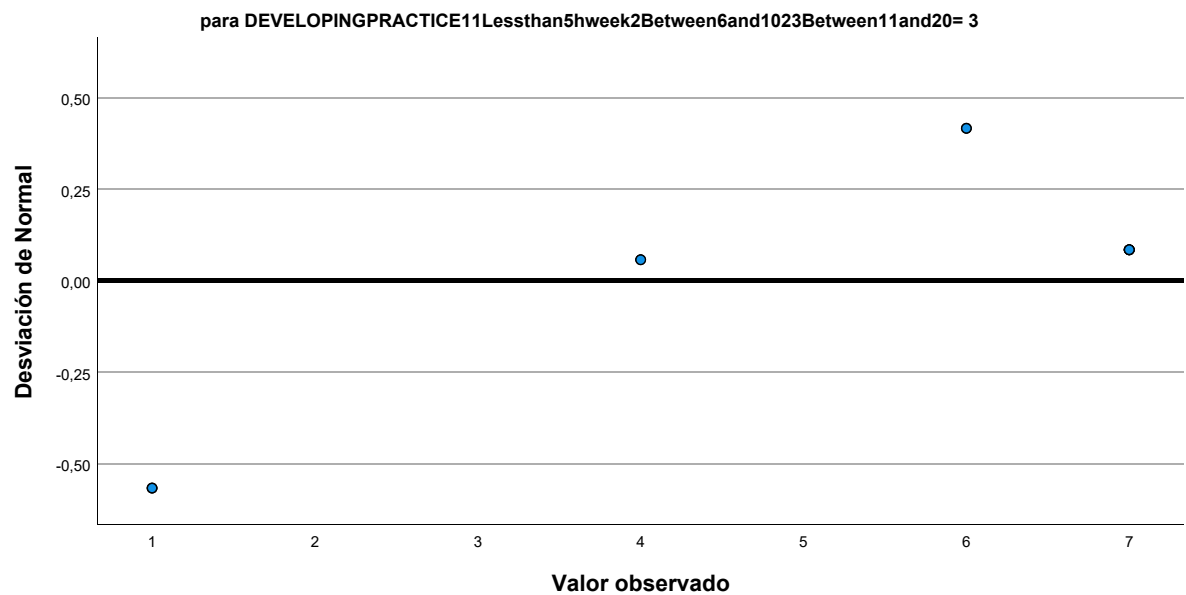
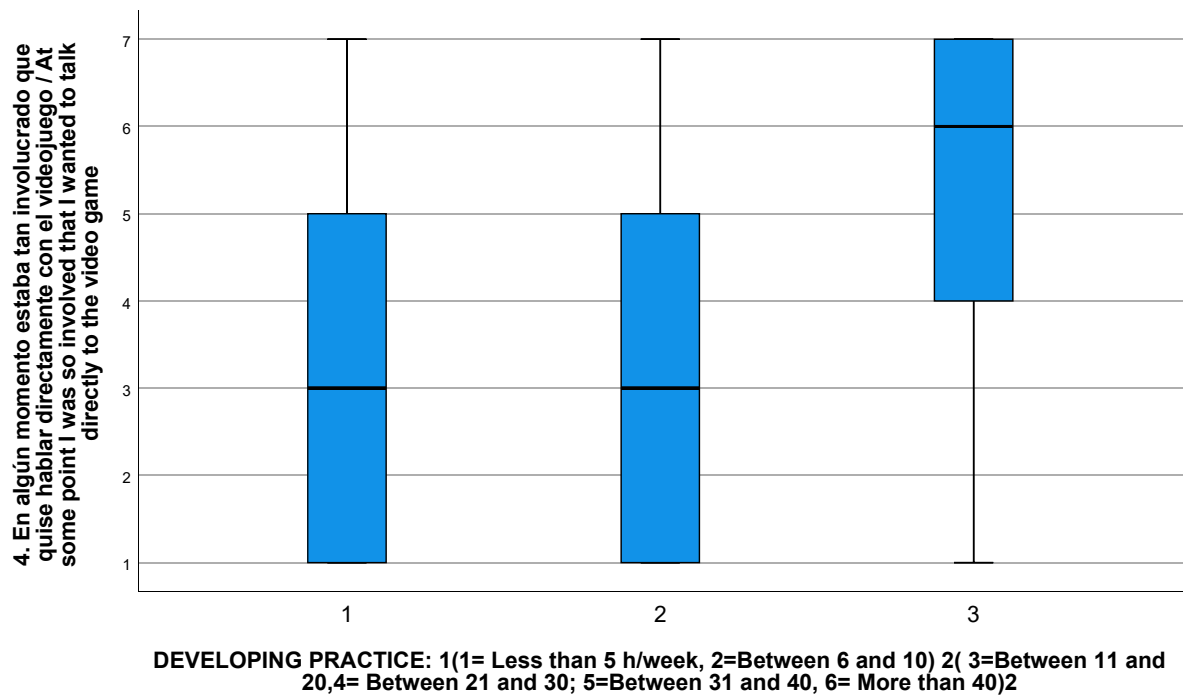


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video game





## 5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the boss

### Gráficos de tallo y hojas

5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the Diagrama de tallo y hojas de  
 DEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and20= 1

Frecuencia	Stem &	Hoja
4,00	1 .	0000
12,00	2 .	000000000000
10,00	3 .	0000000000
5,00	4 .	00000
5,00	5 .	00000
12,00	6 .	000000000000
8,00	7 .	00000000

Ancho del tallo: 1  
 Cada hoja: 1 caso(s)

5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the Diagrama de tallo y hojas de  
 DEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and20= 2

Frecuencia	Stem &	Hoja
5,00	1 .	00000
3,00	2 .	000
2,00	3 .	00

1,00	4 . 0
3,00	5 . 000
5,00	6 . 00000
3,00	7 . 000

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the  
Diagrama de tallo y hojas de  
DEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and20= 3

Frecuencia Stem & Hoja

1,00	2 . 0
1,00	3 . 0
3,00	4 . 000
,00	5 .
2,00	6 . 00
3,00	7 . 000

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

## Gráficos Q-Q normales

**Gráfico Q-Q normal de 5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the boss**  
para DEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and20= 1

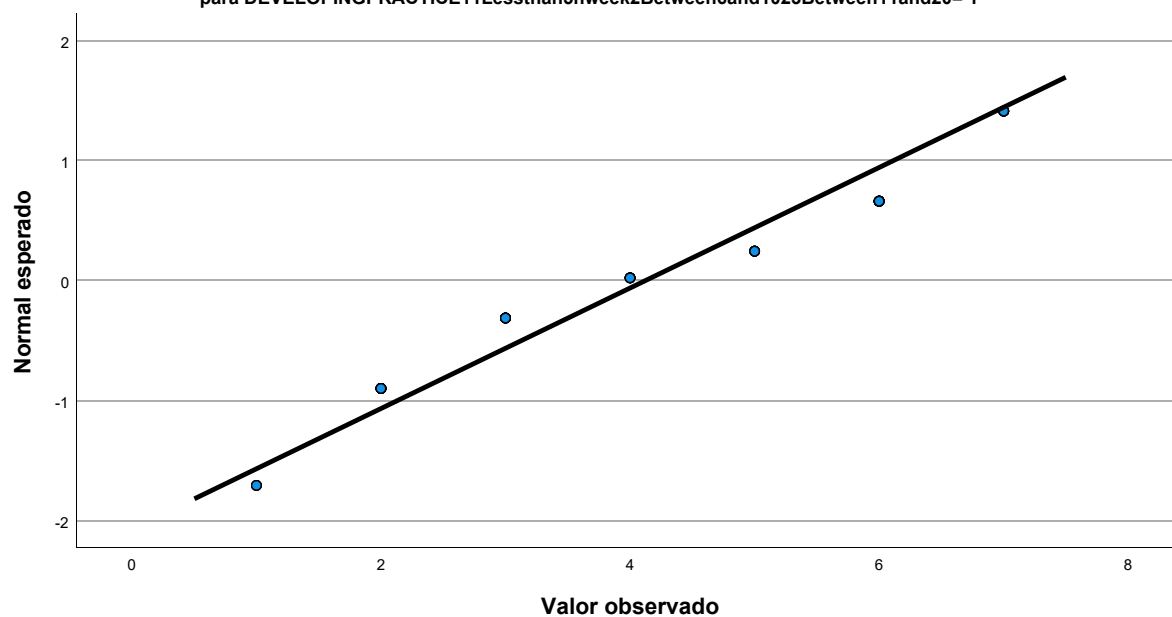




Gráfico Q-Q normal de 5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the boss  
para DEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and20= 2

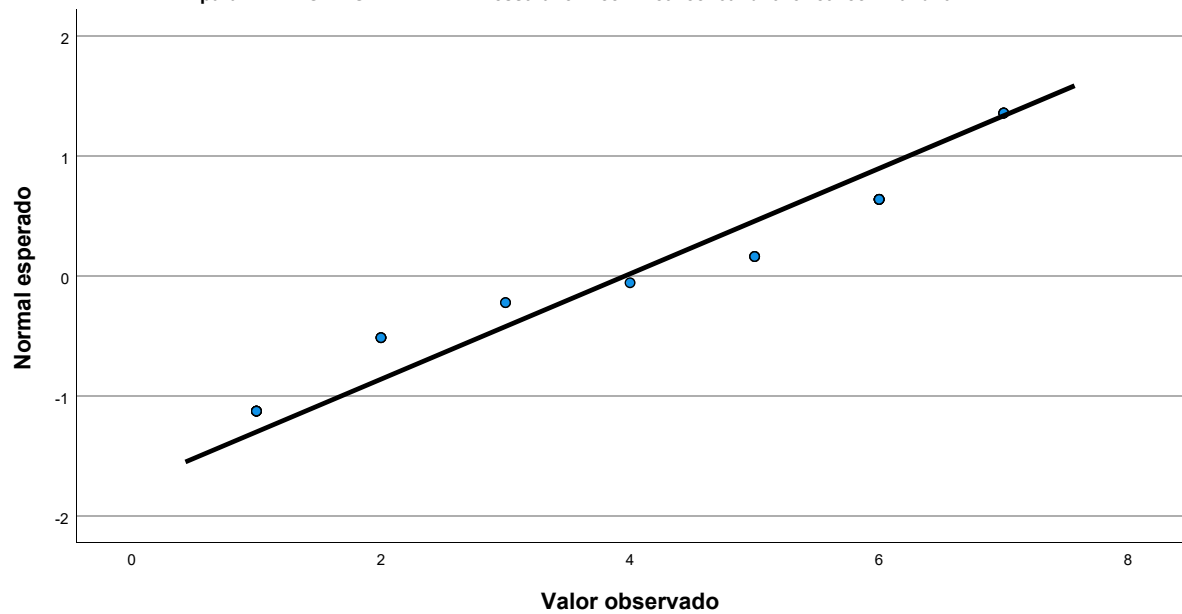
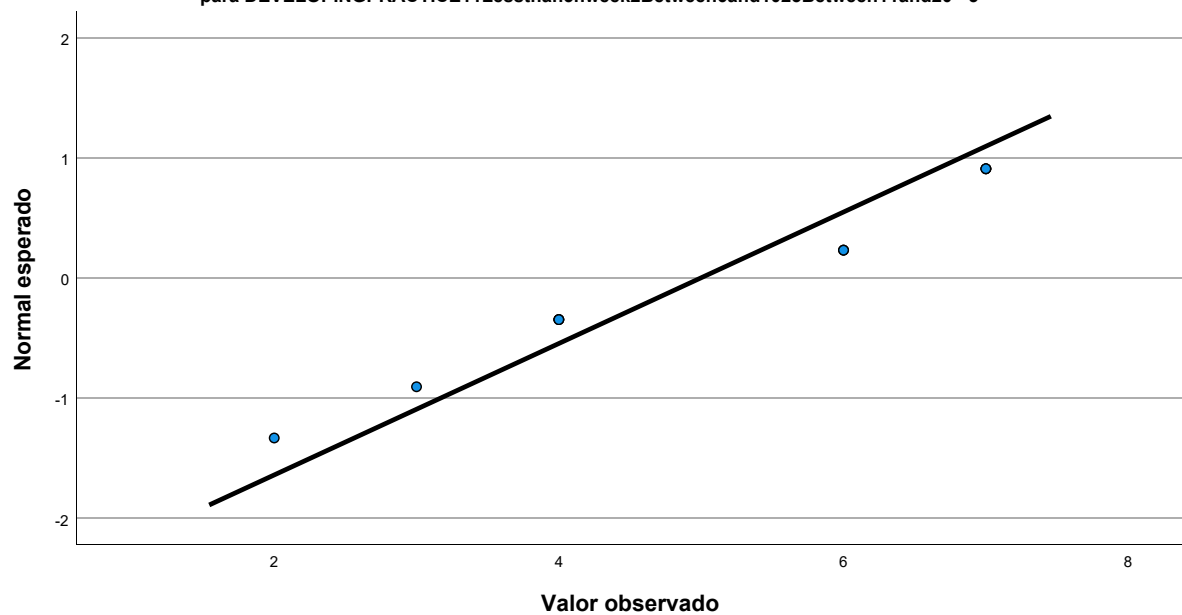


Gráfico Q-Q normal de 5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the boss  
para DEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and20= 3



Gráficos Q-Q normales sin tendencia

Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the boss

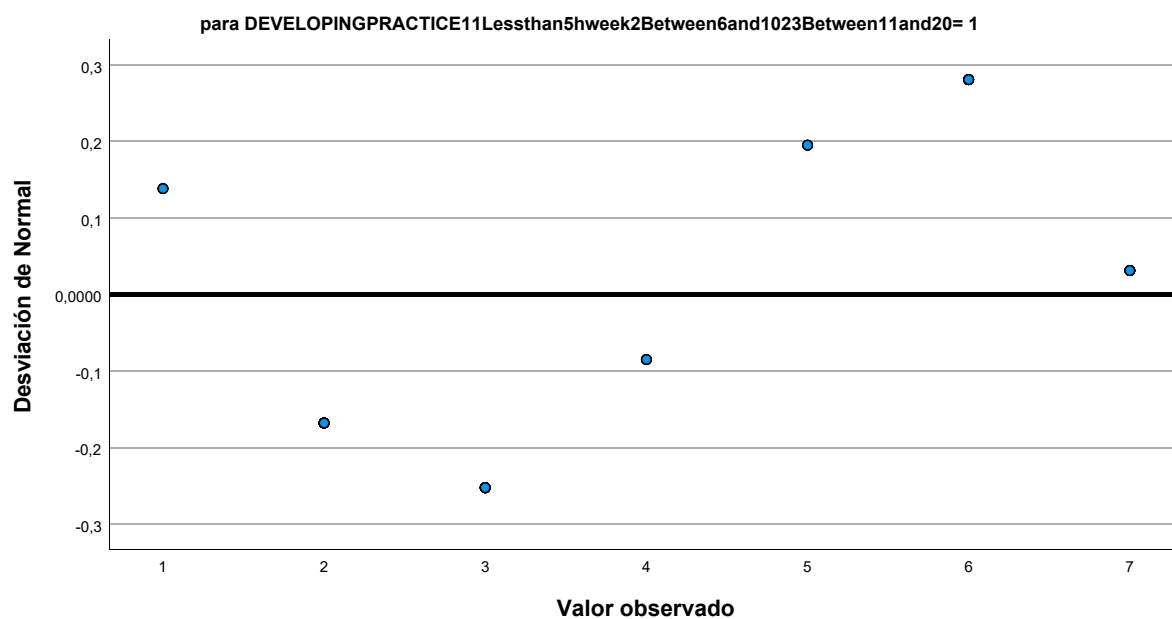
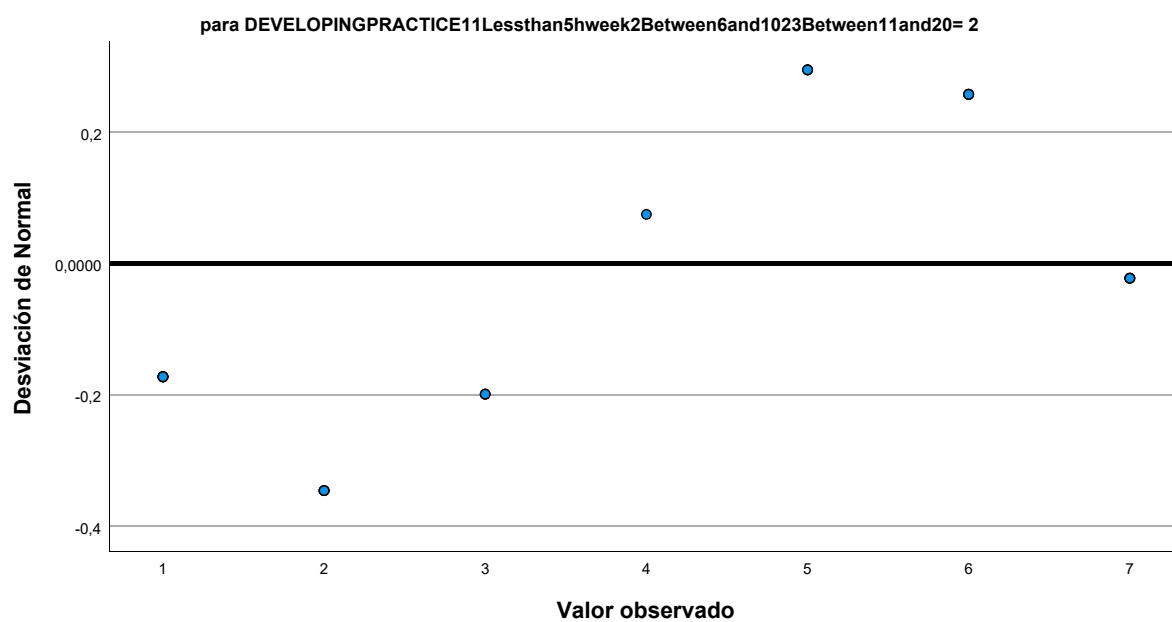
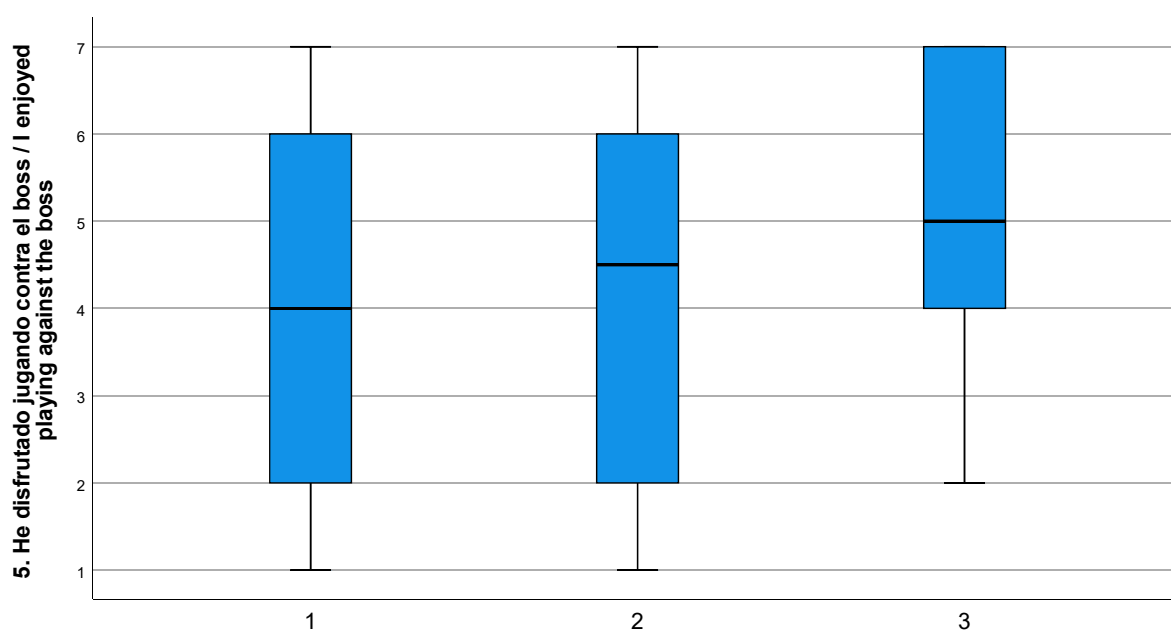
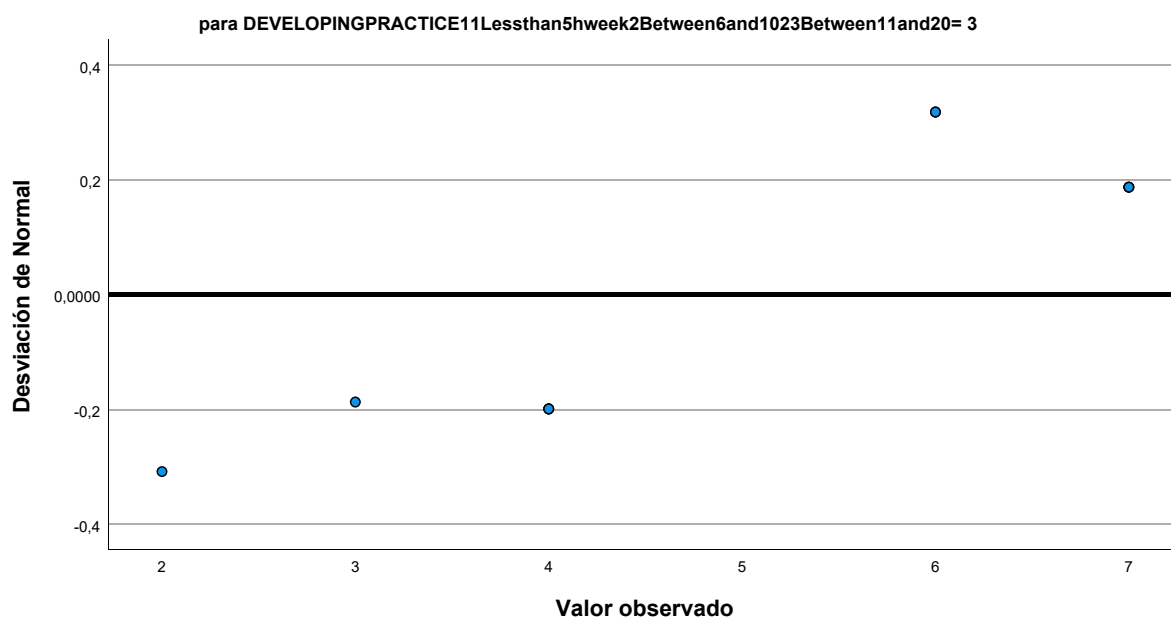


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the boss



### Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the boss



DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4 = Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)2

**6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / When the time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss.**

### Gráficos de tallo y hojas

6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir Diagrama de tallo y hojas de

DEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and20= 1

Frecuencia	Stem &	Hoja
17,00	1 .	000000000000000000
8,00	2 .	00000000
6,00	3 .	000000
5,00	4 .	00000
6,00	5 .	000000
6,00	6 .	000000
8,00	7 .	00000000

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir Diagrama de tallo y hojas de  
DEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and20= 2

Frecuencia	Stem &	Hoja
7,00	1 .	0000000
4,00	2 .	0000
3,00	3 .	000
1,00	4 .	0
2,00	5 .	00
2,00	6 .	00
3,00	7 .	000

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir Diagrama de tallo y hojas de  
DEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and20= 3

Frecuencia	Stem &	Hoja
3,00	0 .	111
,00	0 .	
1,00	0 .	5
6,00	0 .	777777

Ancho del tallo: \*  
Cada hoja: 1 caso(s)

## Gráficos Q-Q normales

Gráfico Q-Q normal de 6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / When the time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss.

para DEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and20= 1

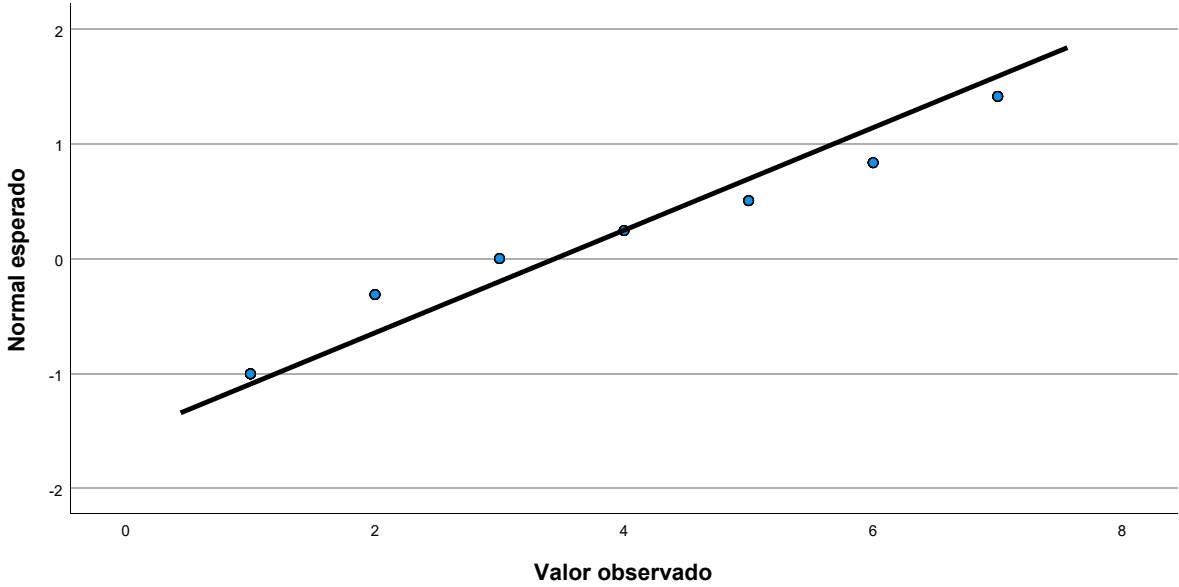


Gráfico Q-Q normal de 6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / When the time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss.

para DEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and20= 2

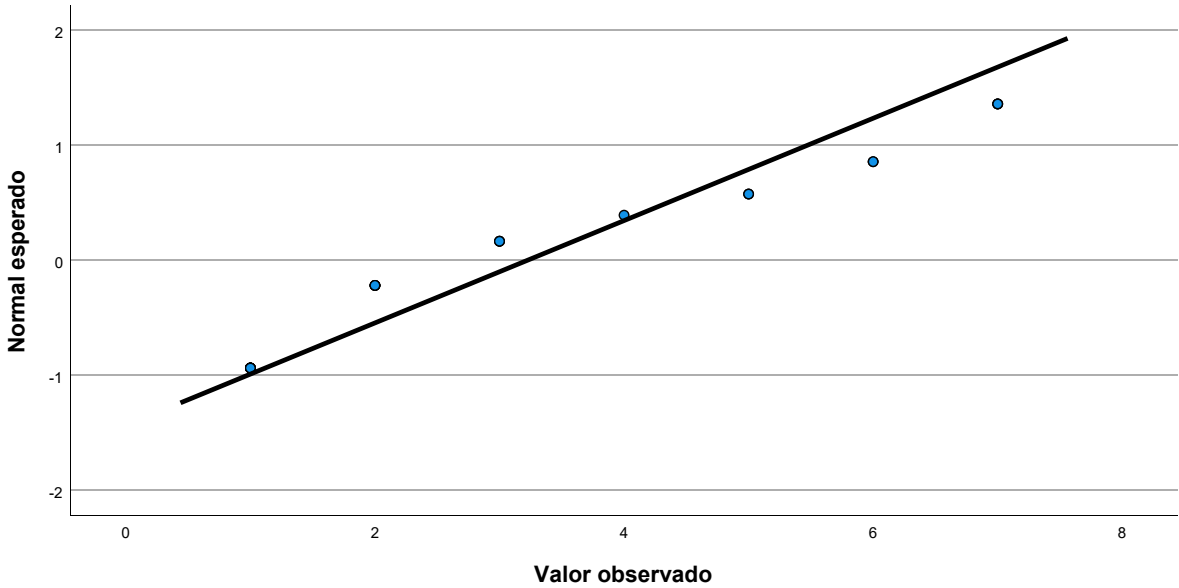
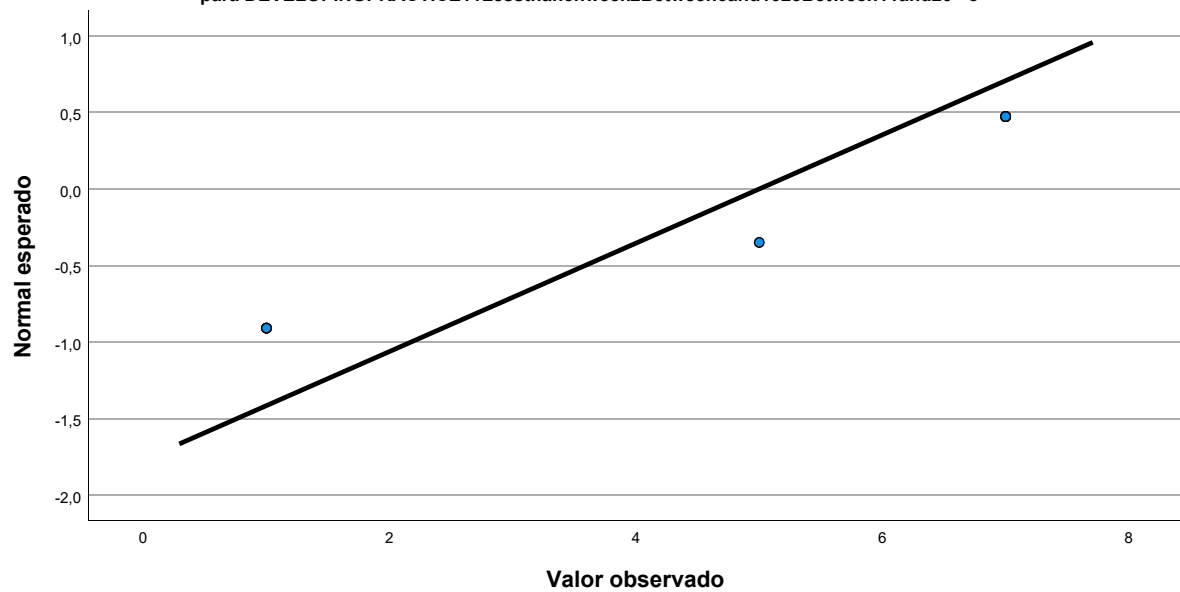


Gráfico Q-Q normal de 6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / When the time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss.

para DEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and20= 3



## Gráficos Q-Q normales sin tendencia

Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / When the time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss.

para DEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and20= 1

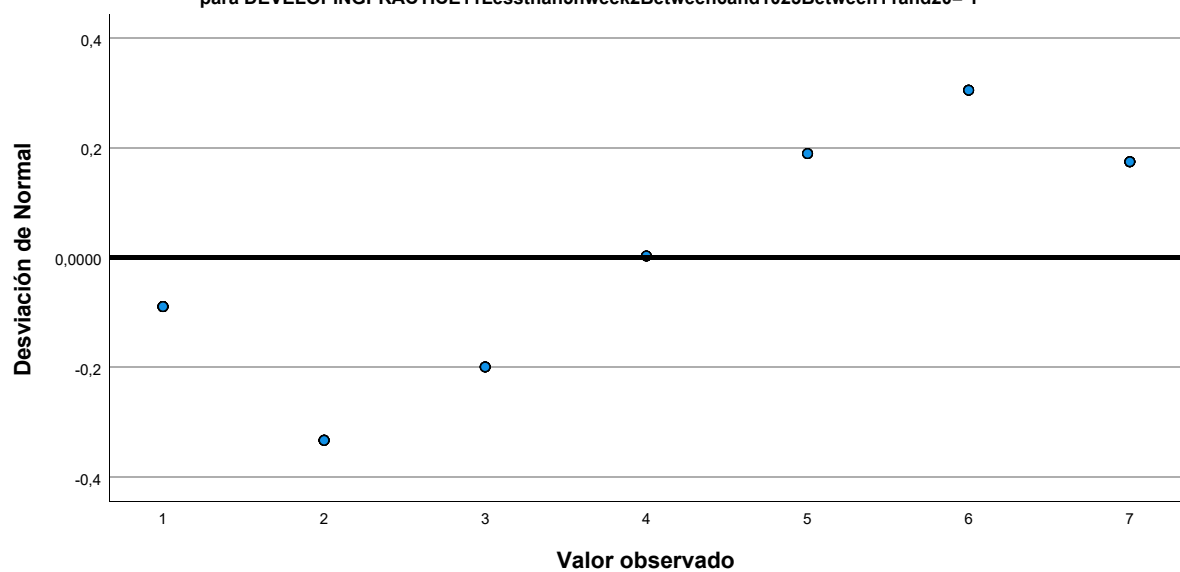


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / When the time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss.

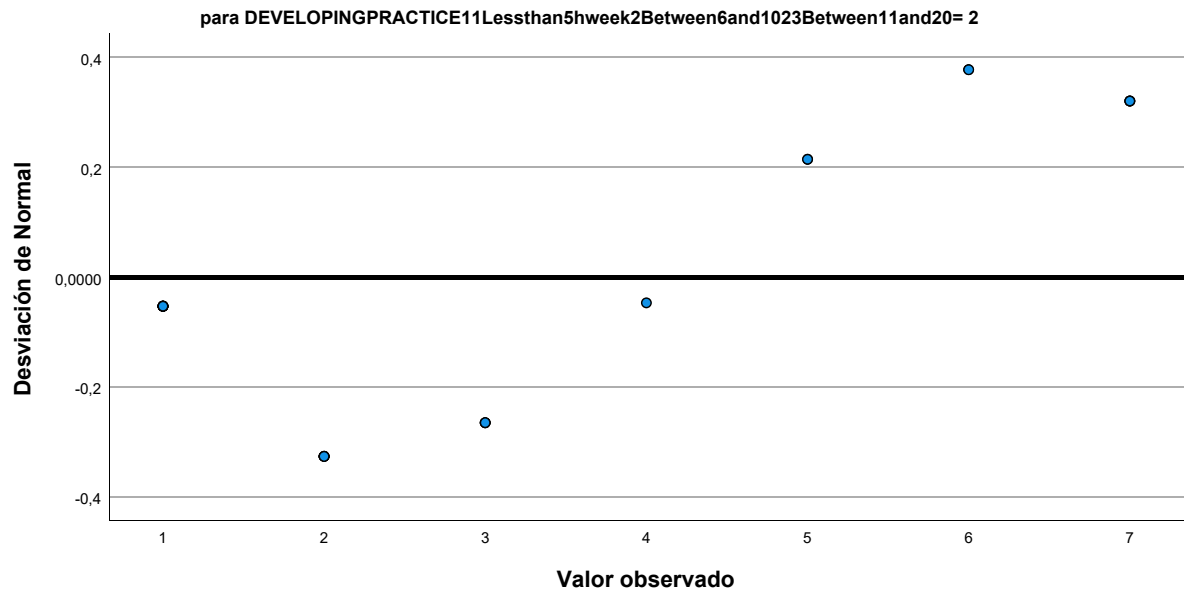
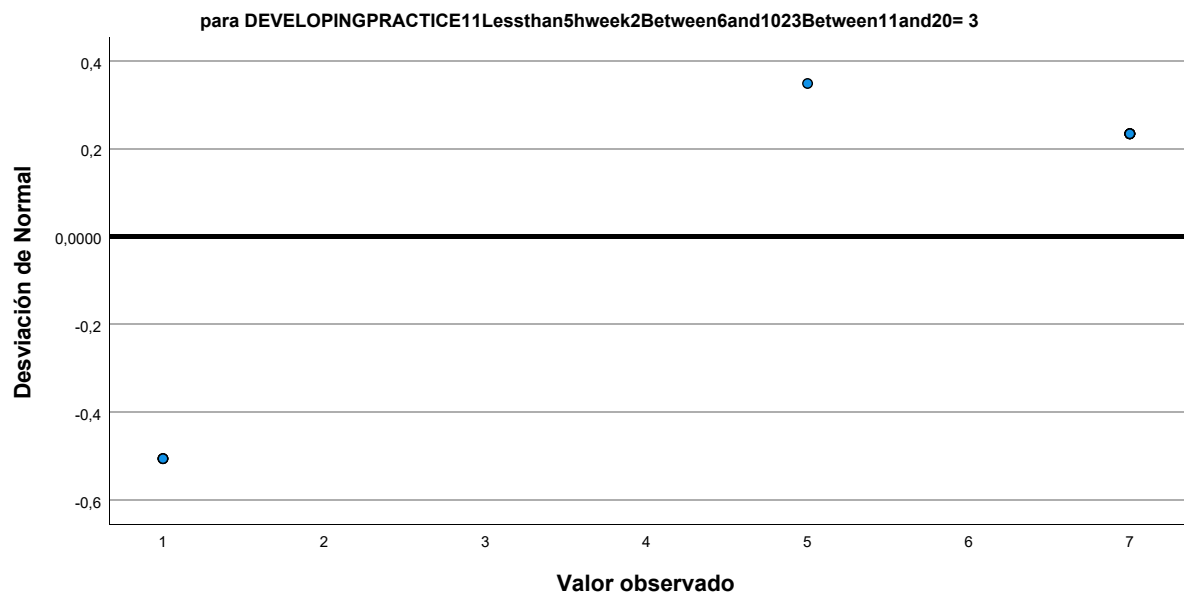
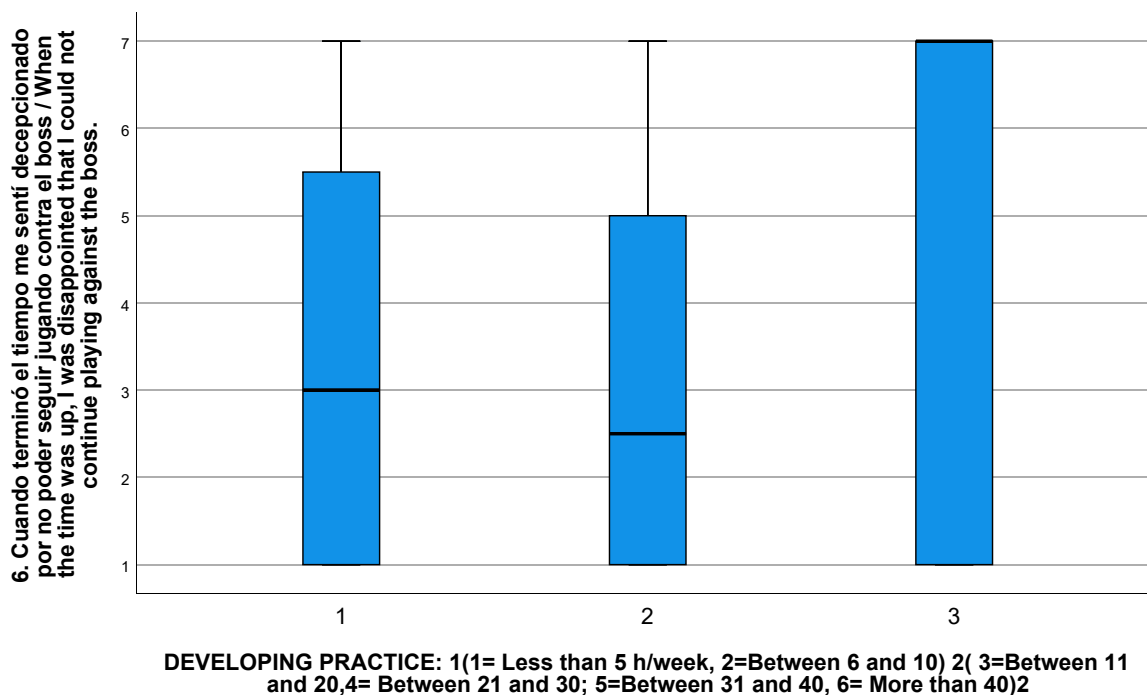


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / When the time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss.





## 7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss

### Gráficos de tallo y hojas

7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss / I liked the design and behavior of the boss

DEVELOPING PRACTICE 1 1= Less than 5 h/week 2= Between 6 and 10 3= Between 11 and 20 4= Between 21 and 30 5= Between 31 and 40 6= More than 40

Frecuencia	Stem &	Hoja
8,00	1 .	00000000
8,00	2 .	00000000
9,00	3 .	000000000
6,00	4 .	000000
8,00	5 .	00000000
9,00	6 .	000000000
8,00	7 .	00000000

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss / I liked the design and behavior of the boss

DEVELOPING PRACTICE 1 1= Less than 5 h/week 2= Between 6 and 10 3= Between 11 and 20 4= Between 21 and 30 5= Between 31 and 40 6= More than 40

Frecuencia	Stem &	Hoja
6,00	1 .	000000
1,00	2 .	0



5,00	3 . 00000
3,00	4 . 000
3,00	5 . 000
3,00	6 . 000
1,00	7 . 0

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the desi Diagrama de ta  
llo y hojas de  
DEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and20= 3

Frecuencia Stem & Hoja

1,00	0 . 1
4,00	0 . 2222
1,00	0 . 5
4,00	0 . 6677

Ancho del tallo: \*  
Cada hoja: 1 caso(s)

## Gráficos Q-Q normales

Gráfico Q-Q normal de 7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior  
of the boss

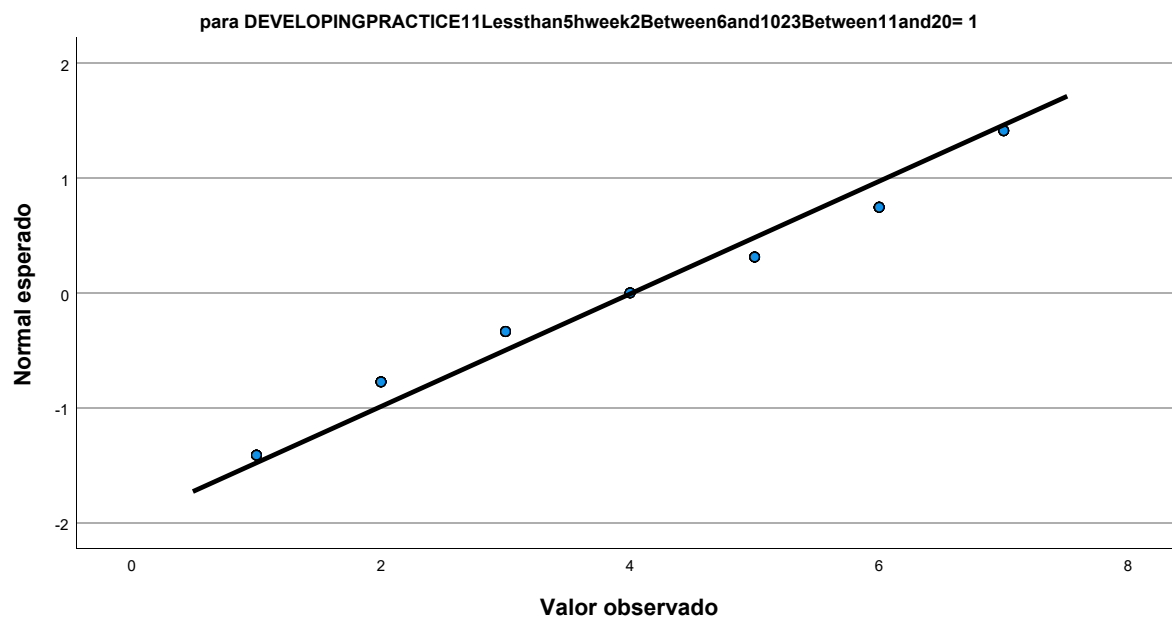


Gráfico Q-Q normal de 7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss

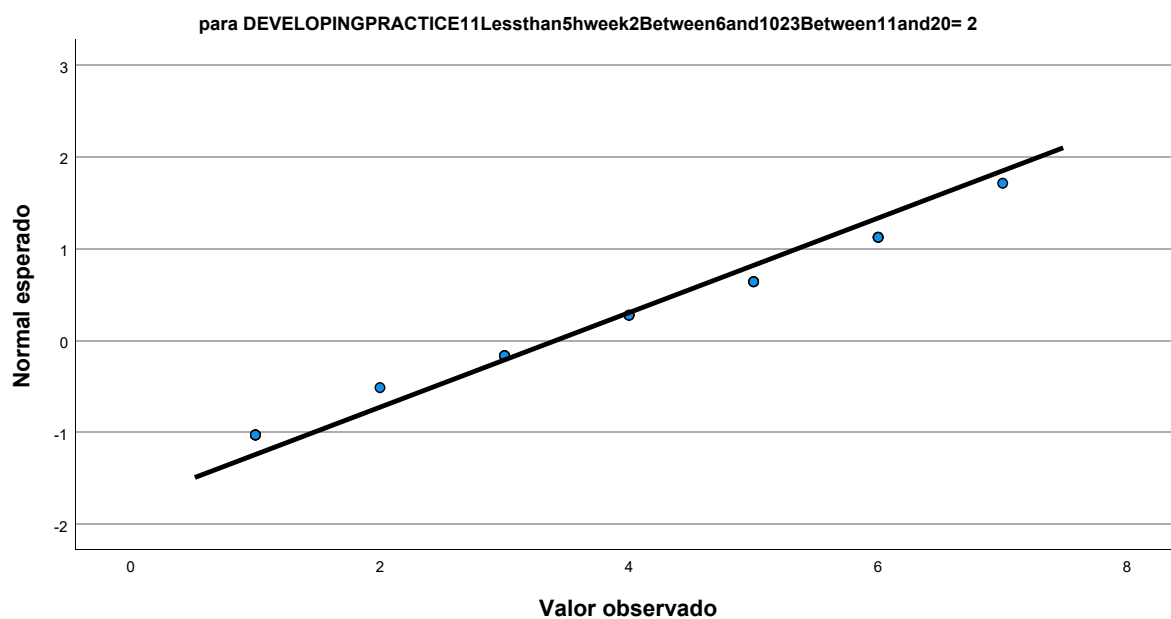
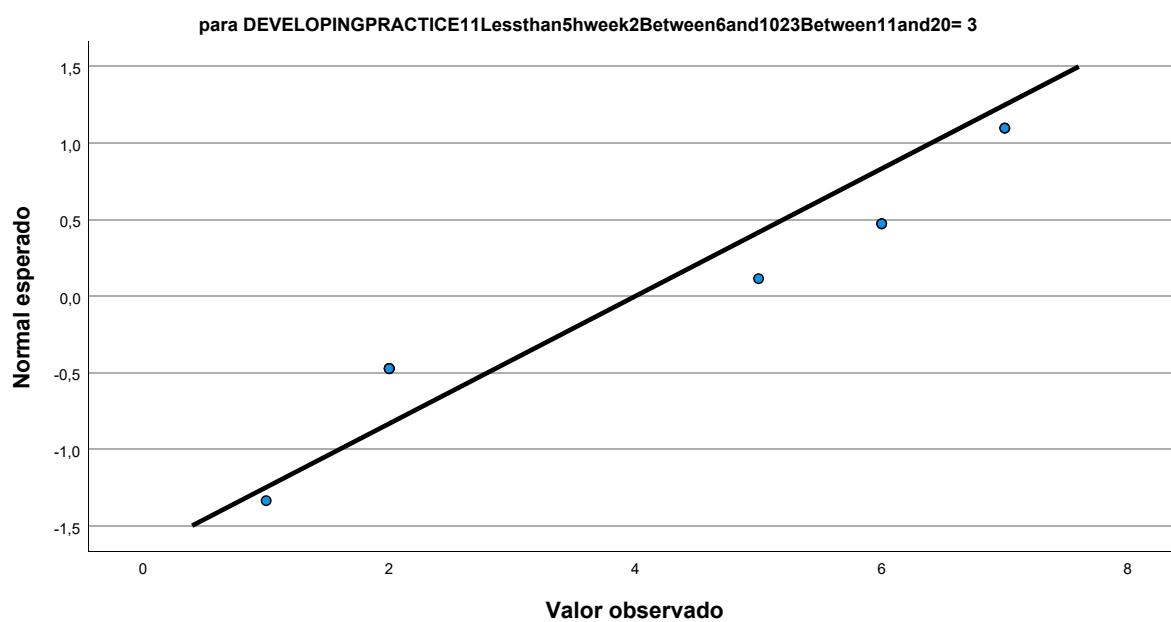


Gráfico Q-Q normal de 7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss



Gráficos Q-Q normales sin tendencia

Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss

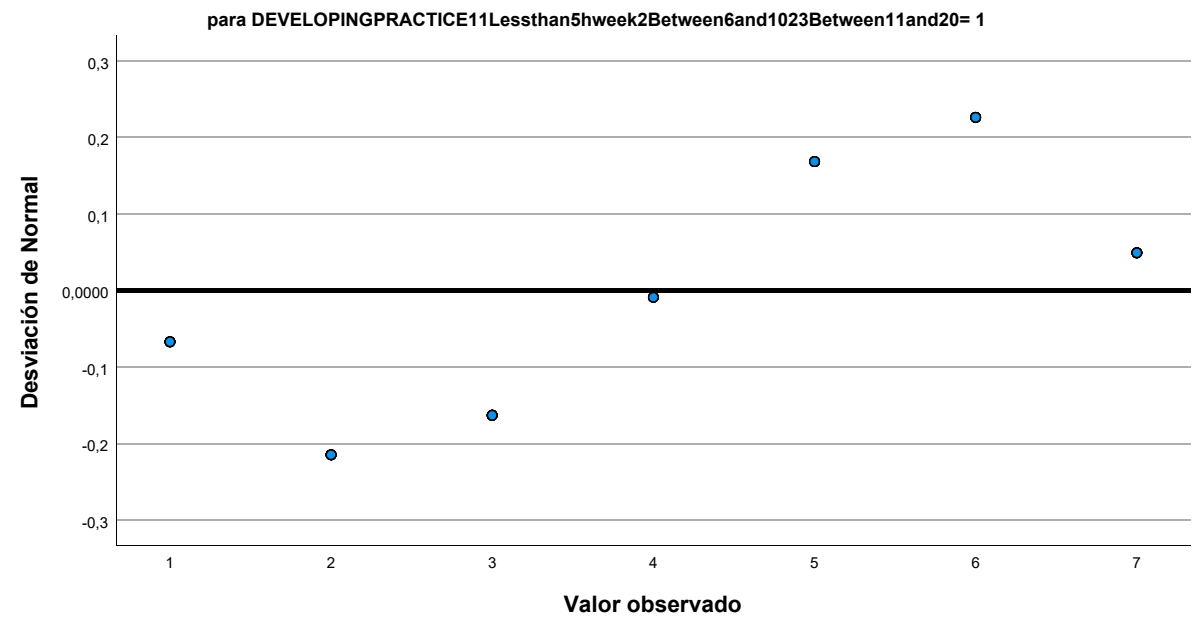


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss

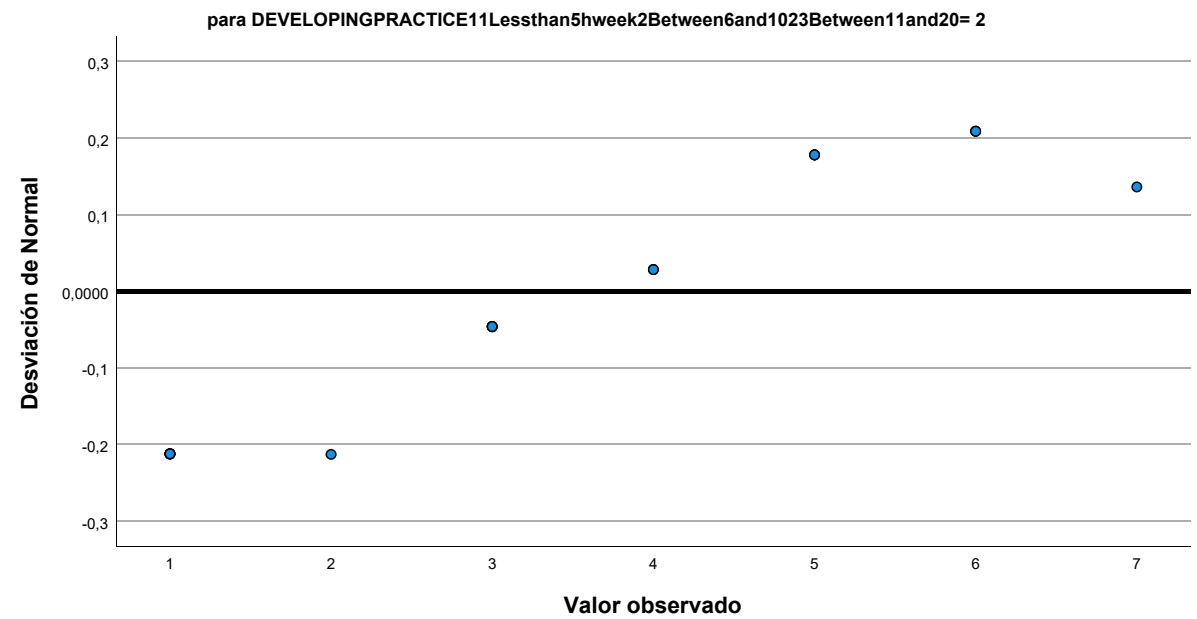
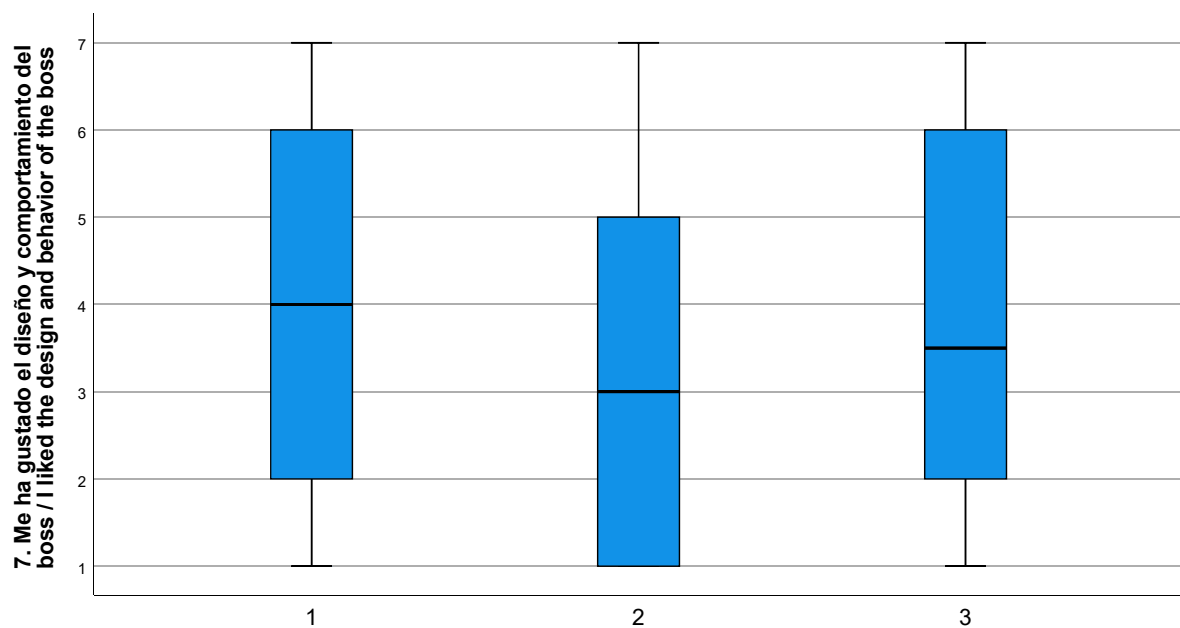
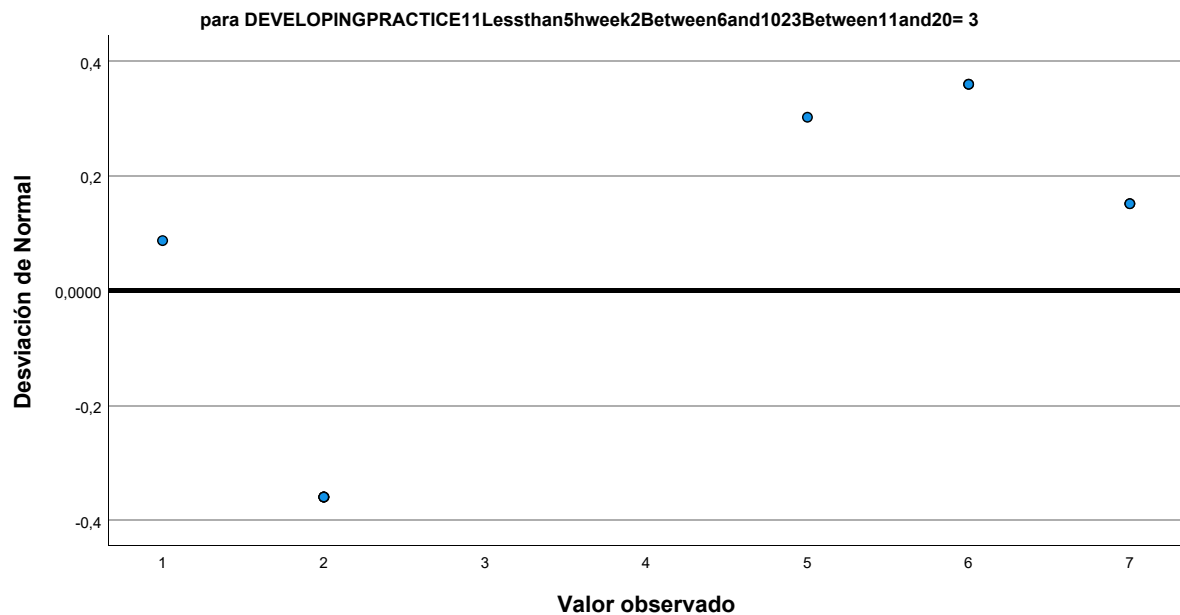


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss



DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4 = Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)2

8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability.

### Gráficos de tallo y hojas

8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability.

DEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and20= 1

Frecuencia	Stem &	Hoja
12,00	1 .	000000000000
6,00	2 .	000000
9,00	3 .	000000000
13,00	4 .	0000000000000
4,00	5 .	0000
7,00	6 .	0000000
5,00	7 .	00000

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen bal Diagrama de t  
allo y hojas de  
DEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and20= 2

Frecuencia	Stem &	Hoja
4,00	1 .	0000
5,00	2 .	00000
3,00	3 .	000
2,00	4 .	00
2,00	5 .	00
6,00	6 .	000000

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen bal Diagrama de t  
allo y hojas de  
DEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and20= 3

Frecuencia	Stem &	Hoja
1,00	0 .	1
4,00	0 .	2333
3,00	0 .	455
2,00	0 .	77

Ancho del tallo: \*  
Cada hoja: 1 caso(s)

## Gráficos Q-Q normales

Gráfico Q-Q normal de 8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability.

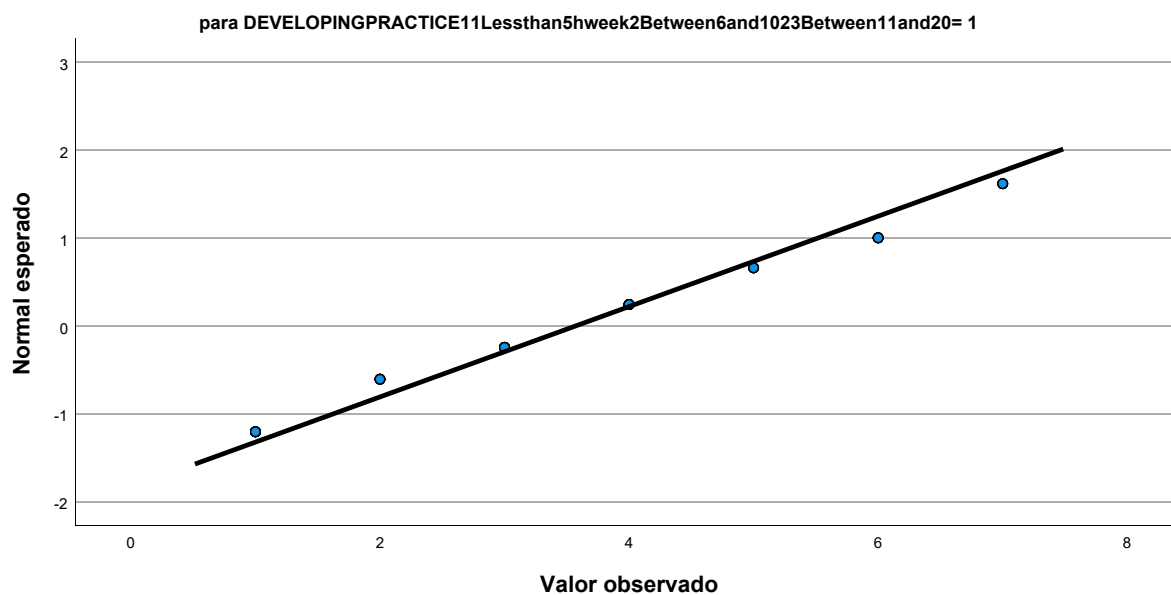


Gráfico Q-Q normal de 8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability.

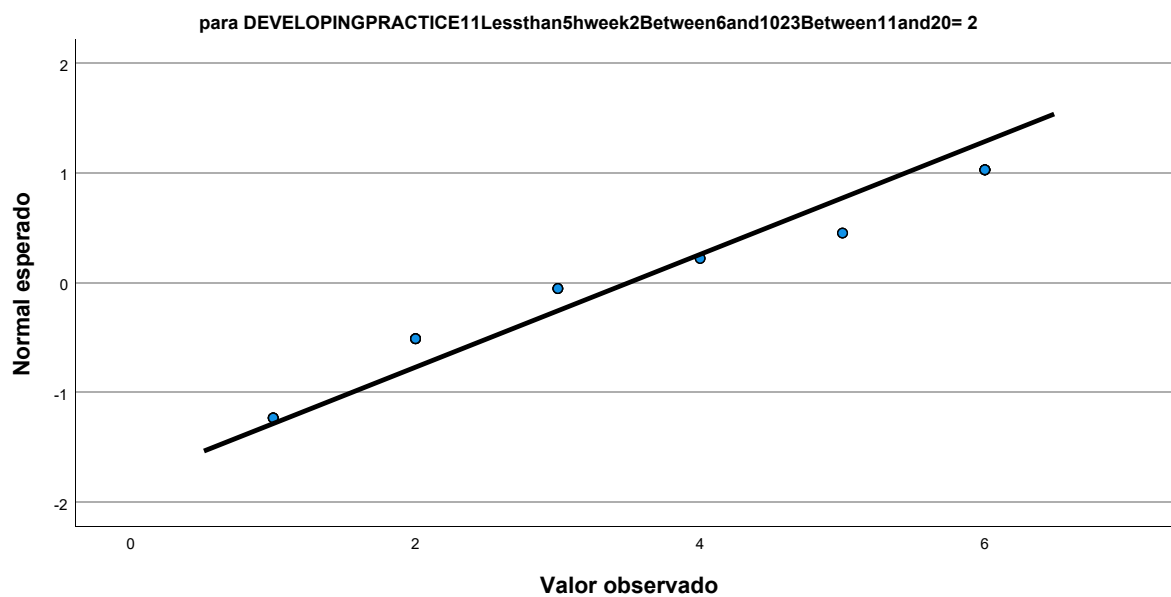
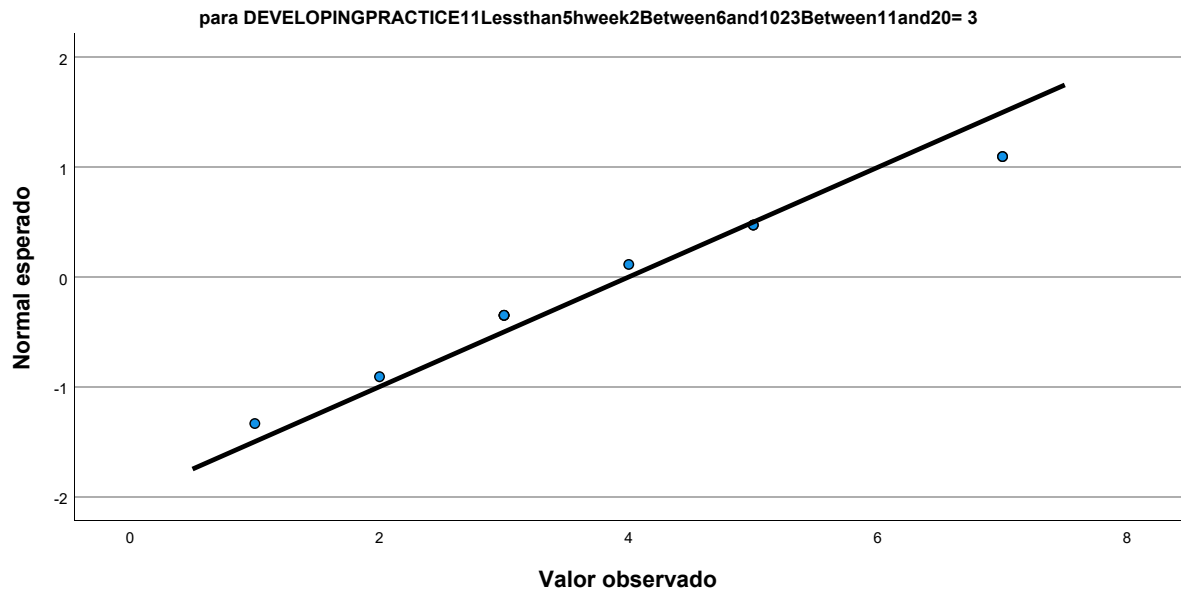


Gráfico Q-Q normal de 8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability.



## Gráficos Q-Q normales sin tendencia

Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability.

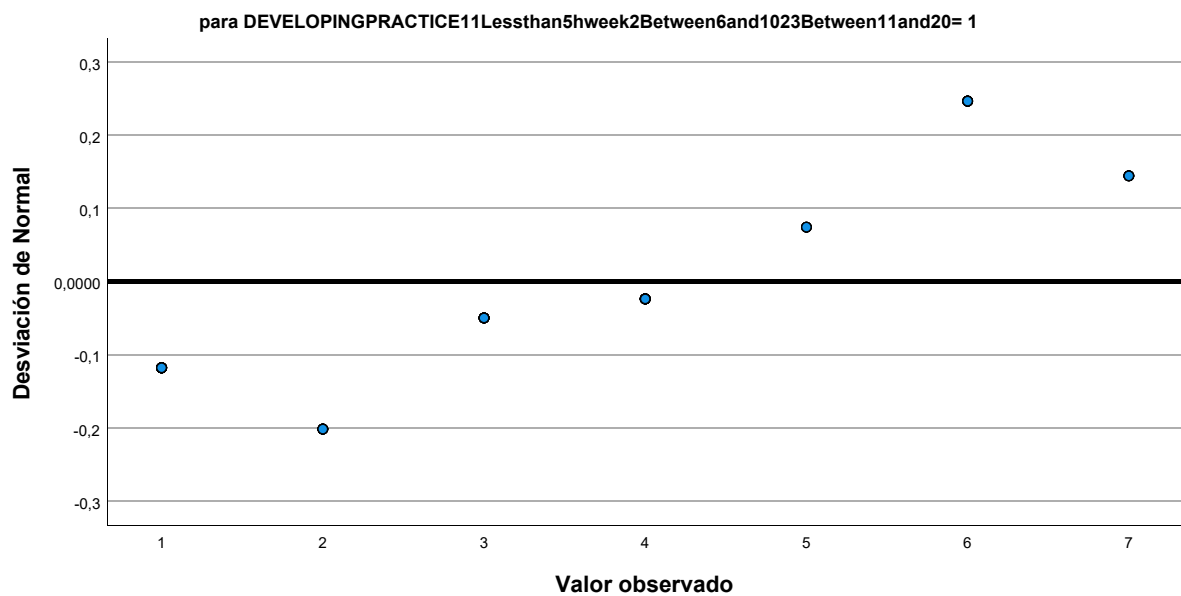


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability.

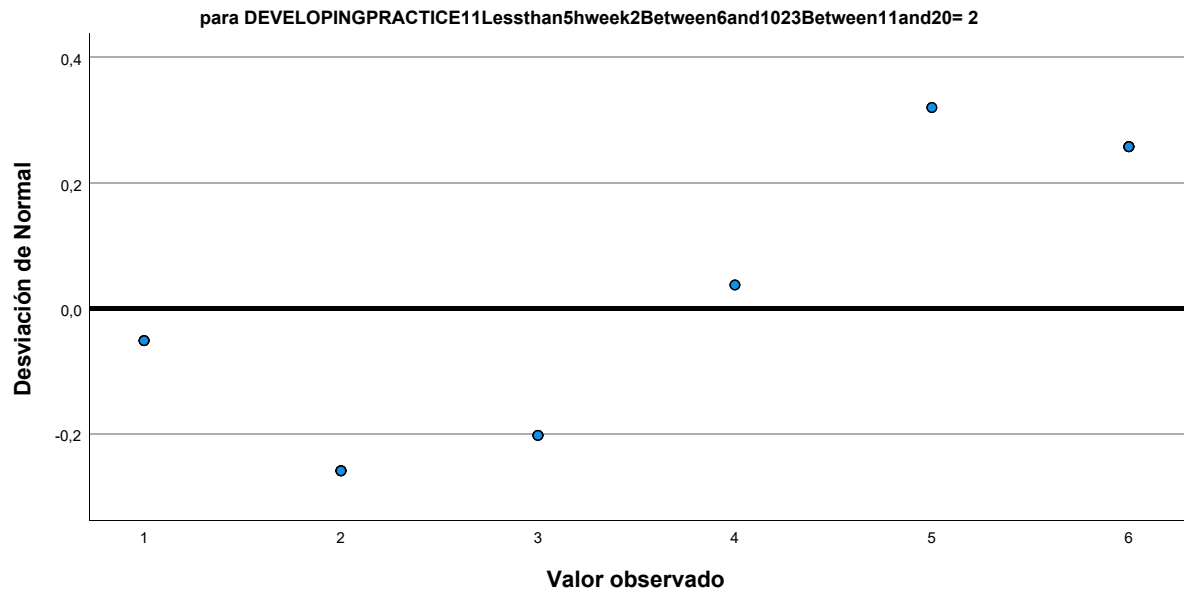
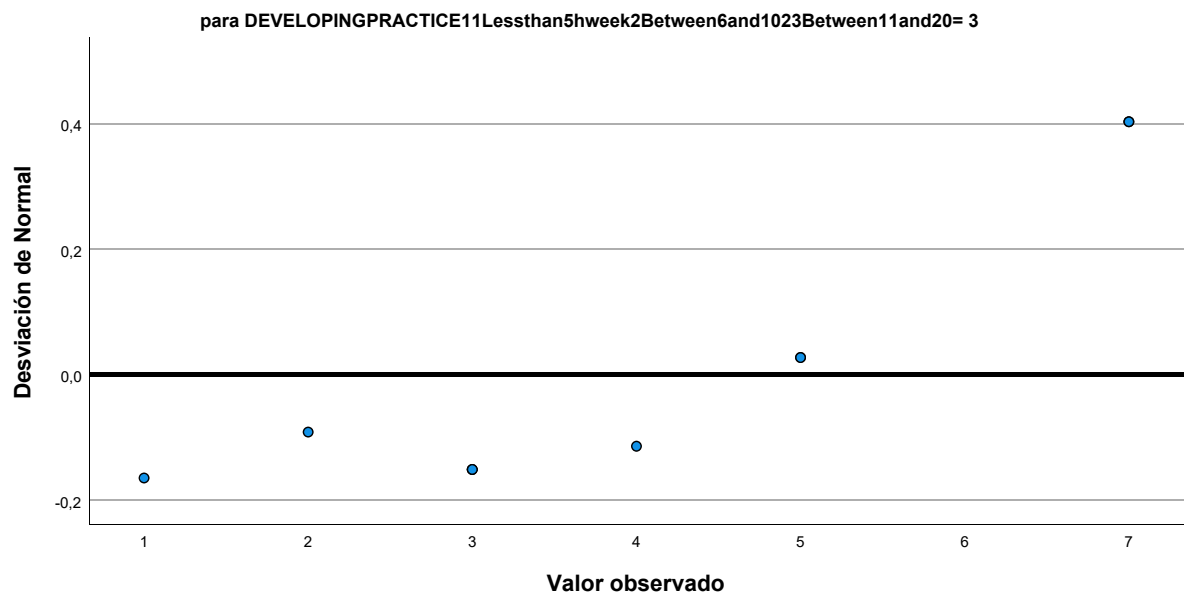
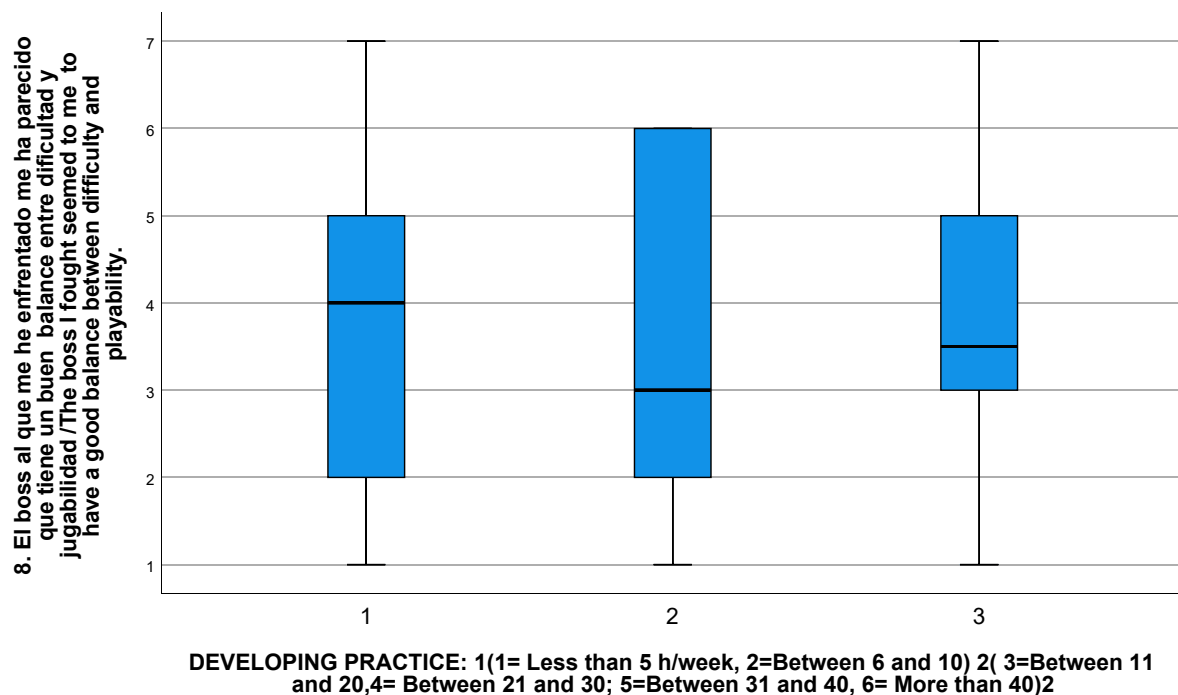


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability.







9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good.

### Gráficos de tallo y hojas

9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good. Diagrama de tallo y hojas de

DEVELOPINGPRACTICE11Less than 5 h/week2Between 6 and 1023Between 11 and 20= 1

Frecuencia	Stem &	Hoja
6,00	1 .	000000
4,00	2 .	0000
9,00	3 .	000000000
12,00	4 .	000000000000
10,00	5 .	0000000000
10,00	6 .	0000000000
5,00	7 .	00000

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good. Diagrama de tallo y hojas de

DEVELOPINGPRACTICE11Less than 5 h/week2Between 6 and 1023Between 11 and 20= 2

Frecuencia	Stem &	Hoja
2,00	1 .	00
5,00	2 .	00000

3,00	3 . 000
3,00	4 . 000
2,00	5 . 00
3,00	6 . 000
4,00	7 . 0000

Ancho del tallo: 1  
 Cada hoja: 1 caso(s)

9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall expe  
 Diagrama de t  
 allo y hojas de  
 DEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and20= 3

Frecuencia	Stem & Hoja
1,00	0 . 1
2,00	0 . 23
2,00	0 . 45
5,00	0 . 66667

Ancho del tallo: \*  
 Cada hoja: 1 caso(s)

### Gráficos Q-Q normales

Gráfico Q-Q normal de 9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good.

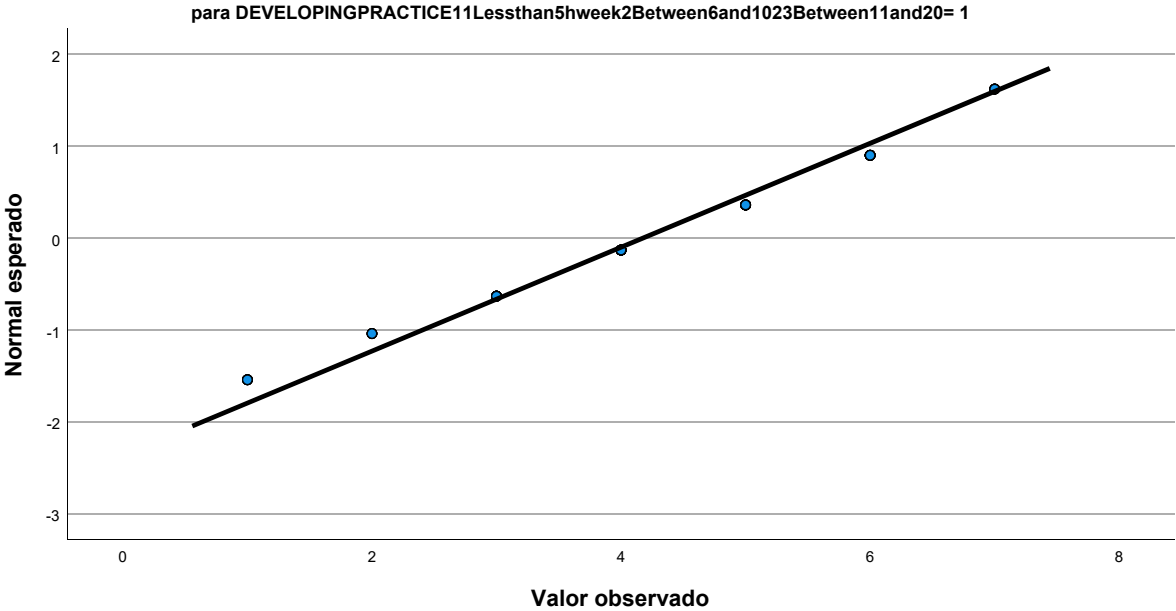


Gráfico Q-Q normal de 9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good.

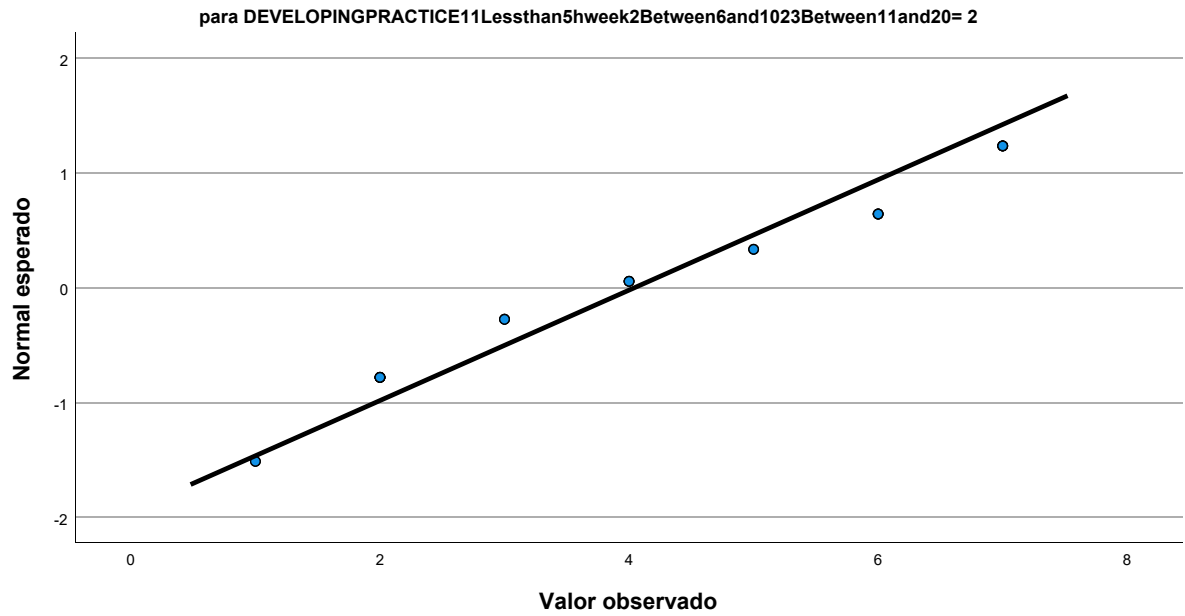
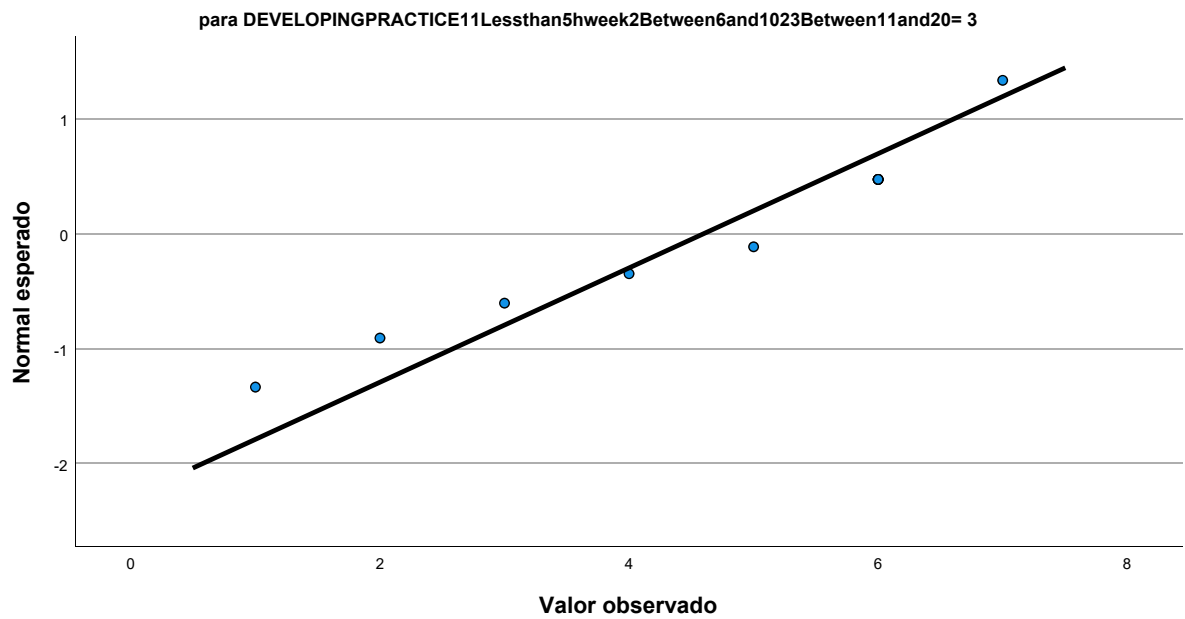


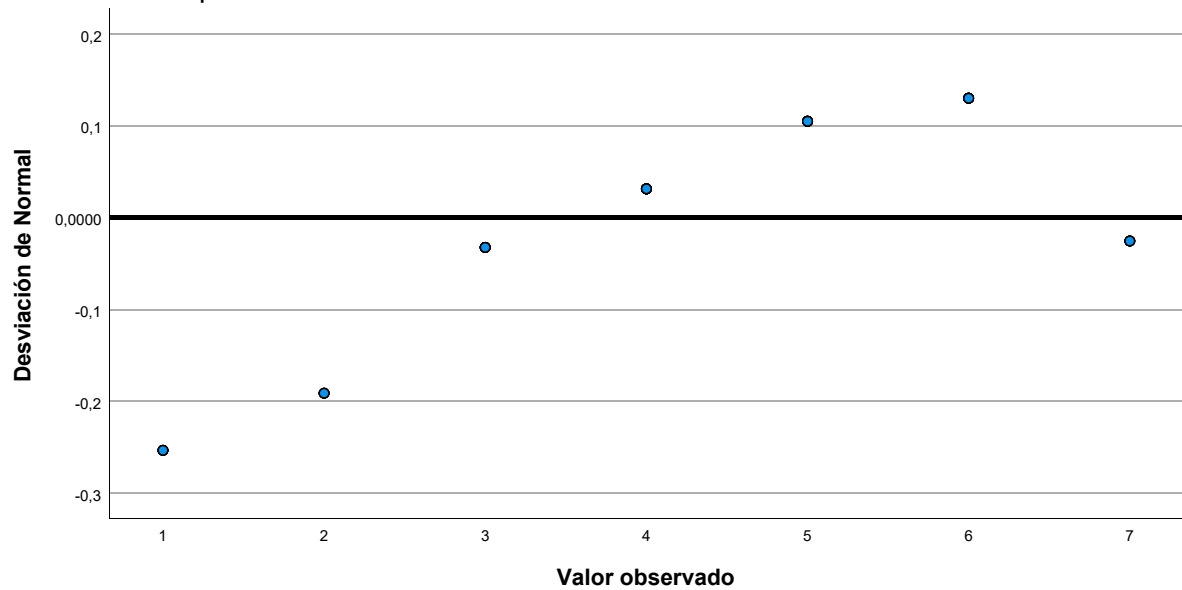
Gráfico Q-Q normal de 9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good.



Gráficos Q-Q normales sin tendencia

**Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good.**

para DEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and20= 1



**Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good.**

para DEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and20= 2

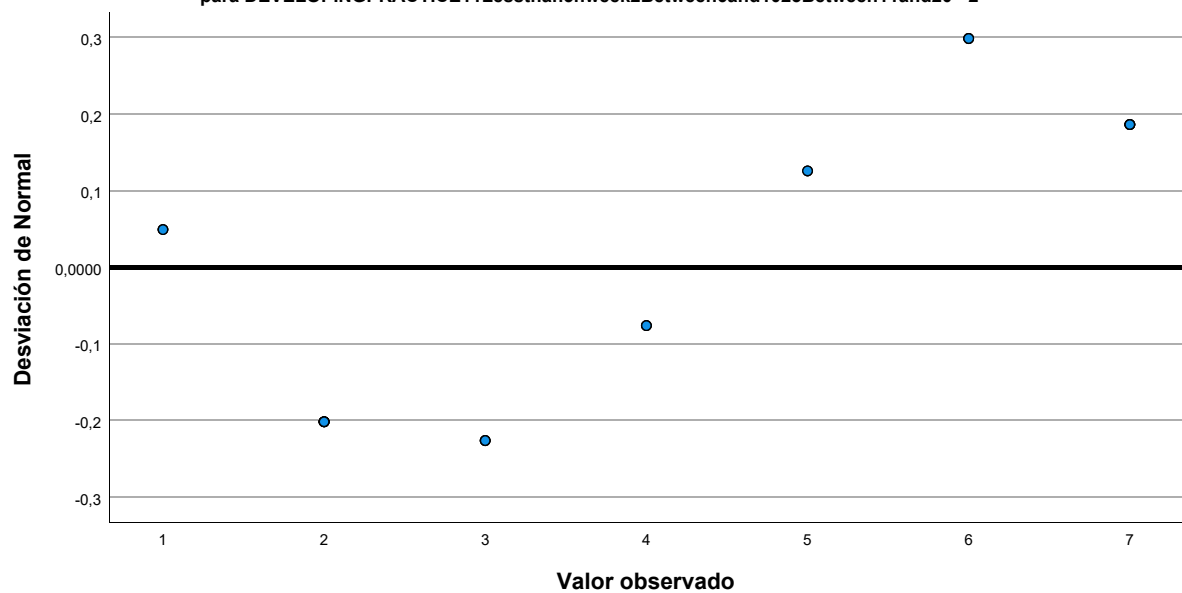
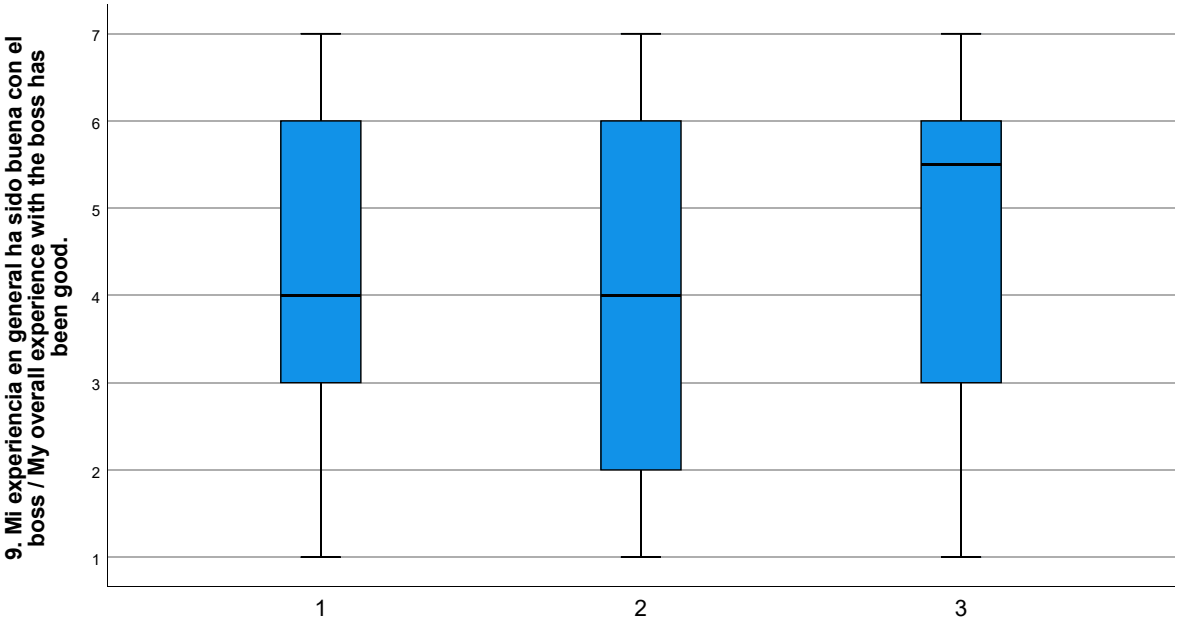
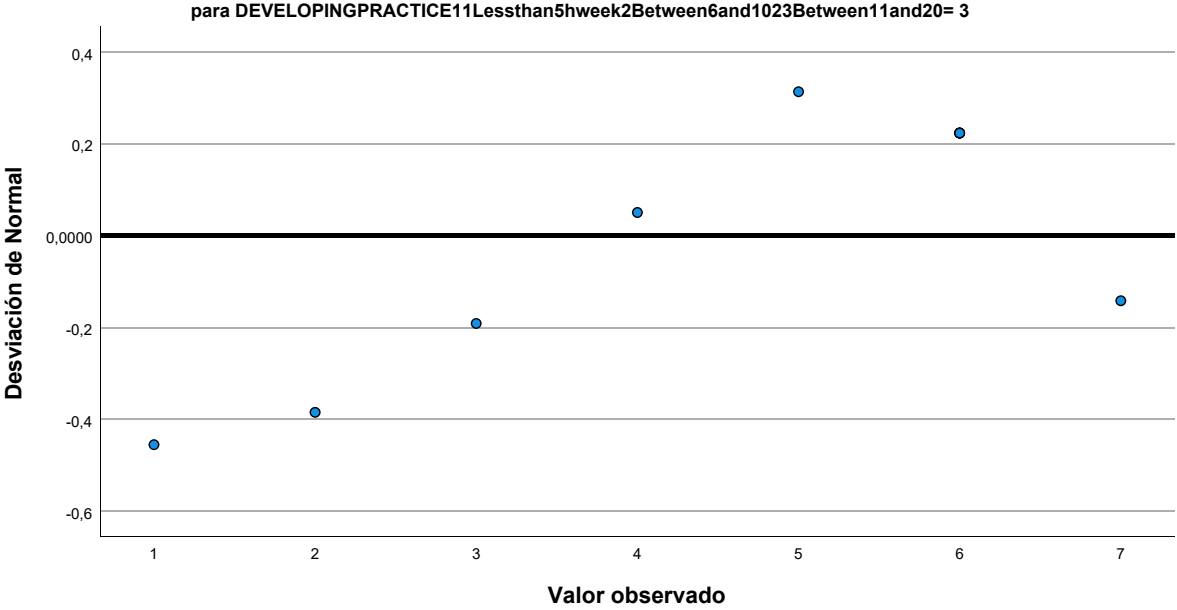


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good.



DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)2

lengh comment

Gráficos de tallo y hojas

lengh comment Diagrama de tallo y hojas de  
DEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and20= 1

Frecuencia	Stem &	Hoja
27,00	0 .	0000000000000013444456678999

11,00	1 .	00111334699
7,00	2 .	0245678
4,00	3 .	0567
2,00	4 .	27
4,00	5 .	0457
1,00	Extremos	(>=1588)

Ancho del tallo: 100  
Cada hoja: 1 caso(s)

length comment Diagrama de tallo y hojas de  
DEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and20= 2

Frecuencia	Stem &	Hoja
8,00	0 .	00000024
5,00	0 .	55689
3,00	1 .	013
3,00	1 .	556
1,00	2 .	4
2,00	Extremos	(>=459)

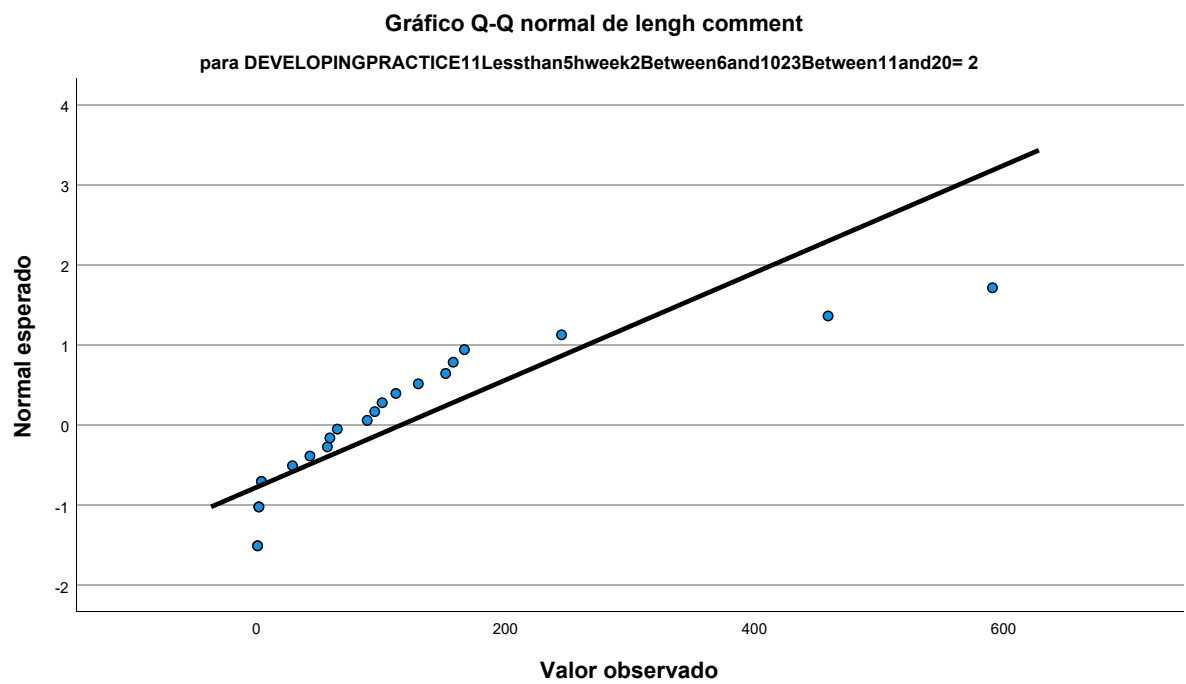
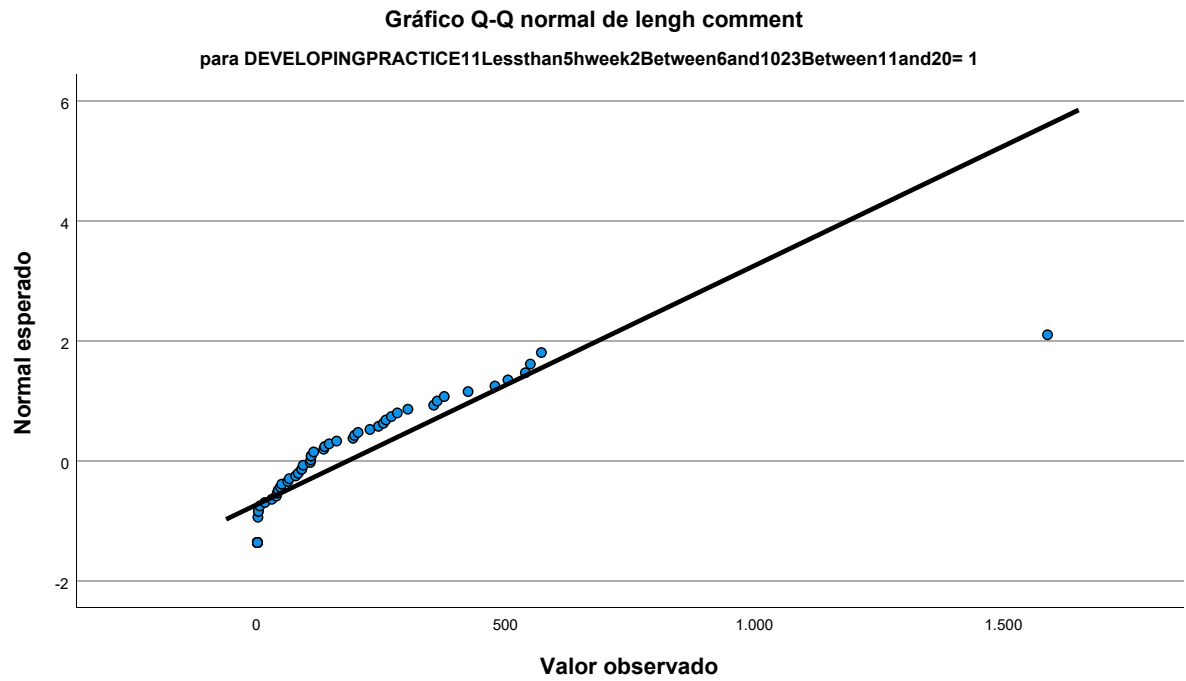
Ancho del tallo: 100  
Cada hoja: 1 caso(s)

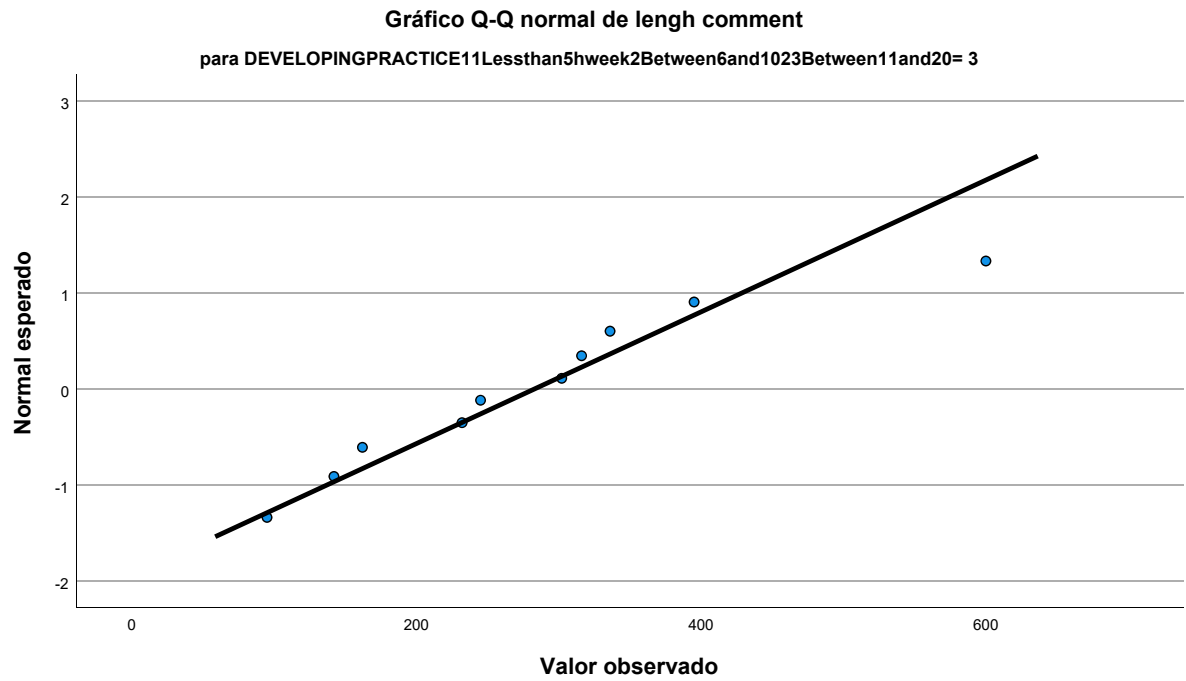
length comment Diagrama de tallo y hojas de  
DEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and20= 3

Frecuencia	Stem &	Hoja
1,00	0 .	9
2,00	1 .	46
2,00	2 .	34
4,00	3 .	0139
1,00	Extremos	(>=600)

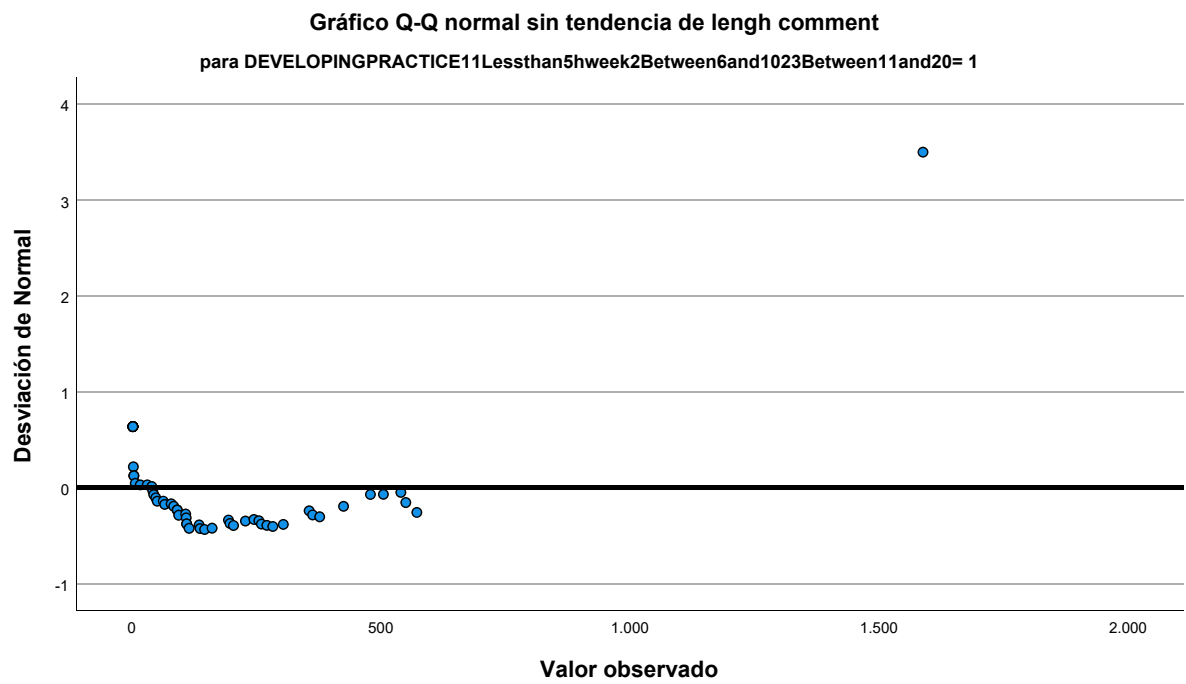
Ancho del tallo: 100  
Cada hoja: 1 caso(s)

## Gráficos Q-Q normales

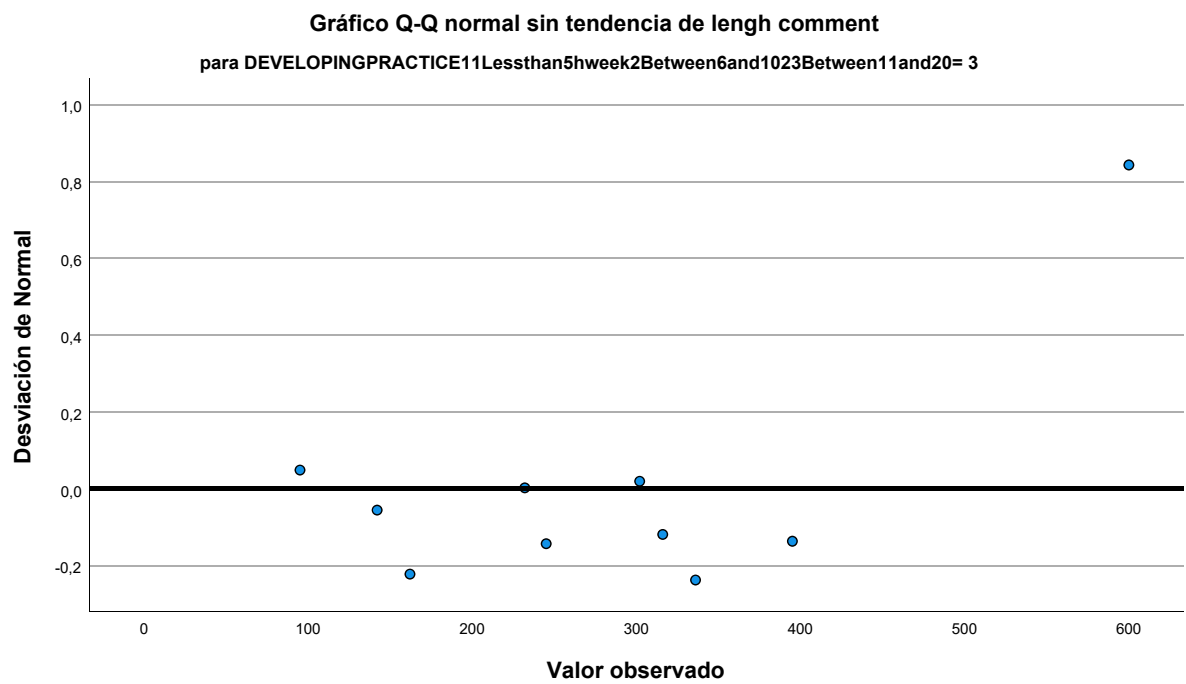
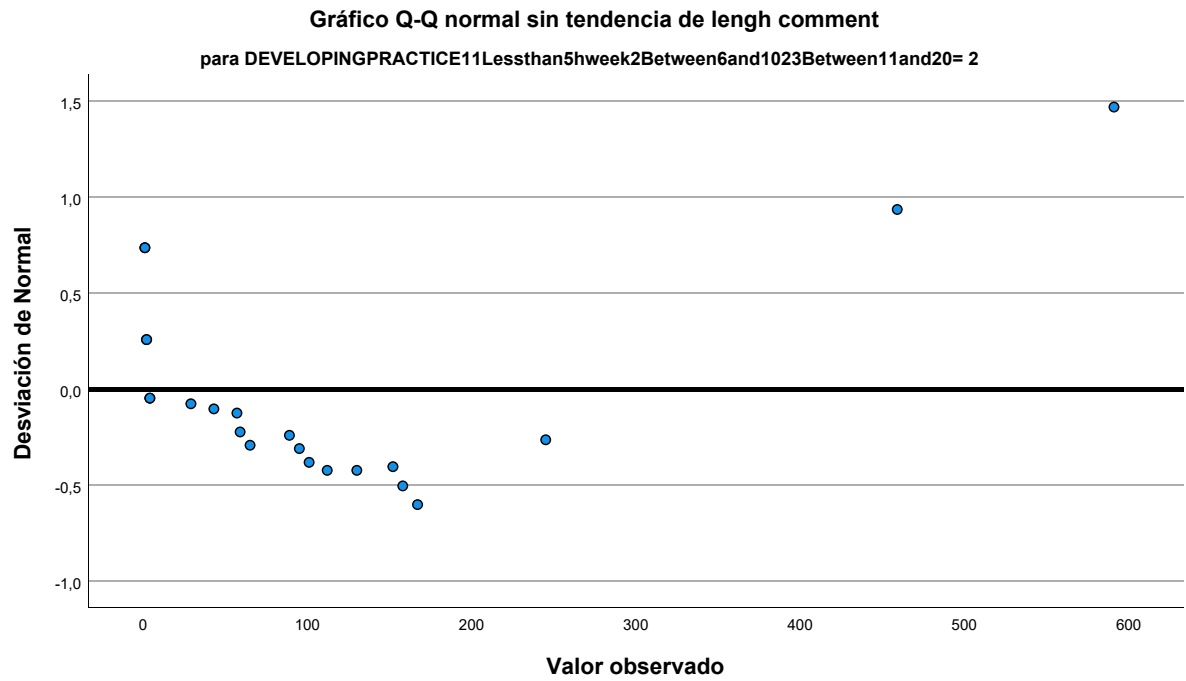


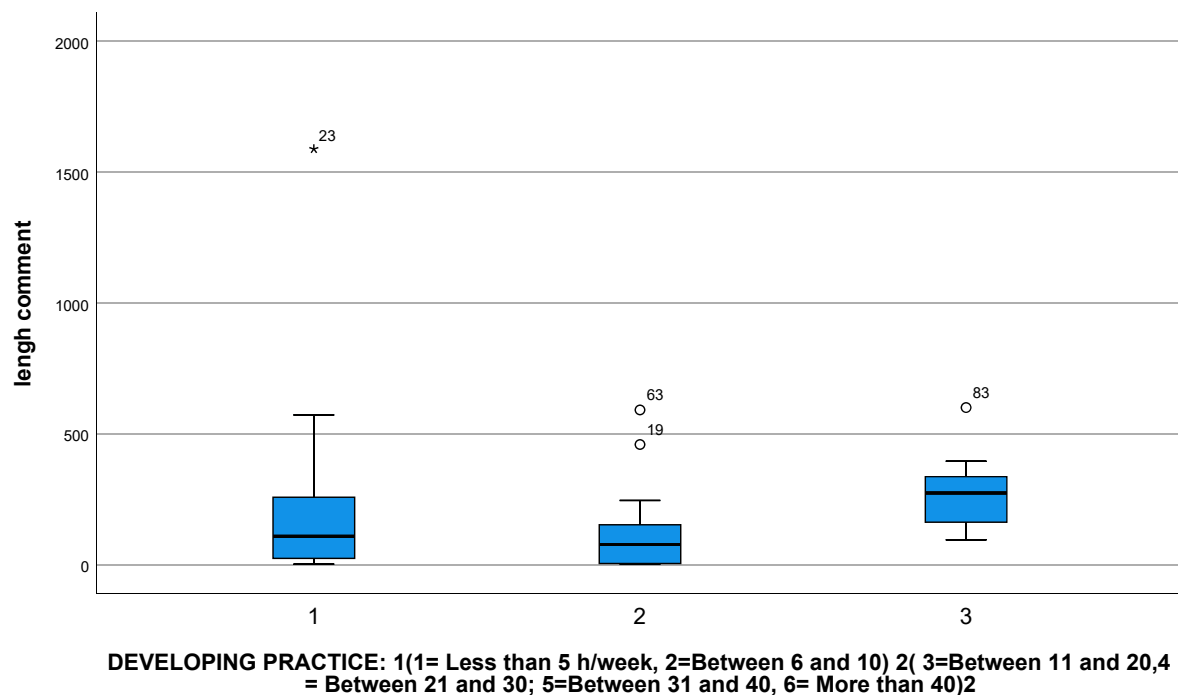


## Gráficos Q-Q normales sin tendencia









## KIND OF COMMENT

### Gráficos de tallo y hojas

KIND OF COMMENT Diagrama de tallo y hojas de  
DEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and20= 1

Frecuencia	Stem &	Hoja
13,00	0 .	00000000000000
2,00	1 .	00
11,00	2 .	000000000000
6,00	3 .	000000
23,00	4 .	0000000000000000000000
1,00	5 .	0

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

KIND OF COMMENT Diagrama de tallo y hojas de  
DEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and20= 2

Frecuencia	Stem &	Hoja
7,00	0 .	0000000
,00	1 .	
4,00	2 .	0000
4,00	3 .	0000
7,00	4 .	0000000

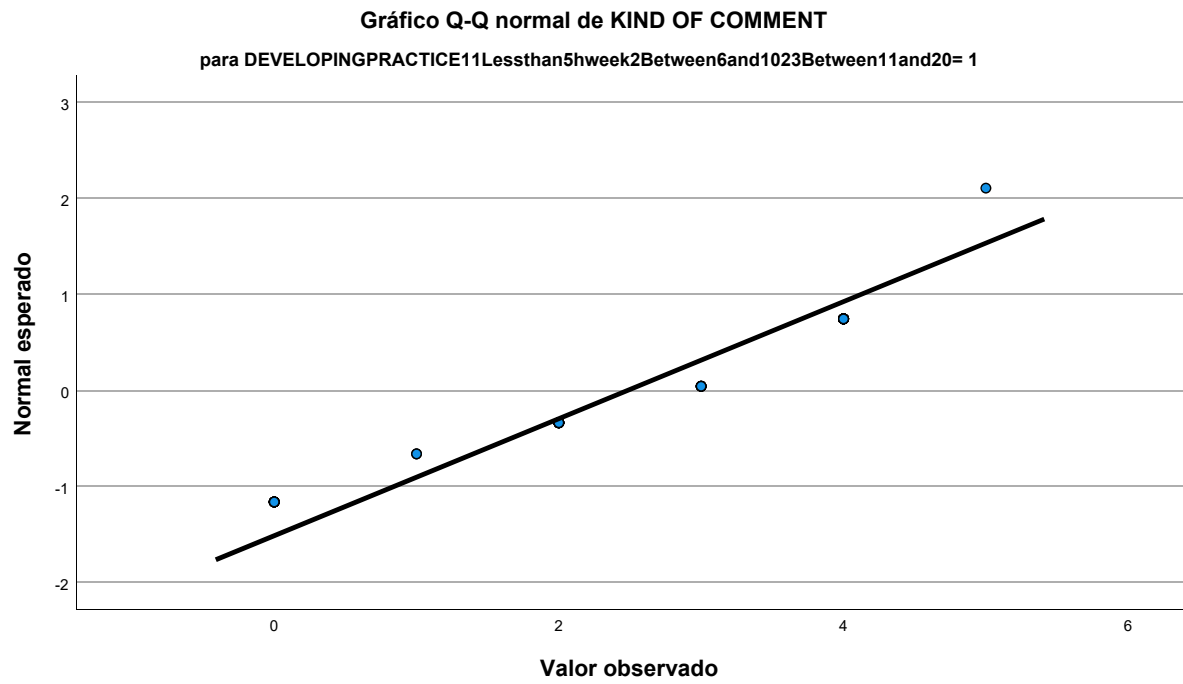
Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

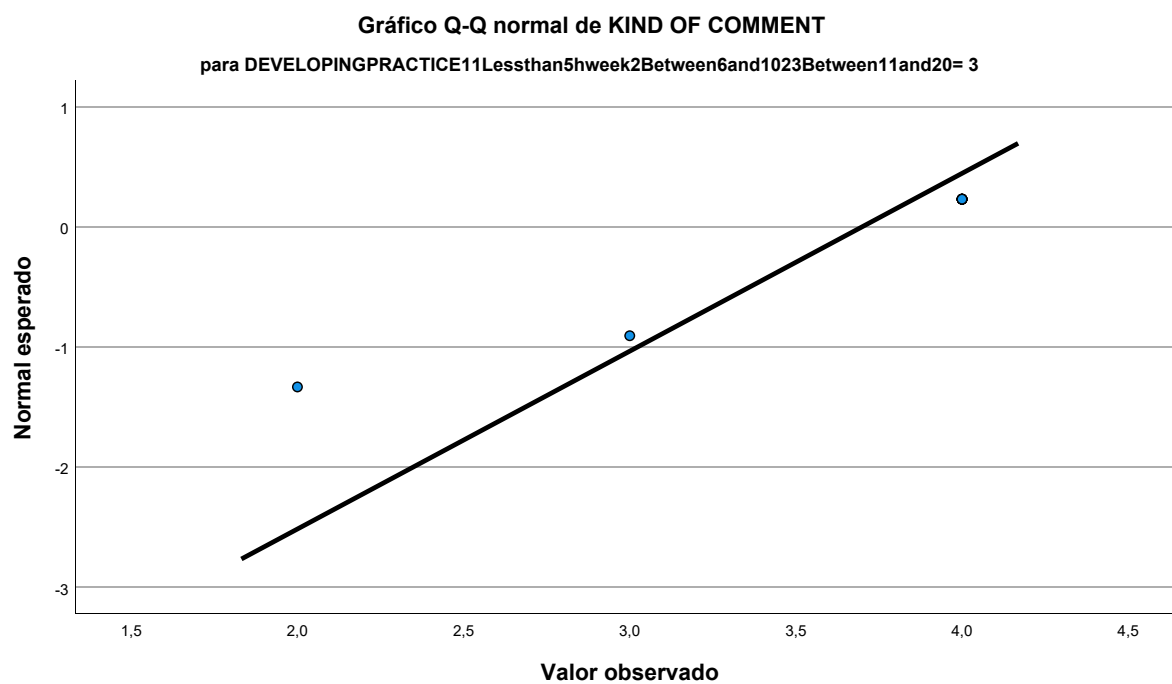
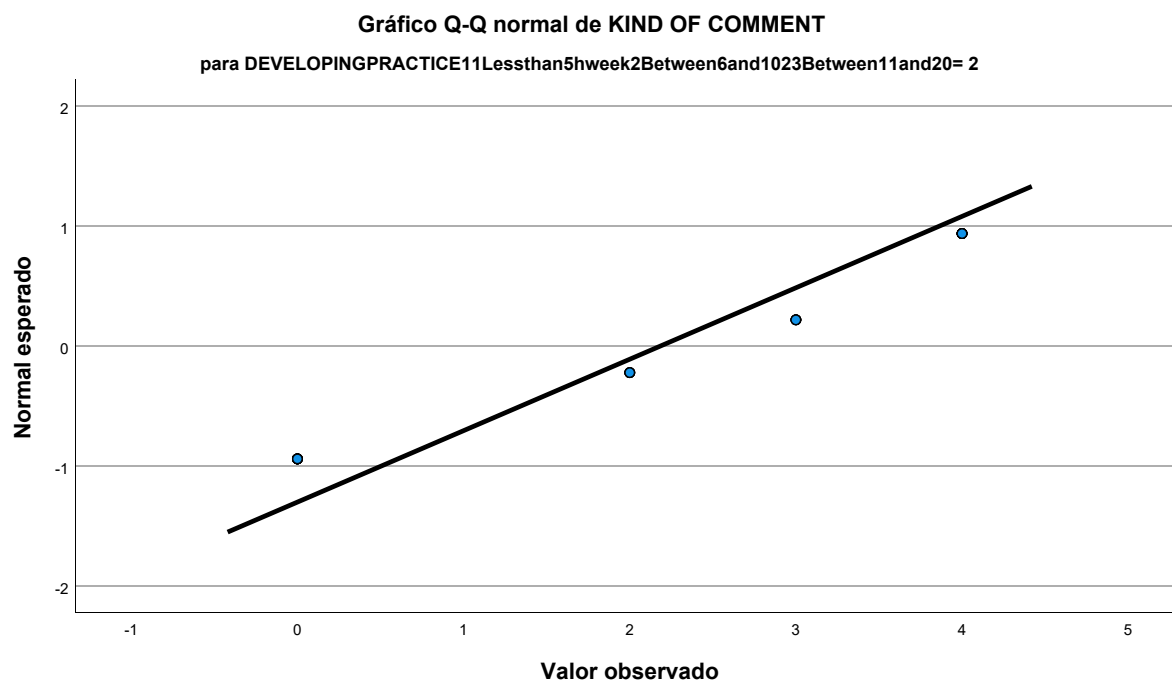
KIND OF COMMENT Diagrama de tallo y hojas de  
DEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and20= 3

Frecuencia	Stem	&	Hoja
2,00	Extremes	(=<3)	
,00	0	.	
8,00	0	.	44444444

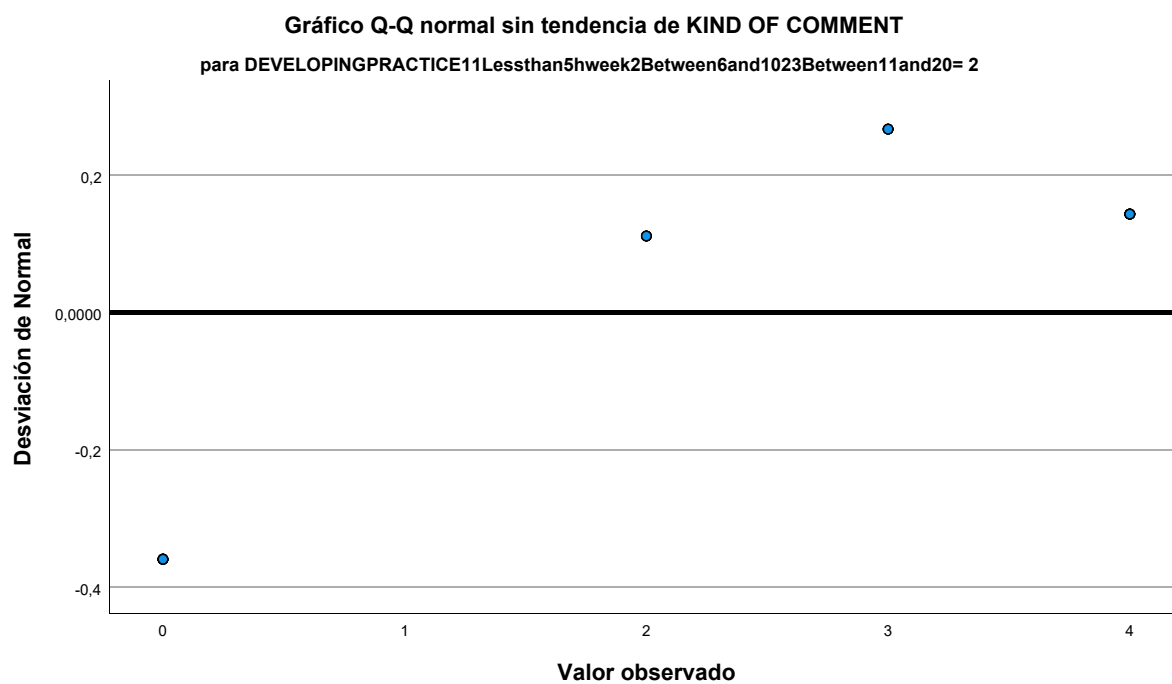
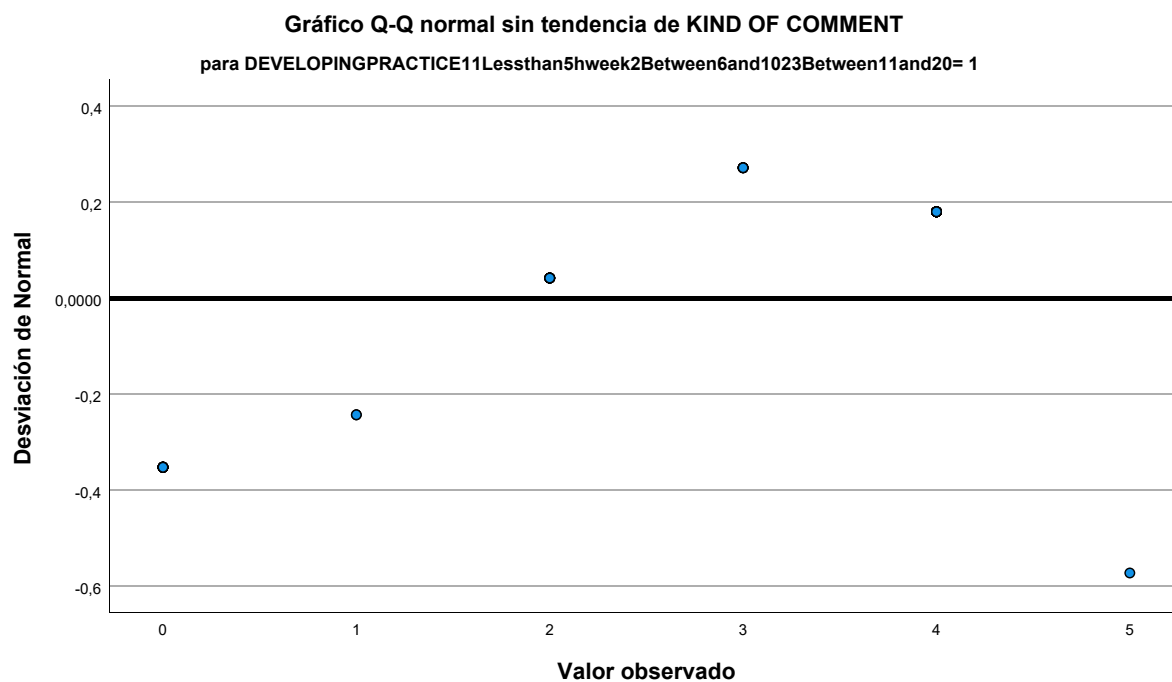
Ancho del tallo: \*  
Cada hoja: 1 caso(s)

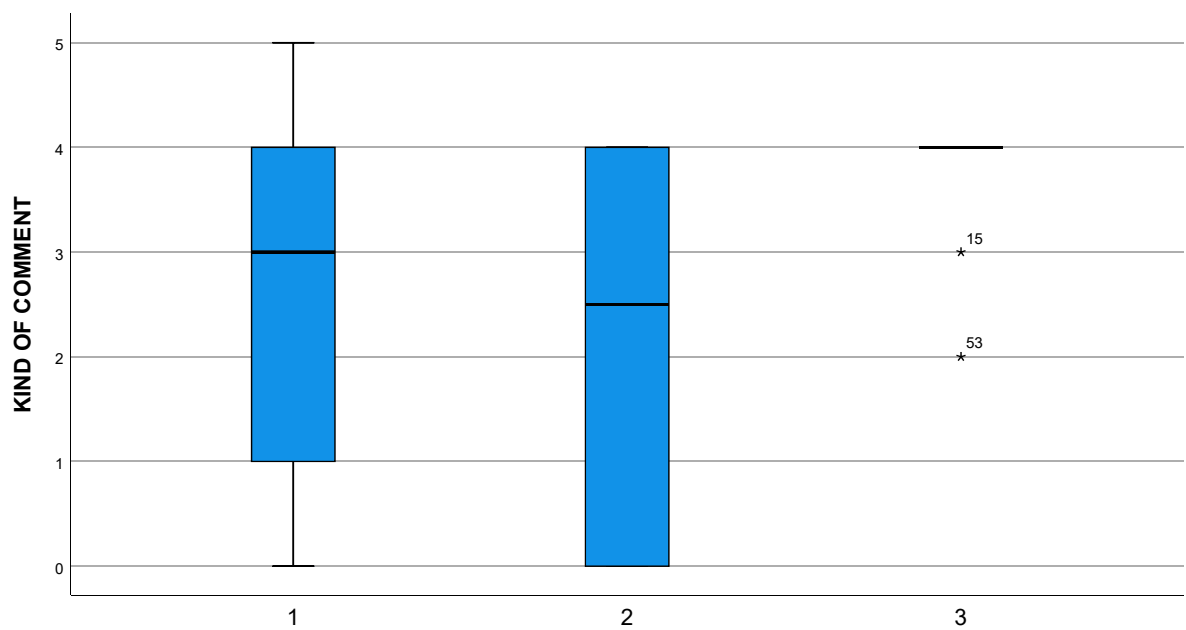
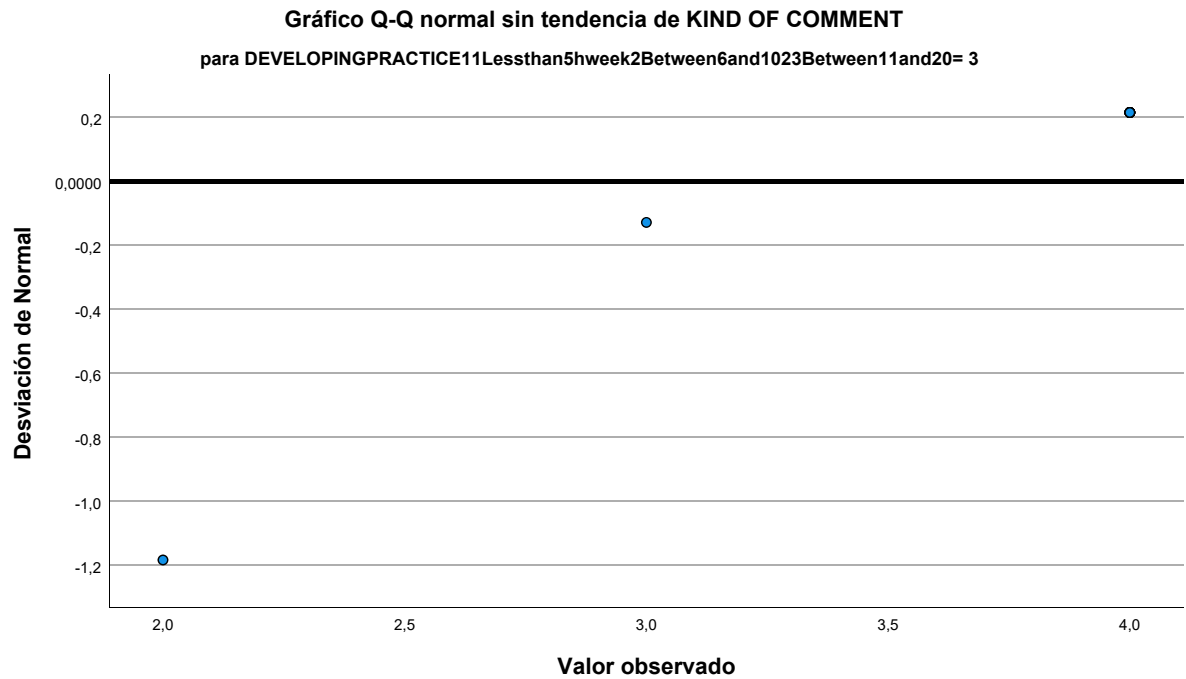
Gráficos Q-Q normales





**Gráficos Q-Q normales sin tendencia**





DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)2

**Explorar**

**PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)**

## Resumen de procesamiento de casos

	PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	Casos		Perdidos N
		N	Porcentaje	
PLAYTESTING DURATION	1	44	100,0%	0
	2	44	100,0%	0
AVERAGE GAME TIME	1	44	100,0%	0
	2	44	100,0%	0
WON RATE	1	44	100,0%	0
	2	44	100,0%	0
¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you played against the boss?	1	44	100,0%	0
	2	44	100,0%	0
¿Cuántas has ganado? / How many times have you won?	1	44	100,0%	0
	2	44	100,0%	0
DIFFICULTY (Q2)	1	44	100,0%	0
	2	44	100,0%	0
FUN (Q5-Q6)	1	44	100,0%	0
	2	44	100,0%	0
INMERSIBILITY (Q3-Q4)	1	44	100,0%	0
	2	44	100,0%	0
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8-Q9)	1	44	100,0%	0
	2	44	100,0%	0
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8)	1	44	100,0%	0
	2	44	100,0%	0
1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia	1	44	100,0%	0
	2	44	100,0%	0
2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficulty is high.	1	44	100,0%	0
	2	44	100,0%	0
3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At no time did I want to give up while facing the boss.	1	44	100,0%	0
	2	44	100,0%	0
4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video game	1	44	100,0%	0
	2	44	100,0%	0
5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the boss	1	44	100,0%	0
	2	44	100,0%	0

## Resumen de procesamiento de casos

	PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	Perdidos Porcentaje	Casos	
			N	Total Porcentaje
PLAYTESTING DURATION	1	0,0%	44	100,0%
	2	0,0%	44	100,0%
AVERAGE GAME TIME	1	0,0%	44	100,0%
	2	0,0%	44	100,0%
WON RATE	1	0,0%	44	100,0%
	2	0,0%	44	100,0%
¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you played against the boss?	1	0,0%	44	100,0%
	2	0,0%	44	100,0%
¿Cuántas has ganado? / How many times have you won?	1	0,0%	44	100,0%
	2	0,0%	44	100,0%
DIFFICULTY (Q2)	1	0,0%	44	100,0%
	2	0,0%	44	100,0%
FUN (Q5-Q6)	1	0,0%	44	100,0%
	2	0,0%	44	100,0%
INMERSIBILITY (Q3-Q4)	1	0,0%	44	100,0%
	2	0,0%	44	100,0%
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8-Q9)	1	0,0%	44	100,0%
	2	0,0%	44	100,0%
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8)	1	0,0%	44	100,0%
	2	0,0%	44	100,0%
1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia	1	0,0%	44	100,0%
	2	0,0%	44	100,0%
2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficulty is high.	1	0,0%	44	100,0%
	2	0,0%	44	100,0%
3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At no time did I want to give up while facing the boss.	1	0,0%	44	100,0%
	2	0,0%	44	100,0%
4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video game	1	0,0%	44	100,0%
	2	0,0%	44	100,0%
5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the boss	1	0,0%	44	100,0%
	2	0,0%	44	100,0%



### Resumen de procesamiento de casos

	PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	Casos		Perdidos N
		N	Válido Porcentaje	
6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / When the time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss.	1	44	100,0%	0
	2	44	100,0%	0
7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss	1	44	100,0%	0
	2	44	100,0%	0
8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability.	1	44	100,0%	0
	2	44	100,0%	0
9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good.	1	44	100,0%	0
	2	44	100,0%	0
length comment	1	44	100,0%	0
	2	44	100,0%	0
KIND OF COMMENT	1	44	100,0%	0
	2	44	100,0%	0

### Resumen de procesamiento de casos

		Casos		
	PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	Perdidos Porcentaje	Total	
			N	Porcentaje
6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / When the time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss.	1	0,0%	44	100,0%
	2	0,0%	44	100,0%
7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss	1	0,0%	44	100,0%
	2	0,0%	44	100,0%
8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability.	1	0,0%	44	100,0%
	2	0,0%	44	100,0%
9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good.	1	0,0%	44	100,0%
	2	0,0%	44	100,0%
length comment	1	0,0%	44	100,0%
	2	0,0%	44	100,0%
KIND OF COMMENT	1	0,0%	44	100,0%
	2	0,0%	44	100,0%

## Descriptivos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)

PLAYTESTING DURATION	1	Media	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	
		Curtosis	
	2	Media	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	
		Curtosis	
AVERAGE GAME TIME	1	Media	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	
		Curtosis	
	2	Media	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	

## Descriptivos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)			Estadístico	
PLAYTESTING DURATION	1	Media	9,48	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	7,71
			Límite superior	11,25
		Media recortada al 5%	9,21	
		Mediana	9,50	
		Varianza	33,930	
		Desv. estándar	5,825	
		Mínimo	0	
		Máximo	26	
		Rango	26	
		Rango intercuartil	8	
		Asimetría	,457	
		Curtosis	,548	
	2	Media	5,66	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	4,57
			Límite superior	6,75
		Media recortada al 5%	5,42	
		Mediana	5,00	
		Varianza	12,928	
		Desv. estándar	3,595	
		Mínimo	0	
		Máximo	16	
		Rango	16	
		Rango intercuartil	4	
		Asimetría	,907	
		Curtosis	,951	
AVERAGE GAME TIME	1	Media	4,2363636364	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	3,3709692677
			Límite superior	5,1017580050
		Media recortada al 5%	4,0353535354	
		Mediana	4,2916666667	
		Varianza	8,102	
		Desv. estándar	2,8464318130	
		Mínimo	,0000000000	
		Máximo	13,0000000000	
		Rango	13,0000000000	
		Rango intercuartil	3,6666666667	
		Asimetría	,880	
		Curtosis	1,571	
	2	Media	2,0093614719	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	1,4739746163
			Límite superior	2,5447483275
		Media recortada al 5%	1,7856541607	

## Descriptivos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)		Error estándar	
PLAYTESTING DURATION	1	Media	,878
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	,357
		Curtosis	,702
	2	Media	,542
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	,357
		Curtosis	,702
AVERAGE GAME TIME	1	Media	,42911574160
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	,357
		Curtosis	,702
	2	Media	,26547772427
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	

## Descriptivos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)

			Mediana	
			Varianza	
			Desv. estándar	
			Mínimo	
			Máximo	
			Rango	
			Rango intercuartil	
			Asimetría	
			Curtosis	
WON RATE	1		Media	
			95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
				Límite superior
			Media recortada al 5%	
			Mediana	
			Varianza	
			Desv. estándar	
			Mínimo	
			Máximo	
			Rango	
			Rango intercuartil	
			Asimetría	
			Curtosis	
	2		Media	
			95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
				Límite superior
			Media recortada al 5%	
			Mediana	
			Varianza	
			Desv. estándar	
			Mínimo	
			Máximo	
			Rango	
			Rango intercuartil	
			Asimetría	
			Curtosis	
¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you played against the boss?	1		Media	
			95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
				Límite superior
			Media recortada al 5%	
			Mediana	
			Varianza	
			Desv. estándar	
			Mínimo	

## Descriptivos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)			Estadístico	
		Mediana	1,5500000000	
		Varianza	3,101	
		Desv. estándar	1,7609800032	
		Mínimo	,0000000000	
		Máximo	11,000000000	
		Rango	11,000000000	
		Rango intercuartil	1,458333333	
		Asimetría	3,361	
		Curtosis	15,599	
WON RATE	1	Media	32,0455%	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	20,7997%
			Límite superior	43,2912%
		Media recortada al 5%	30,0505%	
		Mediana	29,1667%	
		Varianza	1368,199	
		Desv. estándar	36,98918%	
		Mínimo	0,00%	
		Máximo	100,00%	
		Rango	100,00%	
		Rango intercuartil	50,00%	
		Asimetría	,793	
		Curtosis	-,705	
	2	Media	71,0985%	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	59,1689%
			Límite superior	83,0281%
		Media recortada al 5%	73,4428%	
		Mediana	100,0000%	
		Varianza	1539,657	
		Desv. estándar	39,23846%	
		Mínimo	0,00%	
		Máximo	100,00%	
		Rango	100,00%	
		Rango intercuartil	57,50%	
		Asimetría	-,979	
		Curtosis	-,658	
¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you played against the boss?	1	Media	2,48	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	2,18
			Límite superior	2,77
		Media recortada al 5%	2,42	
		Mediana	2,00	
		Varianza	,953	
		Desv. estándar	,976	
		Mínimo	1	

## Descriptivos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)		Error estándar	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	,357
		Curtosis	,702
WON RATE	1	Media	5,57633%
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	,357
		Curtosis	,702
	2	Media	5,91542%
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	,357
		Curtosis	,702
¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you played against the boss?	1	Media	,147
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	



## Descriptivos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)

	2	Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	
		Curtosis	
		Media	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
	Varianza		
	Desv. estándar		
	Mínimo		
	Máximo		
	Rango		
	Rango intercuartil		
	Asimetría		
	Curtosis		
	¿Cuántas has ganado? / How many times have you won?	1	Media
95% de intervalo de confianza para la media			Límite inferior
			Límite superior
Media recortada al 5%			
Mediana			
Varianza			
Desv. estándar			
Mínimo			
Máximo			
Rango			
Rango intercuartil			
Asimetría			
Curtosis			
2		Media	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
	Desv. estándar		
	Mínimo		
	Máximo		
	Rango		
Rango intercuartil			
Asimetría			

## Descriptivos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)		Estadístico	
	2	Máximo	5
		Rango	4
		Rango intercuartil	1
		Asimetría	,617
		Curtosis	,541
		Media	3,32
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior 2,69
			Límite superior 3,95
		Media recortada al 5%	3,12
		Mediana	3,00
		Varianza	4,315
		Desv. estándar	2,077
		Mínimo	1
		Máximo	12
		Rango	11
		Rango intercuartil	3
		Asimetría	1,983
		Curtosis	5,948
¿Cuántas has ganado? / How many times have you won?	1	Media	,70
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior ,45
			Límite superior ,96
		Media recortada al 5%	,62
		Mediana	1,00
		Varianza	,725
		Desv. estándar	,851
		Mínimo	0
		Máximo	3
		Rango	3
	2	Rango intercuartil	1
		Asimetría	1,333
		Curtosis	1,578
		Media	2,30
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior 1,64
			Límite superior 2,95
		Media recortada al 5%	2,11
		Mediana	2,00
		Varianza	4,585
		Desv. estándar	2,141
		Mínimo	0
		Máximo	9
		Rango	9
		Rango intercuartil	2
		Asimetría	1,353

## Descriptivos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)		Error estándar
	Máximo	
	Rango	
	Rango intercuartil	
	Asimetría	,357
	Curtosis	,702
	2 Media	,313
	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
		Límite superior
	Media recortada al 5%	
	Mediana	
	Varianza	
	Desv. estándar	
	Mínimo	
	Máximo	
	Rango	
	Rango intercuartil	
	Asimetría	,357
	Curtosis	,702
¿Cuántas has ganado? / How many times have you won?	1 Media	,128
	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
		Límite superior
	Media recortada al 5%	
	Mediana	
	Varianza	
	Desv. estándar	
	Mínimo	
	Máximo	
	Rango	
	Rango intercuartil	
	Asimetría	,357
	Curtosis	,702
	2 Media	,323
	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
		Límite superior
	Media recortada al 5%	
	Mediana	
	Varianza	
	Desv. estándar	
	Mínimo	
	Máximo	
	Rango	
	Rango intercuartil	
	Asimetría	,357

## Descriptivos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)

DIFFICULTY (Q2)	1	Curtosis	
		Media	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	
		Curtosis	
	2	Media	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	
		Curtosis	
FUN (Q5-Q6)	1	Media	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	
		Curtosis	
	2	Media	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior

## Descriptivos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)				Estadístico
DIFFICULTY (Q2)	1	Curtosis		1,547
		Media		5,41
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	4,90
			Límite superior	5,92
		Media recortada al 5%		5,54
		Mediana		6,00
		Varianza		2,805
		Desv. estándar		1,675
		Mínimo		1
		Máximo		7
		Rango		6
		Rango intercuartil		3
		Asimetría		-,939
		Curtosis		-,076
	2	Media		3,05
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	2,41
			Límite superior	3,68
		Media recortada al 5%		2,94
		Mediana		2,00
		Varianza		4,370
		Desv. estándar		2,090
		Mínimo		1
		Máximo		7
		Rango		6
		Rango intercuartil		4
		Asimetría		,849
		Curtosis		-,639
FUN (Q5-Q6)	1	Media		4,352
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	3,747
			Límite superior	4,957
		Media recortada al 5%		4,376
		Mediana		4,750
		Varianza		3,960
		Desv. estándar		1,9900
		Mínimo		1,0
		Máximo		7,0
		Rango		6,0
		Rango intercuartil		4,0
		Asimetría		-,207
		Curtosis		-1,412
	2	Media		3,398
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	2,847
			Límite superior	3,949

## Descriptivos

		PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)		Error estándar
DIFFICULTY (Q2)	1	Curtosis		,702
		Media		,253
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	
			Límite superior	
		Media recortada al 5%		
		Mediana		
		Varianza		
		Desv. estándar		
		Mínimo		
		Máximo		
		Rango		
		Rango intercuartil		
		Asimetría		,357
		Curtosis		,702
	2	Media		,315
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	
			Límite superior	
		Media recortada al 5%		
		Mediana		
		Varianza		
		Desv. estándar		
		Mínimo		
		Máximo		
		Rango		
		Rango intercuartil		
		Asimetría		,357
		Curtosis		,702
FUN (Q5-Q6)	1	Media		,3000
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	
			Límite superior	
		Media recortada al 5%		
		Mediana		
		Varianza		
		Desv. estándar		
		Mínimo		
		Máximo		
		Rango		
		Rango intercuartil		
		Asimetría		,357
		Curtosis		,702
	2	Media		,2733
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	
			Límite superior	

## Descriptivos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)

			Media recortada al 5%
			Mediana
			Varianza
			Desv. estándar
			Mínimo
			Máximo
			Rango
			Rango intercuartil
			Asimetría
			Curtosis
INMERSIBILITY (Q3-Q4)	1		Media
			95% de intervalo de confianza para la media
		Límite inferior	
		Límite superior	
			Media recortada al 5%
			Mediana
			Varianza
			Desv. estándar
			Mínimo
			Máximo
	2		Rango
			Rango intercuartil
			Asimetría
			Curtosis
			Media
			95% de intervalo de confianza para la media
		Límite inferior	
		Límite superior	
			Media recortada al 5%
			Mediana
			Varianza
			Desv. estándar
			Mínimo
			Máximo
			Rango
			Rango intercuartil
			Asimetría
			Curtosis
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8-Q9)	1		Media
			95% de intervalo de confianza para la media
		Límite inferior	
		Límite superior	
			Media recortada al 5%
			Mediana
			Varianza
			Desv. estándar

## Descriptivos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)			Estadístico
		Media recortada al 5%	3,333
		Mediana	3,000
		Varianza	3,286
		Desv. estándar	1,8127
		Mínimo	1,0
		Máximo	7,0
		Rango	6,0
		Rango intercuartil	2,9
		Asimetría	,517
		Curtosis	-,702
INMERSIBILITY (Q3-Q4)	1	Media	4,352
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior 3,750
			Límite superior 4,955
		Media recortada al 5%	4,391
		Mediana	4,500
		Varianza	3,925
		Desv. estándar	1,9812
		Mínimo	1,0
		Máximo	7,0
		Rango	6,0
	2	Rango intercuartil	2,9
		Asimetría	-,358
		Curtosis	-1,044
		Media	4,159
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior 3,610
			Límite superior 4,708
		Media recortada al 5%	4,177
		Mediana	4,500
		Varianza	3,265
		Desv. estándar	1,8069
		Mínimo	1,0
		Máximo	7,0
		Rango	6,0
		Rango intercuartil	2,9
		Asimetría	-,410
		Curtosis	-,806
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8-Q9)	1	Media	4,7727
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior 4,2780
			Límite superior 5,2674
		Media recortada al 5%	4,8220
		Mediana	5,2500
		Varianza	2,648
		Desv. estándar	1,62718



## Descriptivos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)				Error estándar
			Media recortada al 5%	
			Mediana	
			Varianza	
			Desv. estándar	
			Mínimo	
			Máximo	
			Rango	
			Rango intercuartil	
			Asimetría	,357
			Curtosis	,702
INMERSIBILITY (Q3-Q4)	1		Media	,2987
			95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior	
		Media recortada al 5%		
		Mediana		
		Varianza		
		Desv. estándar		
		Mínimo		
		Máximo		
		Rango		
		Rango intercuartil		
		Asimetría	,357	
	Curtosis	,702		
	2		Media	,2724
			95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior	
		Media recortada al 5%		
		Mediana		
		Varianza		
		Desv. estándar		
		Mínimo		
		Máximo		
		Rango		
		Rango intercuartil		
Asimetría		,357		
Curtosis	,702			
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8-Q9)	1		Media	,24531
			95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior	
		Media recortada al 5%		
		Mediana		
		Varianza		
		Desv. estándar		

## Descriptivos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)

	2	Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	
		Curtosis	
		Media	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	
		Curtosis	
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8)	1	Media	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
	2	Rango intercuartil	
		Asimetría	
		Curtosis	
		Media	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	

## Descriptivos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)			Estadístico		
		Mínimo	1,25		
		Máximo	7,00		
		Rango	5,75		
		Rango intercuartil	2,50		
		Asimetría	-,506		
		Curtosis	-,836		
	2	Media	3,4489		
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	3,0260	
			Límite superior	3,8718	
		Media recortada al 5%	3,4217		
		Mediana	3,2500		
		Varianza	1,935		
		Desv. estándar	1,39098		
		Mínimo	1,00		
		Máximo	6,50		
		Rango	5,50		
		Rango intercuartil	1,88		
		Asimetría	,323		
		Curtosis	-,303		
		GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8)	1	Media	4,7196969697
	95% de intervalo de confianza para la media			Límite inferior	4,2160841004
				Límite superior	5,2233098390
	Media recortada al 5%			4,7626262626	
	Mediana			5,0000000000	
	Varianza			2,744	
Desv. estándar	1,6564698647				
Mínimo	1,6666666667				
Máximo	7,0000000000				
Rango	5,3333333333				
Rango intercuartil	2,6666666667				
Asimetría	-,366				
Curtosis	-1,053				
2	Media			3,5303030303	
	95% de intervalo de confianza para la media		Límite inferior	3,0843537323	
			Límite superior	3,9762523283	
	Media recortada al 5%		3,5235690236		
	Mediana		3,1666666667		
	Varianza		2,152		
	Desv. estándar		1,4668044012		
	Mínimo		1,0000000000		
Máximo	6,3333333333				
Rango	5,3333333333				
Rango intercuartil	2,0000000000				

## Descriptivos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)			Error estándar	
	2	Mínimo		
		Máximo		
		Rango		
		Rango intercuartil		
		Asimetría	,357	
		Curtosis	,702	
		Media	,20970	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	
			Límite superior	
		Media recortada al 5%		
		Mediana		
		Varianza		
		Desv. estándar		
		Mínimo		
	Máximo			
	Rango			
	Rango intercuartil			
	Asimetría	,357		
	Curtosis	,702		
	GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8)	1	Media	,24972222807
95% de intervalo de confianza para la media			Límite inferior	
			Límite superior	
Media recortada al 5%				
Mediana				
Varianza				
Desv. estándar				
Mínimo				
Máximo				
Rango				
Rango intercuartil				
Asimetría			,357	
Curtosis			,702	
2			Media	,22112908363
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	
			Límite superior	
		Media recortada al 5%		
		Mediana		
		Varianza		
		Desv. estándar		
		Mínimo		
		Máximo		
		Rango		
Rango intercuartil				

## Descriptivos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)

1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia	1	Asimetría	
		Curtosis	
		Media	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	
		Curtosis	
	2	Media	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	
		Curtosis	
2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficulty is high.	1	Media	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
	2	Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	
		Curtosis	
		Media	

## Descriptivos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)		Estadístico	
1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia	1	Asimetría	,158
		Curtosis	-,819
		Media	5,14
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior 4,66
			Límite superior 5,62
		Media recortada al 5%	5,21
		Mediana	5,00
		Varianza	2,493
		Desv. estándar	1,579
		Mínimo	2
		Máximo	7
		Rango	5
		Rango intercuartil	3
	2	Asimetría	-,569
		Curtosis	-,578
		Media	4,43
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior 3,90
			Límite superior 4,96
		Media recortada al 5%	4,47
		Mediana	4,50
		Varianza	3,042
		Desv. estándar	1,744
		Mínimo	1
		Máximo	7
		Rango	6
		Rango intercuartil	3
		Asimetría	-,184
		Curtosis	-,932
2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficulty is high.	1	Media	5,41
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior 4,90
			Límite superior 5,92
		Media recortada al 5%	5,54
		Mediana	6,00
		Varianza	2,805
		Desv. estándar	1,675
		Mínimo	1
		Máximo	7
		Rango	6
		Rango intercuartil	3
	2	Asimetría	-,939
		Curtosis	-,076
		Media	3,05

## Descriptivos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)		Error estándar	
1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia	1	Asimetría	,357
		Curtosis	,702
		Media	,238
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
	2	Asimetría	,357
		Curtosis	,702
		Media	,263
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	,357
		Curtosis	,702
2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficulty is high.	1	Media	,253
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
	2	Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	,357
		Curtosis	,702
		Media	,315

## Descriptivos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)

			95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
				Límite superior
			Media recortada al 5%	
			Mediana	
			Varianza	
			Desv. estándar	
			Mínimo	
			Máximo	
			Rango	
			Rango intercuartil	
			Asimetría	
			Curtosis	
3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At no time did I want to give up while facing the boss.	1		Media	
			95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
				Límite superior
			Media recortada al 5%	
			Mediana	
			Varianza	
			Desv. estándar	
			Mínimo	
			Máximo	
			Rango	
			Rango intercuartil	
			Asimetría	
			Curtosis	
	2		Media	
			95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
				Límite superior
			Media recortada al 5%	
			Mediana	
			Varianza	
			Desv. estándar	
			Mínimo	
			Máximo	
			Rango	
			Rango intercuartil	
			Asimetría	
			Curtosis	
4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video game	1		Media	
			95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
				Límite superior
			Media recortada al 5%	
			Mediana	



## Descriptivos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)			Estadístico
	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	2,41
		Límite superior	3,68
	Media recortada al 5%		2,94
	Mediana		2,00
	Varianza		4,370
	Desv. estándar		2,090
	Mínimo		1
	Máximo		7
	Rango		6
	Rango intercuartil		4
	Asimetría		,849
	Curtosis		-,639
3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At no time did I want to give up while facing the boss.	Media		4,48
	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	3,77
		Límite superior	5,18
	Media recortada al 5%		4,53
	Mediana		5,00
	Varianza		5,418
	Desv. estándar		2,328
	Mínimo		1
	Máximo		7
	Rango		6
	Rango intercuartil		5
	Asimetría		-,300
	Curtosis		-1,437
2	Media		5,34
	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	4,63
		Límite superior	6,05
	Media recortada al 5%		5,49
	Mediana		7,00
	Varianza		5,393
	Desv. estándar		2,322
	Mínimo		1
	Máximo		7
	Rango		6
	Rango intercuartil		4
	Asimetría		-1,008
	Curtosis		-,727
4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video game	Media		4,23
	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	3,55
		Límite superior	4,91
	Media recortada al 5%		4,25
	Mediana		5,00

## Descriptivos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)			Error estándar
	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	
		Límite superior	
	Media recortada al 5%		
	Mediana		
	Varianza		
	Desv. estándar		
	Mínimo		
	Máximo		
	Rango		
	Rango intercuartil		
	Asimetría		,357
	Curtosis		,702
3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At no time did I want to give up while facing the boss.	Media		,351
	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	
		Límite superior	
	Media recortada al 5%		
	Mediana		
	Varianza		
	Desv. estándar		
	Mínimo		
	Máximo		
	Rango		
	Rango intercuartil		
	Asimetría		,357
	Curtosis		,702
2	Media		,350
	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	
		Límite superior	
	Media recortada al 5%		
	Mediana		
	Varianza		
	Desv. estándar		
	Mínimo		
	Máximo		
	Rango		
	Rango intercuartil		
	Asimetría		,357
	Curtosis		,702
4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video game	Media		,338
	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	
		Límite superior	
	Media recortada al 5%		
	Mediana		

## Descriptivos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)

game			Varianza	
			Desv. estándar	
			Mínimo	
			Máximo	
			Rango	
			Rango intercuartil	
			Asimetría	
			Curtosis	
	2		Media	
			95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
				Límite superior
			Media recortada al 5%	
			Mediana	
			Varianza	
			Desv. estándar	
			Mínimo	
			Máximo	
			Rango	
			Rango intercuartil	
			Asimetría	
			Curtosis	
5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the boss	1		Media	
			95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
				Límite superior
			Media recortada al 5%	
			Mediana	
			Varianza	
			Desv. estándar	
			Mínimo	
			Máximo	
			Rango	
			Rango intercuartil	
			Asimetría	
			Curtosis	
	2		Media	
			95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
				Límite superior
			Media recortada al 5%	
			Mediana	
			Varianza	
			Desv. estándar	
			Mínimo	
			Máximo	

## Descriptivos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)			Estadístico		
game		Varianza	5,017		
		Desv. estándar	2,240		
		Mínimo	1		
		Máximo	7		
		Rango	6		
		Rango intercuartil	4		
		Asimetría	-,285		
		Curtosis	-1,366		
		2	Media	2,98	
			95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	2,38
				Límite superior	3,58
			Media recortada al 5%	2,86	
			Mediana	2,50	
			Varianza	3,883	
	Desv. estándar		1,971		
	Mínimo	1			
	Máximo	7			
	Rango	6			
	Rango intercuartil	3			
	Asimetría	,663			
	Curtosis	-,743			
5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the boss	1	Media	4,84		
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	4,24	
			Límite superior	5,44	
		Media recortada al 5%	4,93		
		Mediana	6,00		
		Varianza	3,904		
		Desv. estándar	1,976		
		Mínimo	1		
		Máximo	7		
		Rango	6		
		Rango intercuartil	3		
		Asimetría	-,564		
		Curtosis	-1,148		
		2	Media	3,52	
	95% de intervalo de confianza para la media		Límite inferior	2,94	
			Límite superior	4,11	
	Media recortada al 5%		3,47		
	Mediana		3,00		
	Varianza		3,697		
	Desv. estándar		1,923		
	Mínimo	1			
Máximo	7				

## Descriptivos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)		Error estándar
game		Varianza
		Desv. estándar
		Mínimo
		Máximo
		Rango
		Rango intercuartil
		Asimetría
		Curtosis
	2	Media
		95% de intervalo de confianza para la media
		Límite inferior
		Límite superior
		Media recortada al 5%
		Mediana
		Varianza
		Desv. estándar
		Mínimo
		Máximo
		Rango
		Rango intercuartil
		Asimetría
		Curtosis
5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the boss	1	Media
		95% de intervalo de confianza para la media
		Límite inferior
		Límite superior
		Media recortada al 5%
		Mediana
		Varianza
		Desv. estándar
		Mínimo
		Máximo
		Rango
		Rango intercuartil
		Asimetría
		Curtosis
	2	Media
		95% de intervalo de confianza para la media
		Límite inferior
		Límite superior
		Media recortada al 5%
		Mediana
		Varianza
		Desv. estándar
		Mínimo
		Máximo

## Descriptivos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)

6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / When the time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss.	1	Rango		
		Rango intercuartil		
		Asimetría		
		Curtosis		
	2	Media		
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	Límite superior
		Media recortada al 5%		
		Mediana		
		Varianza		
		Desv. estándar		
		Mínimo		
		Máximo		
		Rango		
		Rango intercuartil		
		Asimetría		
		Curtosis		
	2	Media		
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	Límite superior
		Media recortada al 5%		
		Mediana		
		Varianza		
		Desv. estándar		
		Mínimo		
		Máximo		
		Rango		
		Rango intercuartil		
		Asimetría		
		Curtosis		
7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss	1	Media		
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	Límite superior
		Media recortada al 5%		
		Mediana		
		Varianza		
		Desv. estándar		
		Mínimo		
		Máximo		
		Rango		
		Rango intercuartil		
		Asimetría		
		Curtosis		

## Descriptivos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)			Estadístico	
		Rango	6	
		Rango intercuartil	3	
		Asimetría	,396	
		Curtosis	-1,011	
6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / When the time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss.	1	Media	3,86	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	3,16
			Límite superior	4,57
		Media recortada al 5%	3,85	
	2	Mediana	4,00	
		Varianza	5,376	
		Desv. estándar	2,319	
		Mínimo	1	
		Máximo	7	
		Rango	6	
		Rango intercuartil	5	
		Asimetría	,080	
		Curtosis	-1,522	
		Media	3,27	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	2,56
			Límite superior	3,99
		Media recortada al 5%	3,19	
		Mediana	2,50	
Varianza	5,552			
Desv. estándar	2,356			
Mínimo	1			
Máximo	7			
Rango	6			
Rango intercuartil	5			
Asimetría	,540			
Curtosis	-1,369			
7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss	1	Media	4,73	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	4,13
			Límite superior	5,32
		Media recortada al 5%	4,81	
	2	Mediana	5,00	
		Varianza	3,831	
		Desv. estándar	1,957	
		Mínimo	1	
		Máximo	7	
		Rango	6	
		Rango intercuartil	3	
		Asimetría	-,534	
		Curtosis	-,884	

## Descriptivos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)		Error estándar
	Rango	
	Rango intercuartil	
	Asimetría	,357
	Curtosis	,702
6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / When the time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss.	Media	,350
	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
		Límite superior
	Media recortada al 5%	
	Mediana	
	Varianza	
	Desv. estándar	
	Mínimo	
	Máximo	
	Rango	
	Rango intercuartil	
	Asimetría	,357
	Curtosis	,702
	2	Media
		,355
	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
		Límite superior
	Media recortada al 5%	
	Mediana	
	Varianza	
	Desv. estándar	
	Mínimo	
	Máximo	
	Rango	
	Rango intercuartil	
	Asimetría	,357
	Curtosis	,702
7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss	Media	,295
	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
		Límite superior
	Media recortada al 5%	
	Mediana	
	Varianza	
	Desv. estándar	
	Mínimo	
	Máximo	
	Rango	
	Rango intercuartil	
	Asimetría	,357
	Curtosis	,702



## Descriptivos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)

	2	Media	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	
		Curtosis	
8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability.	1	Media	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	
		Curtosis	
	2	Media	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	
		Curtosis	
9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good.	1	Media	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	

## Descriptivos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)			Estadístico	
2	Media		3,00	
	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	2,46	
		Límite superior	3,54	
	Media recortada al 5%		2,92	
	Mediana		3,00	
	Varianza		3,163	
	Desv. estándar		1,778	
	Mínimo		1	
	Máximo		7	
	Rango		6	
	Rango intercuartil		3	
	Asimetría		,598	
	Curtosis		-,773	
	8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability.	1	Media	4,48
95% de intervalo de confianza para la media			Límite inferior	3,93
			Límite superior	5,02
Media recortada al 5%			4,53	
Mediana			4,50	
Varianza			3,232	
Desv. estándar			1,798	
Mínimo			1	
Máximo			7	
Rango			6	
Rango intercuartil			3	
Asimetría			-,314	
Curtosis			-,878	
2				Media
	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior		2,22
		Límite superior		3,23
	Media recortada al 5%	2,62		
	Mediana	2,50		
	Varianza	2,761		
	Desv. estándar	1,662		
	Mínimo	1		
	Máximo	7		
	Rango	6		
	Rango intercuartil	3		
	Asimetría	,775		
	Curtosis	-,148		
	9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good.	1		Media
95% de intervalo de confianza para la media			Límite inferior	4,18
			Límite superior	5,32
Media recortada al 5%			4,83	

## Descriptivos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)		Error estándar	
2		Media	,268
		95% de intervalo de confianza para la media	
		Límite inferior	
		Límite superior	
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	,357
		Curtosis	,702
8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability.	1	Media	,271
		95% de intervalo de confianza para la media	
		Límite inferior	
		Límite superior	
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	,357
		Curtosis	,702
	2	Media	,251
		95% de intervalo de confianza para la media	
		Límite inferior	
		Límite superior	
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	,357
		Curtosis	,702
9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good.	1	Media	,282
		95% de intervalo de confianza para la media	
		Límite inferior	
		Límite superior	
		Media recortada al 5%	

## Descriptivos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)

			Mediana	
			Varianza	
			Desv. estándar	
			Mínimo	
			Máximo	
			Rango	
			Rango intercuartil	
			Asimetría	
			Curtosis	
	2	95% de intervalo de confianza para la media	Media	
			Límite inferior	
			Límite superior	
		Media recortada al 5%	Mediana	
			Varianza	
			Desv. estándar	
			Mínimo	
			Máximo	
			Rango	
			Rango intercuartil	
			Asimetría	
			Curtosis	
lengh comment	1	95% de intervalo de confianza para la media	Media	
			Límite inferior	
			Límite superior	
		Media recortada al 5%	Mediana	
			Varianza	
			Desv. estándar	
			Mínimo	
			Máximo	
			Rango	
			Rango intercuartil	
			Asimetría	
			Curtosis	
	2	95% de intervalo de confianza para la media	Media	
			Límite inferior	
			Límite superior	
		Media recortada al 5%	Mediana	
			Varianza	
			Desv. estándar	
			Mínimo	
			Máximo	
			Rango	

## Descriptivos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)			Estadístico	
		Mediana	5,00	
		Varianza	3,494	
		Desv. estándar	1,869	
		Mínimo	1	
		Máximo	7	
		Rango	6	
		Rango intercuartil	3	
		Asimetría	-,580	
		Curtosis	-,801	
		2	Media	3,64
	95% de intervalo de confianza para la media		Límite inferior	3,12
			Límite superior	4,15
	Media recortada al 5%		3,60	
	Mediana		4,00	
	Varianza		2,888	
	Desv. estándar		1,699	
	Mínimo		1	
	Máximo		7	
	Rango		6	
	Rango intercuartil		3	
	Asimetría		,097	
	Curtosis	-,762		
lengh comment	1	Media	200,50	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	116,90
			Límite superior	284,10
		Media recortada al 5%	164,55	
		Mediana	109,50	
		Varianza	75609,140	
		Desv. estándar	274,971	
		Mínimo	1	
		Máximo	1588	
		Rango	1587	
	Rango intercuartil	216		
	Asimetría	3,275		
	Curtosis	14,556		
	2	Media	153,93	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	107,24
			Límite superior	200,62
		Media recortada al 5%	139,72	
		Mediana	105,50	
		Varianza	23583,646	
		Desv. estándar	153,570	
		Mínimo	1	

## Descriptivos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)		Error estándar
	Mediana	
	Varianza	
	Desv. estándar	
	Mínimo	
	Máximo	
	Rango	
	Rango intercuartil	
	Asimetría	,357
	Curtosis	,702
	2	
	Media	,256
	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
		Límite superior
	Media recortada al 5%	
	Mediana	
	Varianza	
	Desv. estándar	
	Mínimo	
	Máximo	
	Rango	
	Rango intercuartil	
	Asimetría	,357
	Curtosis	,702
lengh comment	1	
	Media	41,453
	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
		Límite superior
	Media recortada al 5%	
	Mediana	
	Varianza	
	Desv. estándar	
	Mínimo	
	Máximo	
	Rango	
	Rango intercuartil	
	Asimetría	,357
	Curtosis	,702
	2	
	Media	23,152
	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
		Límite superior
	Media recortada al 5%	
	Mediana	
	Varianza	
	Desv. estándar	
	Mínimo	

## Descriptivos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)

KIND OF COMMENT	1	Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	
		Curtosis	
	2	Media	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	
		Curtosis	
		Media	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	
		Curtosis	

## Descriptivos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)			Estadístico	
KIND OF COMMENT	1	Máximo	591	
		Rango	590	
		Rango intercuartil	240	
		Asimetría	1,134	
		Curtosis	,857	
	1	Media	2,68	
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	2,21
			Límite superior	3,15
		Media recortada al 5%	2,73	
		Mediana	3,00	
		Varianza	2,408	
		Desv. estándar	1,552	
		Mínimo	0	
		Máximo	5	
		Rango	5	
		Rango intercuartil	2	
		Asimetría	-,729	
		Curtosis	-,849	
		2	Media	2,41
			95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
	Límite superior			2,92
	Media recortada al 5%		2,45	
	Mediana		2,50	
	Varianza		2,852	
	Desv. estándar		1,689	
	Mínimo		0	
	Máximo		4	
	Rango		4	
	Rango intercuartil		4	
	Asimetría	-,443		
	Curtosis	-1,470		



## Descriptivos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)		Error estándar	
KIND OF COMMENT	1	Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	,357
		Curtosis	,702
		Media	,234
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
	2	Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	,357
		Curtosis	,702
		Media	,255
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
			Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	,357
		Curtosis	,702

### Pruebas de normalidad

	PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>		
		Estadístico	gl	Sig.
PLAYTESTING DURATION	1	,091	44	,200*
	2	,127	44	,071
AVERAGE GAME TIME	1	,098	44	,200*
	2	,186	44	<,001
WON RATE	1	,284	44	<,001
	2	,337	44	<,001
¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you played against the boss?	1	,233	44	<,001
	2	,265	44	<,001
¿Cuántas has ganado? / How many times have you won?	1	,273	44	<,001
	2	,282	44	<,001
DIFFICULTY (Q2)	1	,229	44	<,001
	2	,260	44	<,001
FUN (Q5-Q6)	1	,154	44	,010
	2	,114	44	,184
INMERSIBILITY (Q3-Q4)	1	,151	44	,014
	2	,147	44	,018
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8-Q9)	1	,138	44	,035
	2	,144	44	,022
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8)	1	,135	44	,042
	2	,141	44	,028
1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia	1	,193	44	<,001
	2	,134	44	,046
2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficulty is high.	1	,229	44	<,001
	2	,260	44	<,001
3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At no time did I want to give up while facing the boss.	1	,202	44	<,001
	2	,316	44	<,001
4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video game	1	,158	44	,008
	2	,190	44	<,001
5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the boss	1	,267	44	<,001
	2	,175	44	,002

### Pruebas de normalidad

	PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	Shapiro-Wilk		
		Estadístico	gl	Sig.
PLAYTESTING DURATION	1	,962	44	,156
	2	,937	44	,018
AVERAGE GAME TIME	1	,934	44	,014
	2	,694	44	<,001
WON RATE	1	,786	44	<,001
	2	,713	44	<,001
¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you played against the boss?	1	,880	44	<,001
	2	,809	44	<,001
¿Cuántas has ganado? / How many times have you won?	1	,740	44	<,001
	2	,842	44	<,001
DIFFICULTY (Q2)	1	,849	44	<,001
	2	,825	44	<,001
FUN (Q5-Q6)	1	,905	44	,002
	2	,925	44	,007
INMERSIBILITY (Q3-Q4)	1	,919	44	,004
	2	,931	44	,011
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8-Q9)	1	,932	44	,012
	2	,968	44	,261
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8)	1	,934	44	,015
	2	,963	44	,169
1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia	1	,890	44	<,001
	2	,940	44	,023
2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficulty is high.	1	,849	44	<,001
	2	,825	44	<,001
3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At no time did I want to give up while facing the boss.	1	,847	44	<,001
	2	,697	44	<,001
4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video game	1	,872	44	<,001
	2	,861	44	<,001
5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the boss	1	,856	44	<,001
	2	,913	44	,003

### Pruebas de normalidad

	PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>		
		Estadístico	gl	Sig.
6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / When the time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss.	1	,176	44	,002
	2	,205	44	<,001
7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss	1	,174	44	,002
	2	,190	44	<,001
8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability.	1	,165	44	,004
	2	,169	44	,003
9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good.	1	,203	44	<,001
	2	,130	44	,059
length comment	1	,237	44	<,001
	2	,160	44	,007
KIND OF COMMENT	1	,234	44	<,001
	2	,281	44	<,001

### Pruebas de normalidad

	PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	Shapiro-Wilk		
		Estadístico	gl	Sig.
6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / When the time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss.	1	,862	44	<,001
	2	,809	44	<,001
7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss	1	,895	44	<,001
	2	,891	44	<,001
8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability.	1	,930	44	,011
	2	,879	44	<,001
9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good.	1	,898	44	<,001
	2	,945	44	,035
length comment	1	,662	44	<,001
	2	,873	44	<,001
KIND OF COMMENT	1	,821	44	<,001
	2	,765	44	<,001

\*. Esto es un límite inferior de la significación verdadera.

a. Corrección de significación de Lilliefors

## PLAYTESTING DURATION

### Gráficos de tallo y hojas

PLAYTESTING DURATION Diagrama de tallo y hojas de  
PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 1

```

Frecuencia   Stem &   Hoja
          9,00      0 .   000122234
          13,00     0 .   5567777788999
          14,00     1 .   00112222222333
           6,00     1 .   555677
           1,00     2 .    3
           1,00 Extremos (>=26)

```

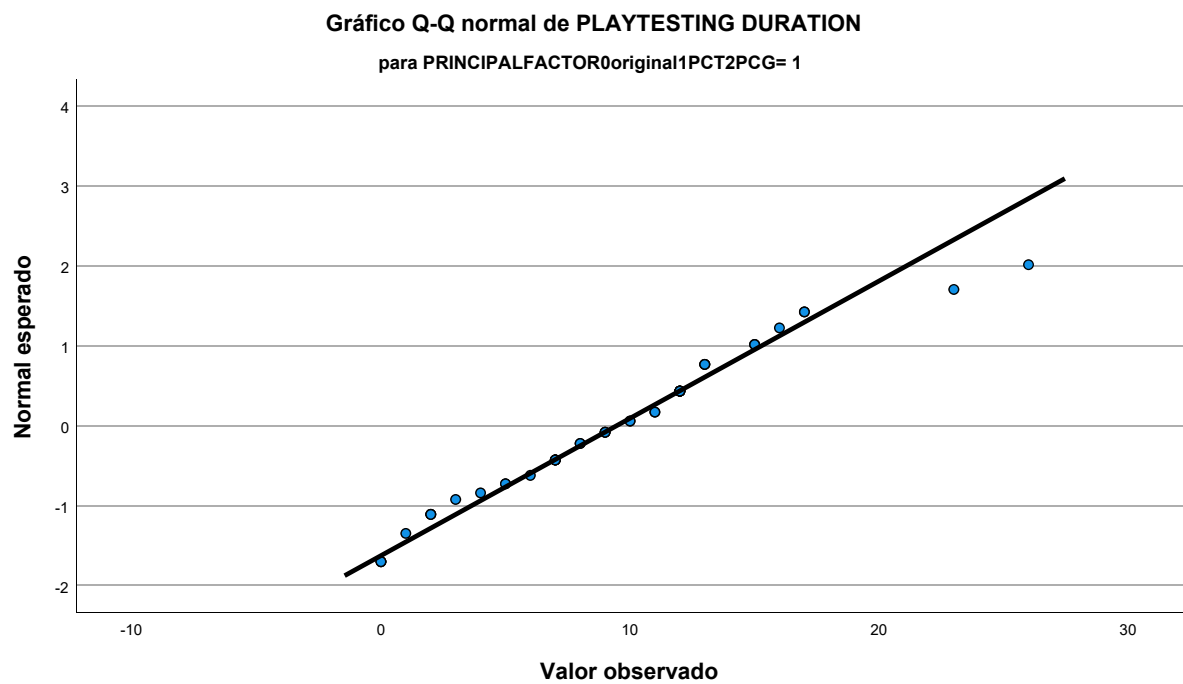
Ancho del tallo: 10  
 Cada hoja: 1 caso(s)

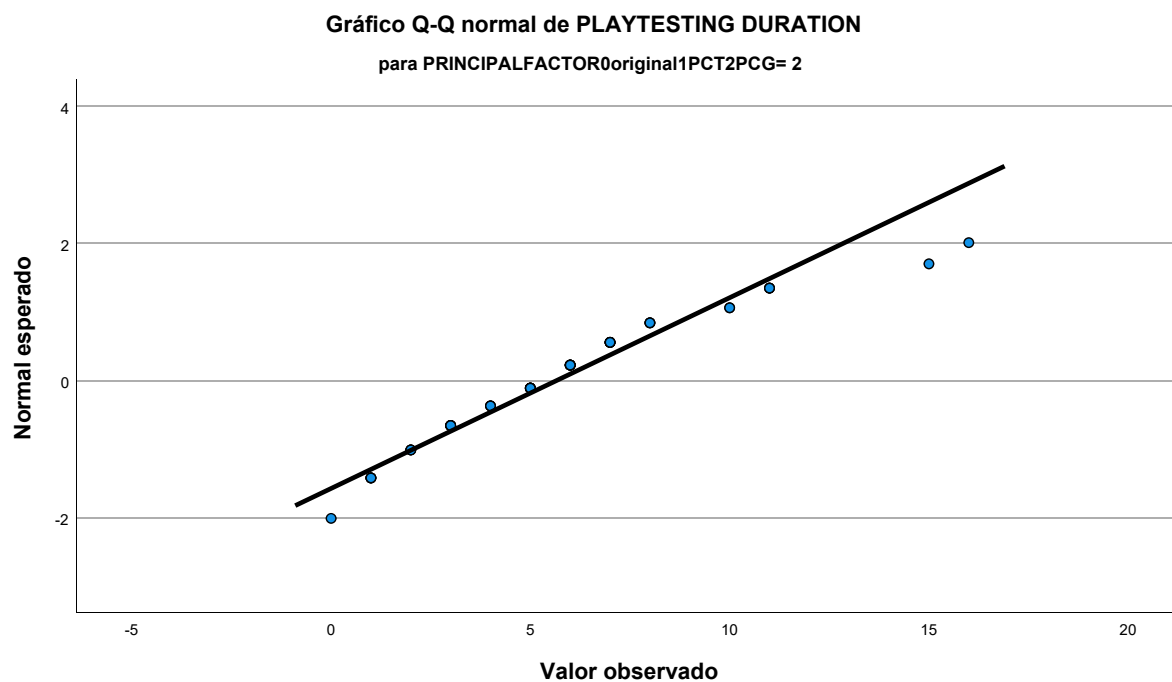
PLAYTESTING DURATION Diagrama de tallo y hojas de  
 PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 2

Frecuencia	Stem &	Hoja
1,00	0 .	0
4,00	1 .	0000
3,00	2 .	000
6,00	3 .	000000
3,00	4 .	000
6,00	5 .	000000
6,00	6 .	000000
5,00	7 .	00000
3,00	8 .	000
,00	9 .	
2,00	10 .	00
3,00	11 .	000
2,00	Extremos	(>=15)

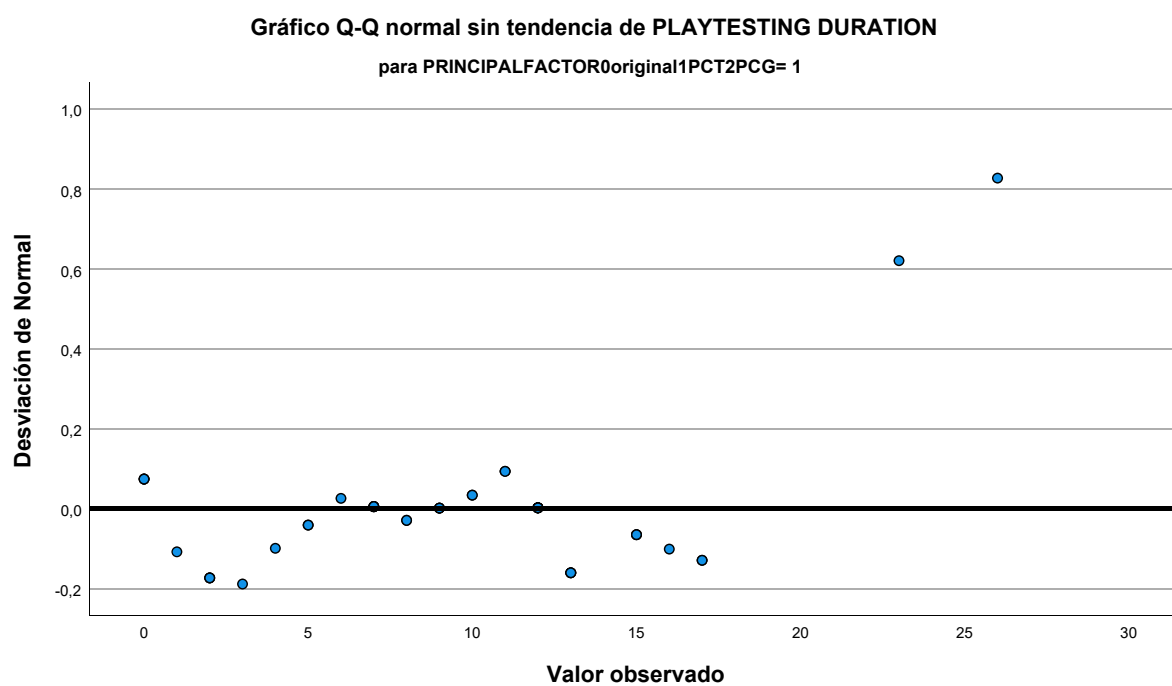
Ancho del tallo: 1  
 Cada hoja: 1 caso(s)

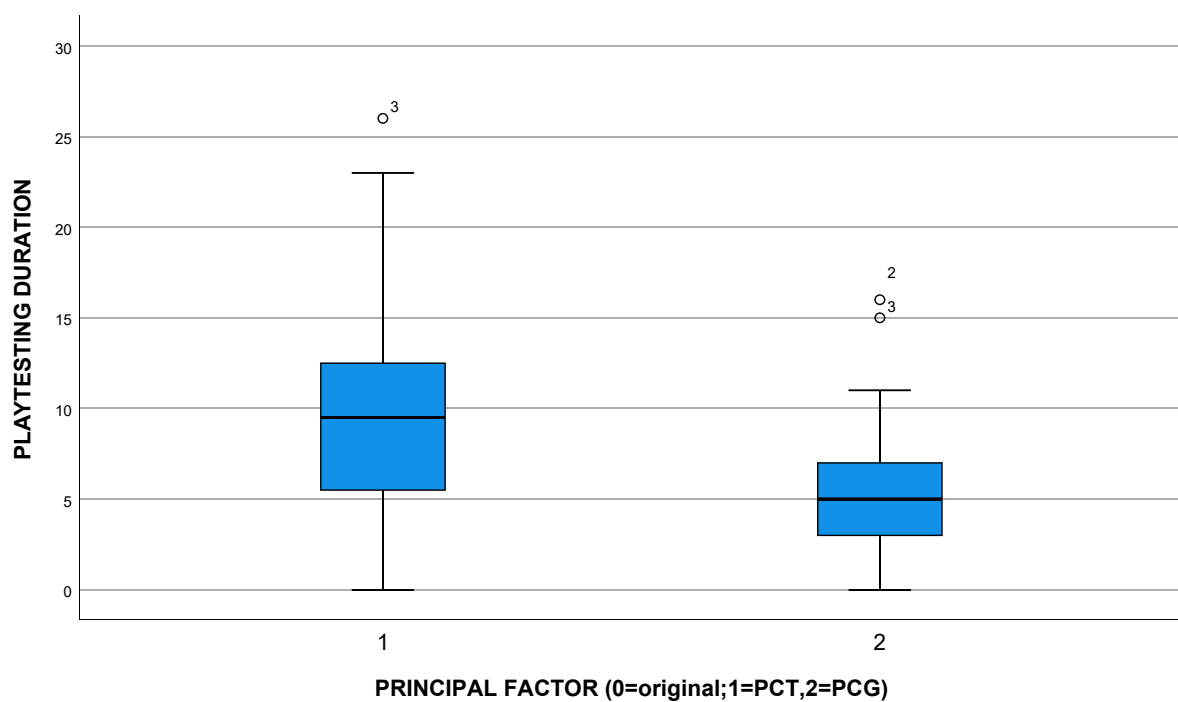
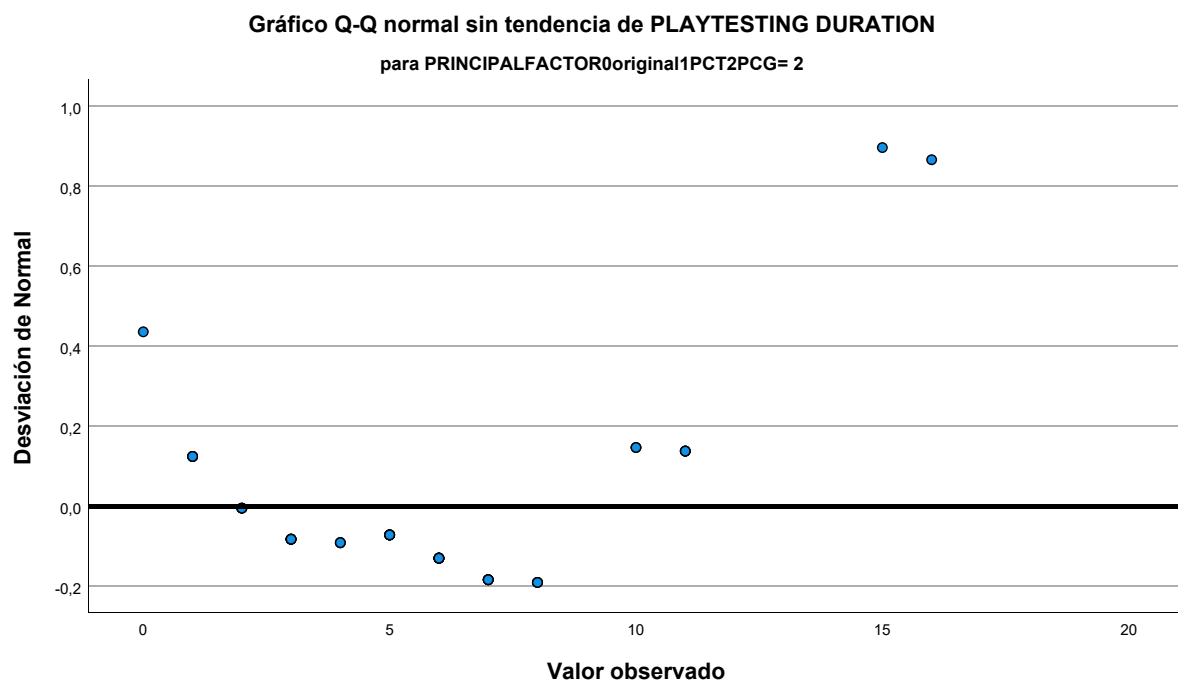
### Gráficos Q-Q normales





### Gráficos Q-Q normales sin tendencia





## AVERAGE GAME TIME

### Gráficos de tallo y hojas

AVERAGE GAME TIME Diagrama de tallo y hojas de  
PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 1

Frecuencia	Stem & Hoja
5,00	0 . 00036



3,00	1 .	005
8,00	2 .	00334556
3,00	3 .	033
7,00	4 .	0023555
6,00	5 .	005567
6,00	6 .	000055
3,00	7 .	000
1,00	8 .	0
2,00	Extremos	(>=12,0)

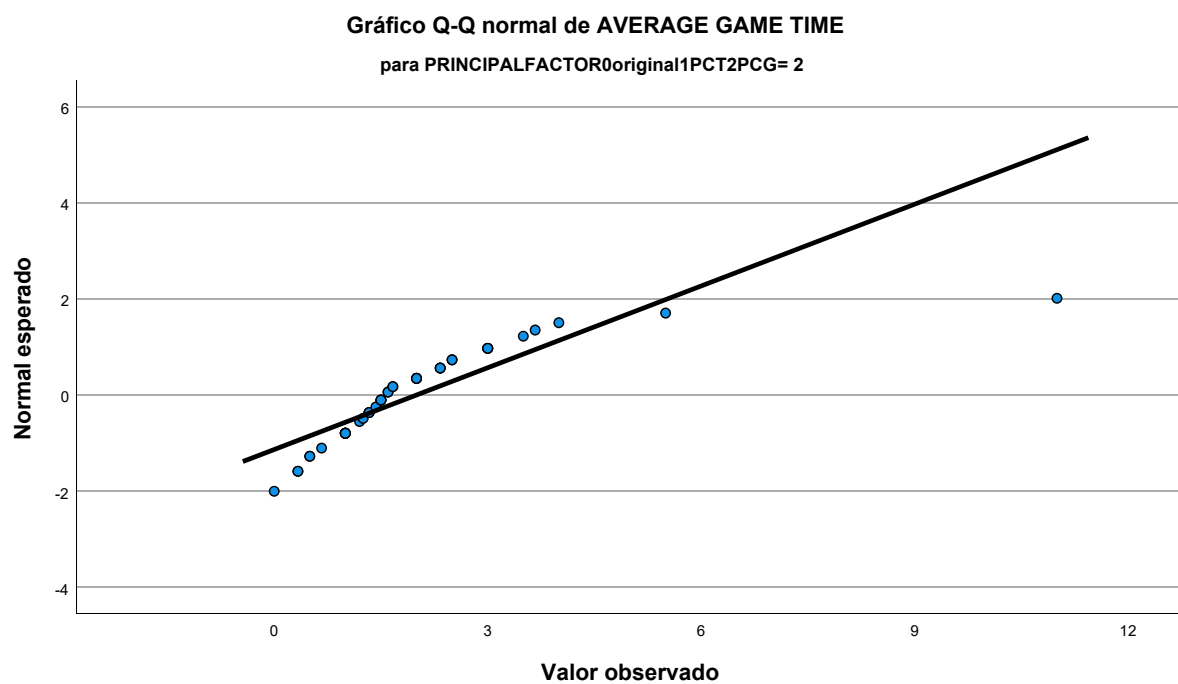
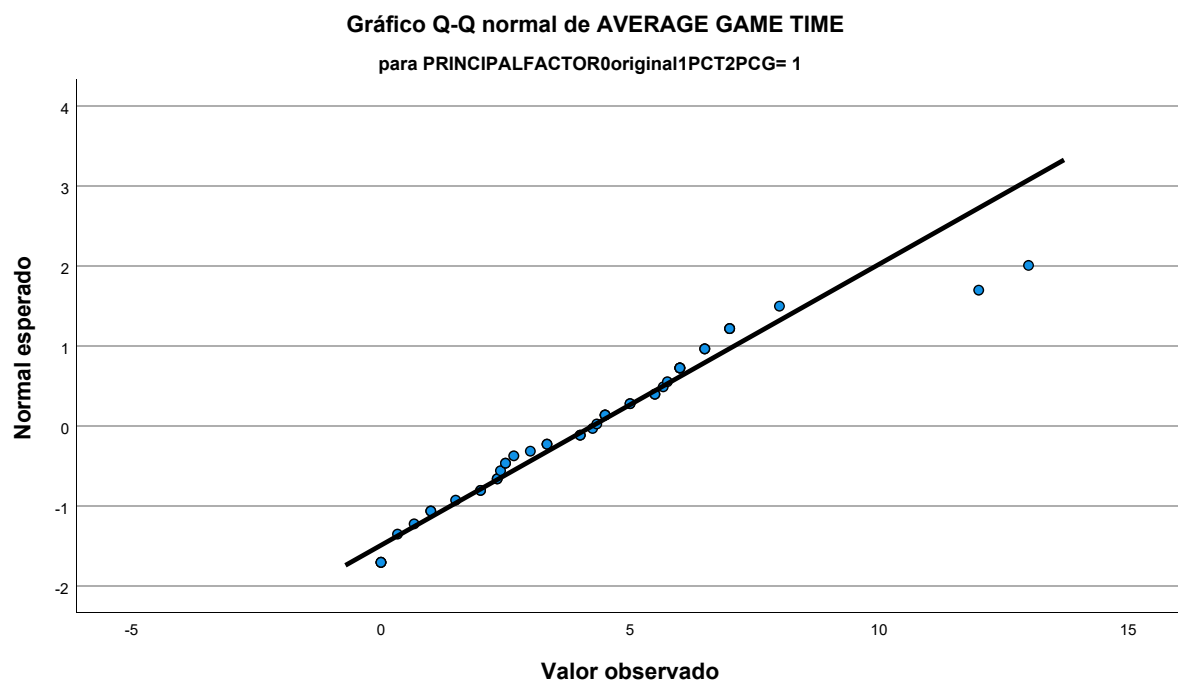
Ancho del tallo: 1,000000  
Cada hoja: 1 caso(s)

AVERAGE GAME TIME Diagrama de tallo y hojas de  
PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 2

Frecuencia	Stem &	Hoja
3,00	0 .	033
3,00	0 .	556
12,00	1 .	000000223334
8,00	1 .	55556666
7,00	2 .	0000333
2,00	2 .	55
4,00	3 .	0000
2,00	3 .	56
1,00	4 .	0
2,00	Extremos	(>=5,5)

Ancho del tallo: 1,000000  
Cada hoja: 1 caso(s)

## Gráficos Q-Q normales



**Gráficos Q-Q normales sin tendencia**

Gráfico Q-Q normal sin tendencia de AVERAGE GAME TIME

para PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 1

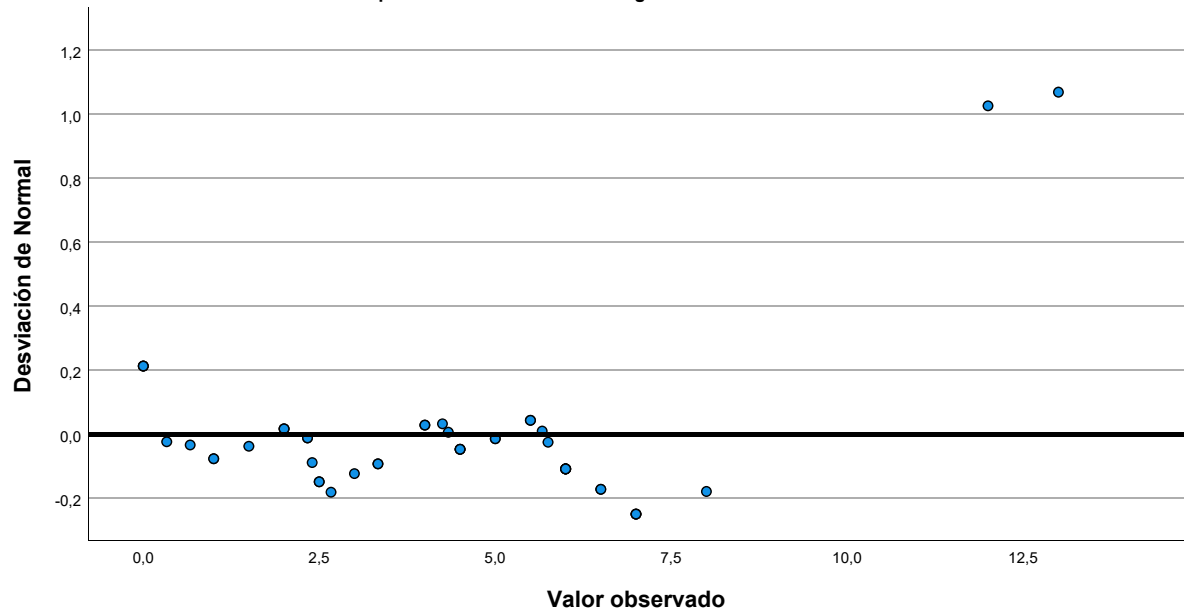
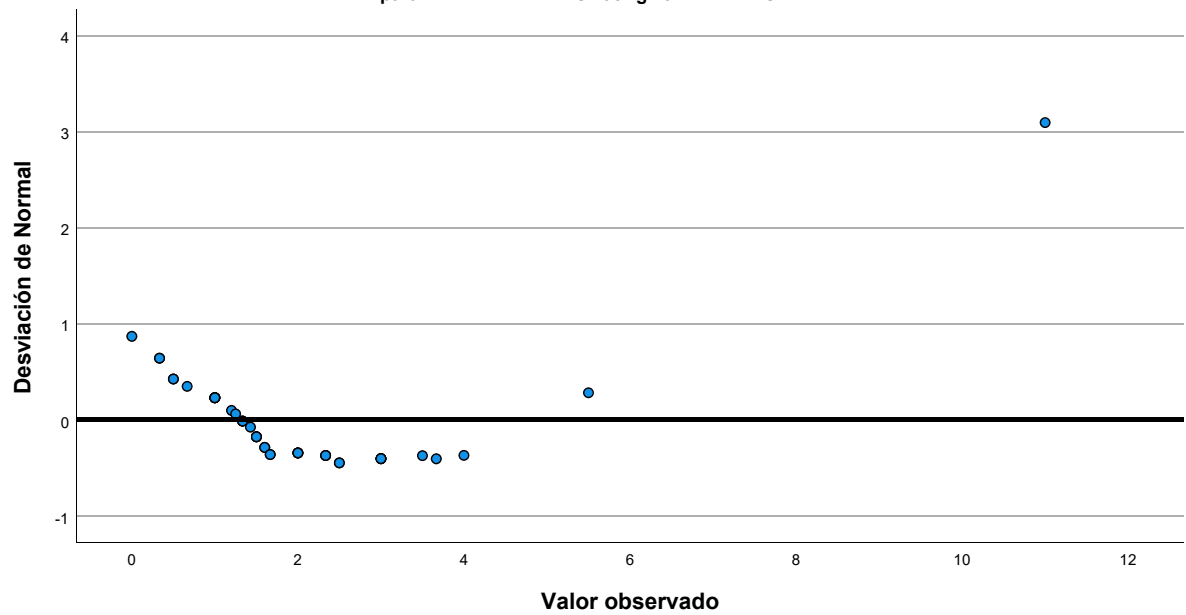
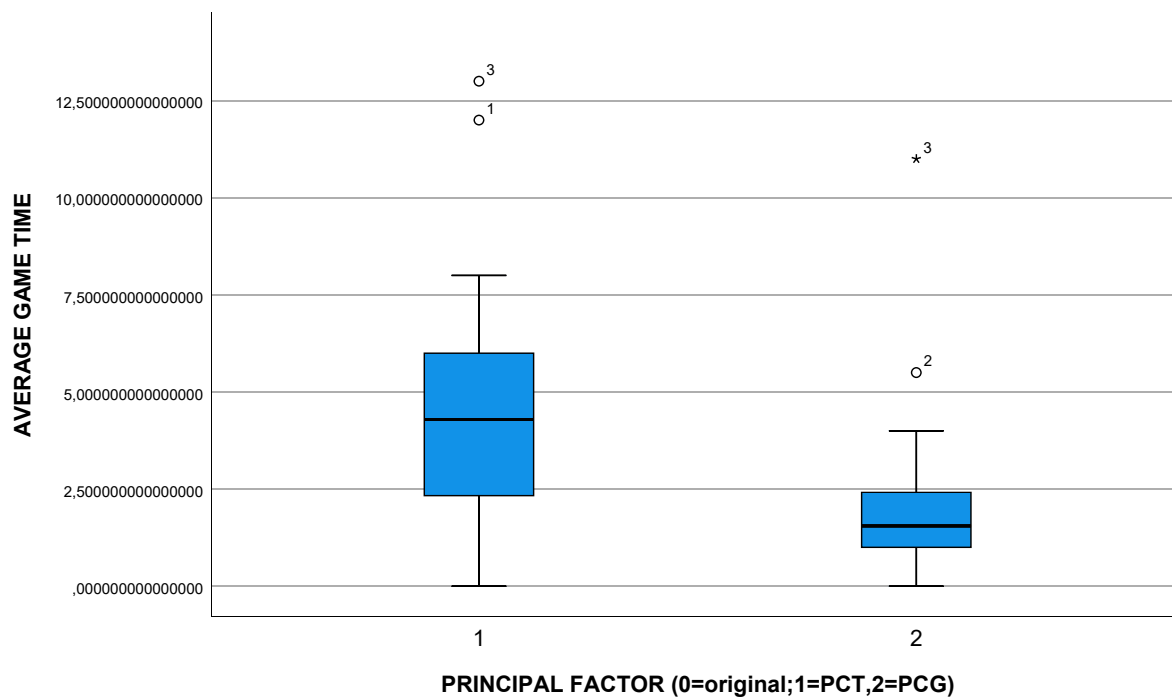


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de AVERAGE GAME TIME

para PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 2





## WON RATE

### Gráficos de tallo y hojas

WON RATE Diagrama de tallo y hojas de  
PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 1

Frecuencia	Stem &	Hoja
21,00	0 .	00000000000000000000
,00	1 .	
1,00	2 .	5
6,00	3 .	333333
,00	4 .	
7,00	5 .	0000000
1,00	6 .	0
1,00	7 .	5
,00	8 .	
,00	9 .	
7,00	10 .	0000000

Ancho del tallo: 10,00  
Cada hoja: 1 caso(s)

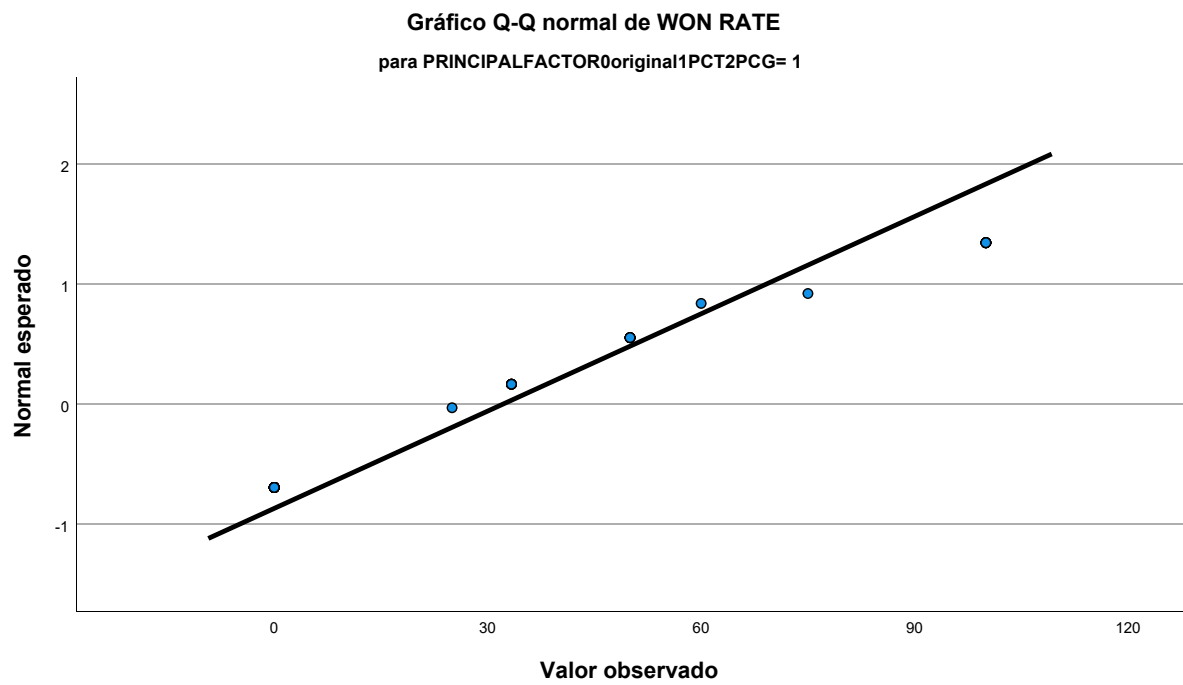
WON RATE Diagrama de tallo y hojas de  
PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 2

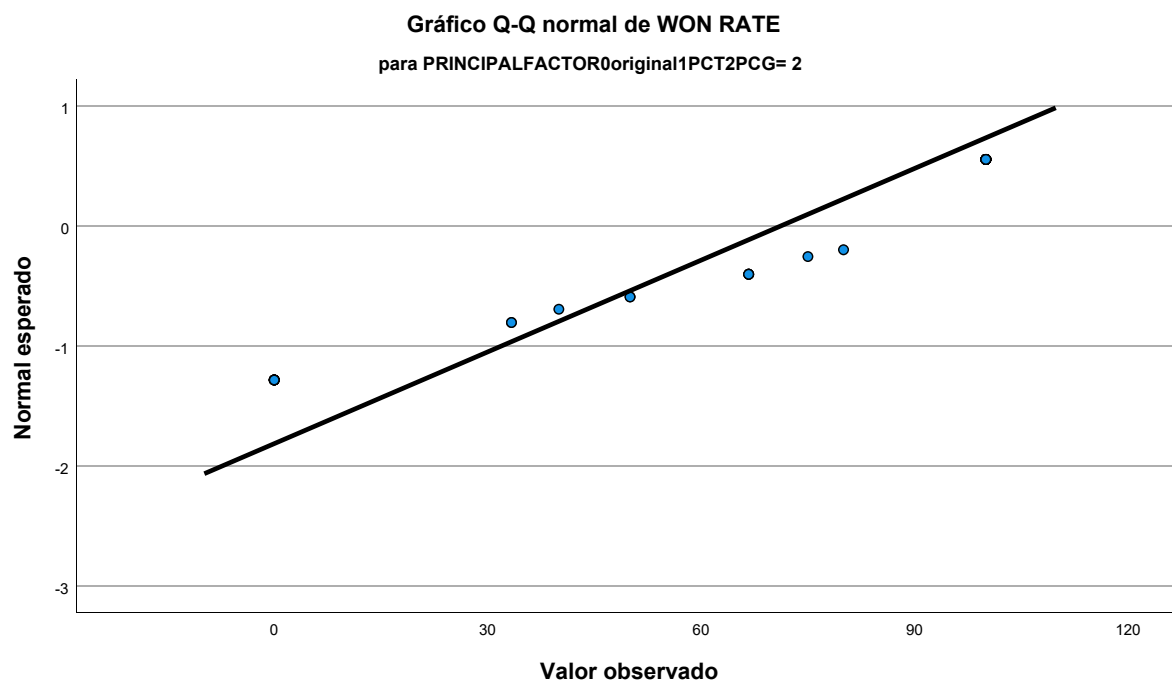
Frecuencia	Stem &	Hoja
8,00	0 .	00000000

,00	1 .	
,00	2 .	
2,00	3 .	33
1,00	4 .	0
2,00	5 .	00
4,00	6 .	6666
1,00	7 .	5
1,00	8 .	0
,00	9 .	
25,00	10 .	000000000000000000000000

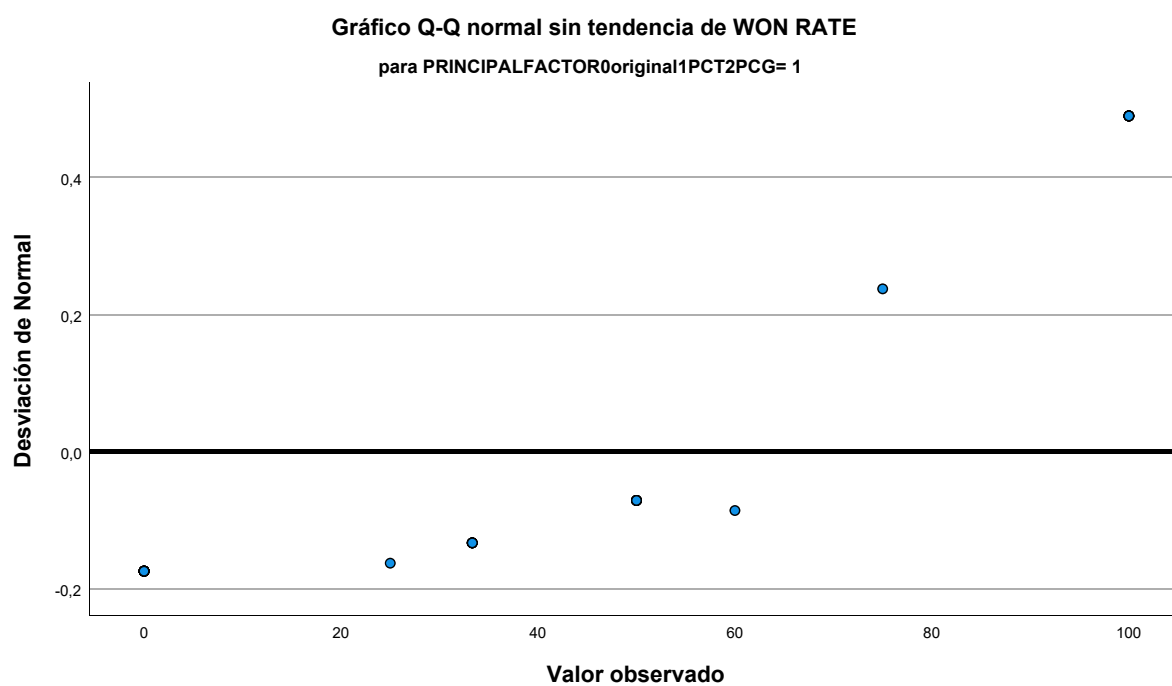
Ancho del tallo: 10,00  
Cada hoja: 1 caso(s)

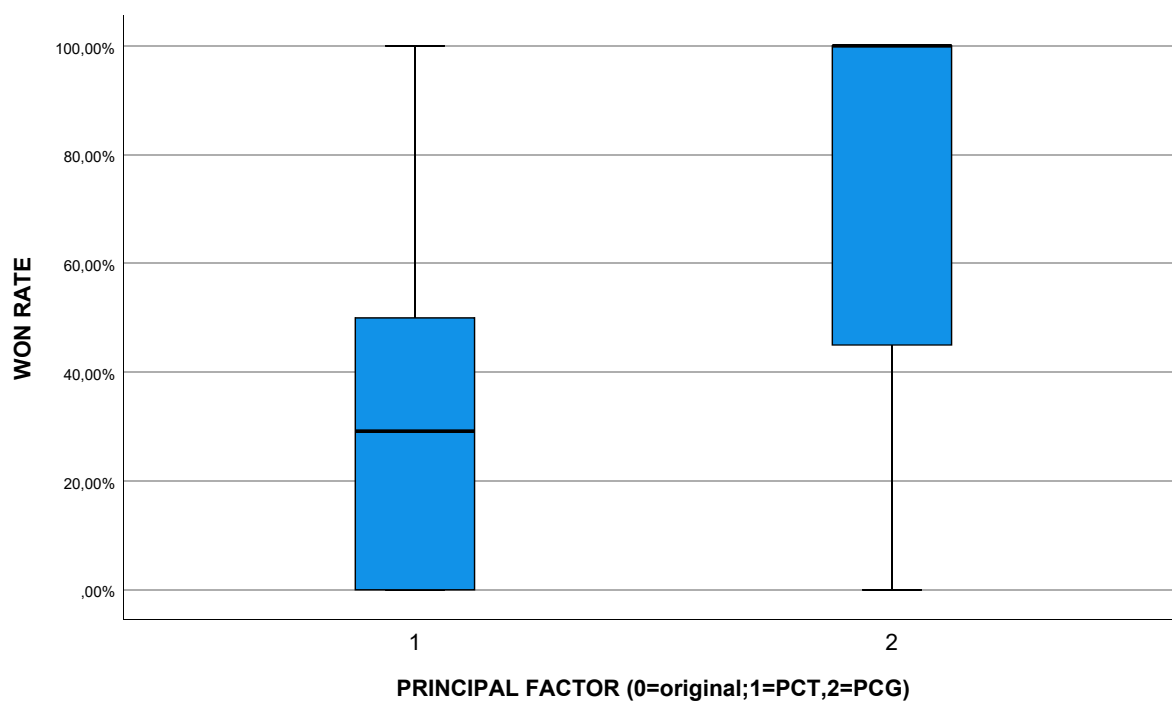
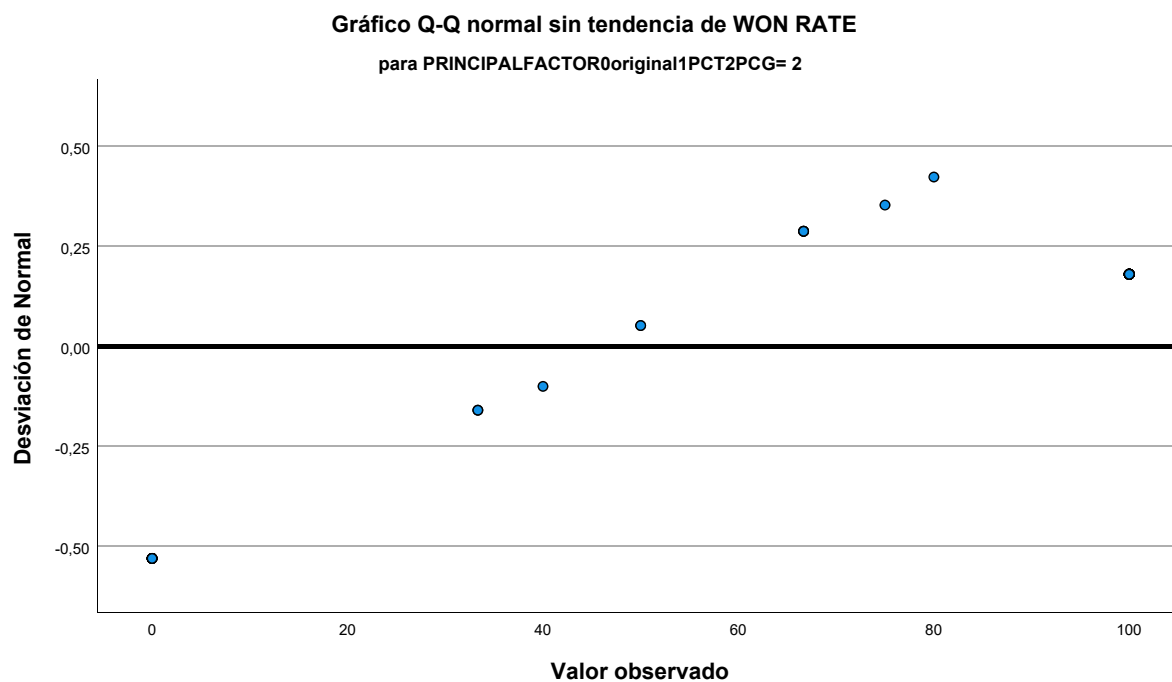
Gráficos Q-Q normales





### Gráficos Q-Q normales sin tendencia





¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you played against the boss?

### Gráficos de tallo y hojas

¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you played against the boss? Diagrama de tallo y hojas de PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 1

Frecuencia    Stem & Hoja

6,00	1 .	000000
,00	1 .	
18,00	2 .	000000000000000000
,00	2 .	
15,00	3 .	0000000000000000
,00	3 .	
3,00	4 .	000
2,00 Extremos	(>=5,0)	

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you pla Diagrama de tal  
lo y hojas de  
PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 2

Frecuencia	Stem &	Hoja
5,00	1 .	00000
13,00	2 .	0000000000000000
13,00	3 .	0000000000000000
2,00	4 .	00
6,00	5 .	000000
2,00	6 .	00
2,00	7 .	00
1,00 Extremos	(>=12)	

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

## Gráficos Q-Q normales



Gráfico Q-Q normal de ¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you played against the boss?

para PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 1

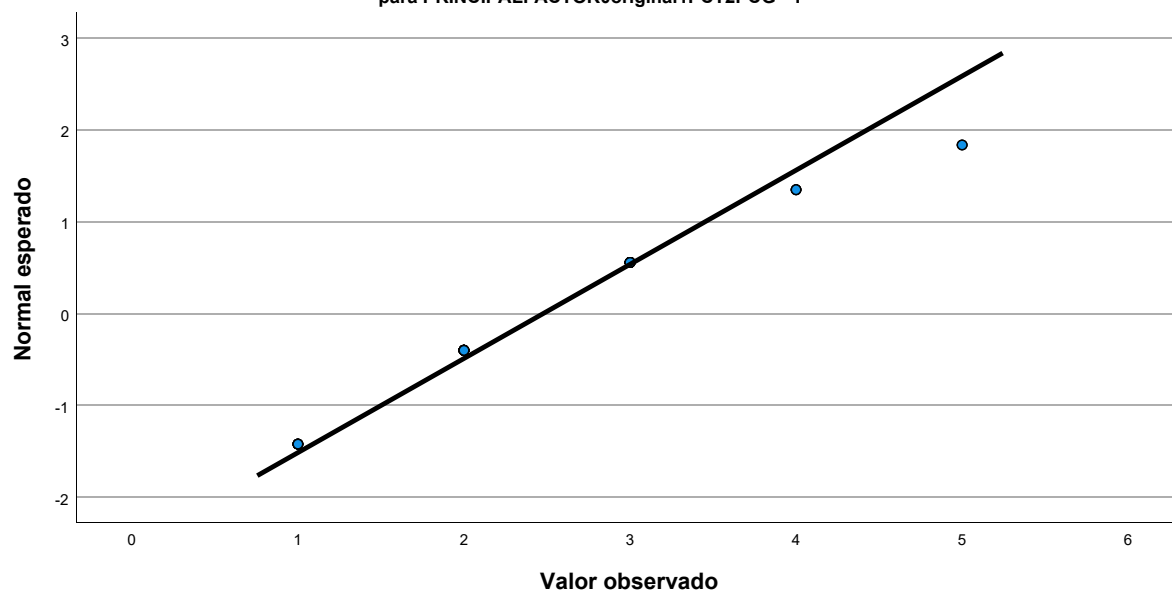
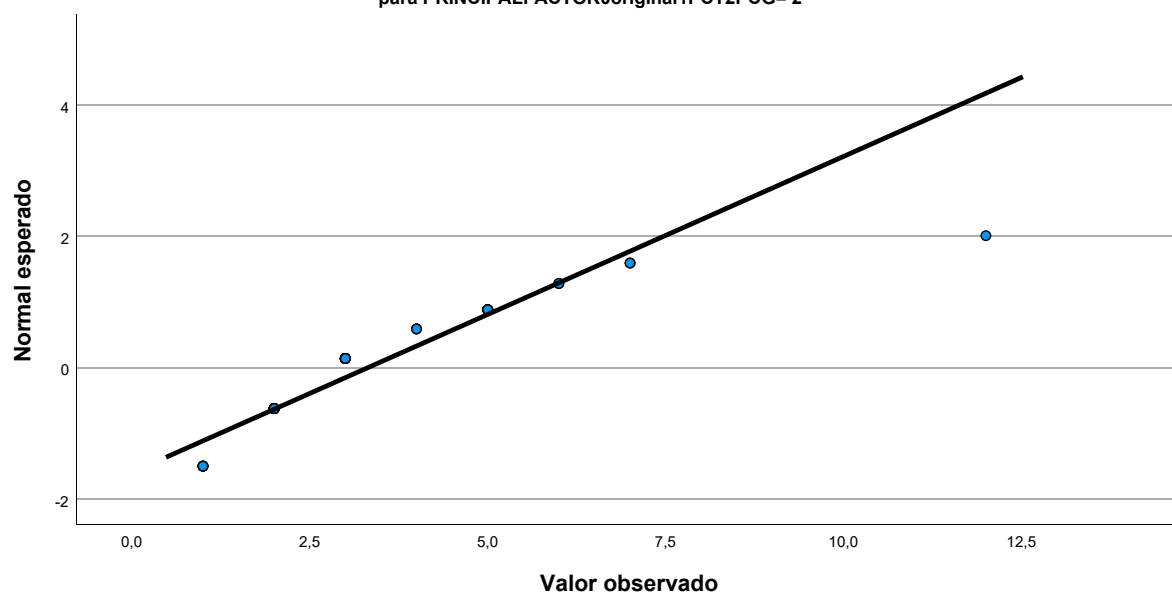


Gráfico Q-Q normal de ¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you played against the boss?

para PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 2



Gráficos Q-Q normales sin tendencia

Gráfico Q-Q normal sin tendencia de ¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you played against the boss?

para PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 1

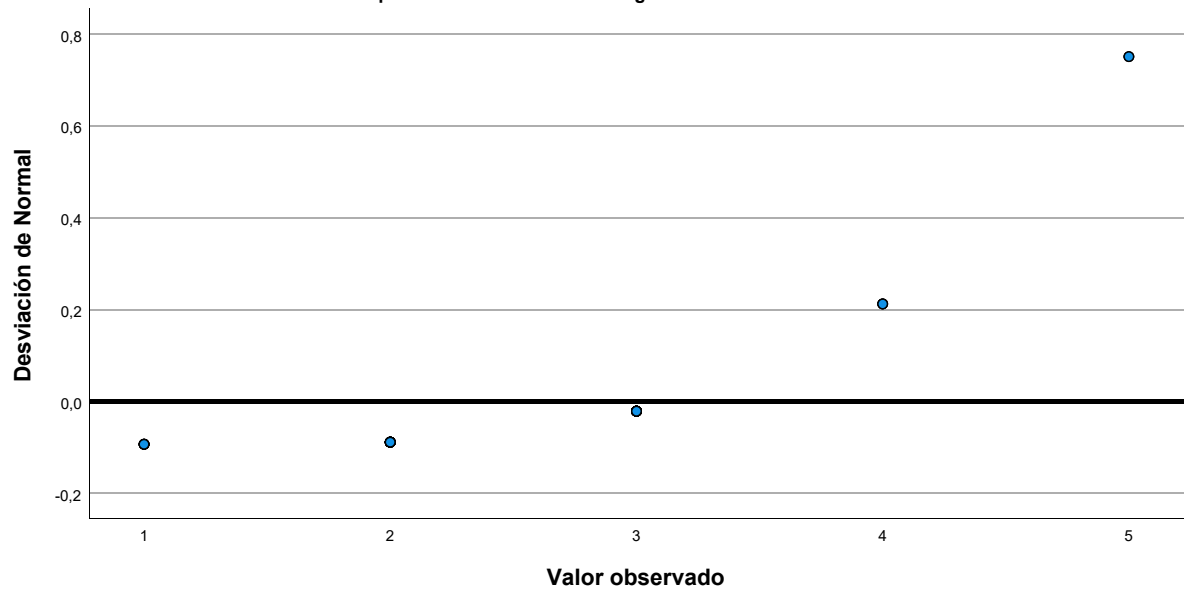
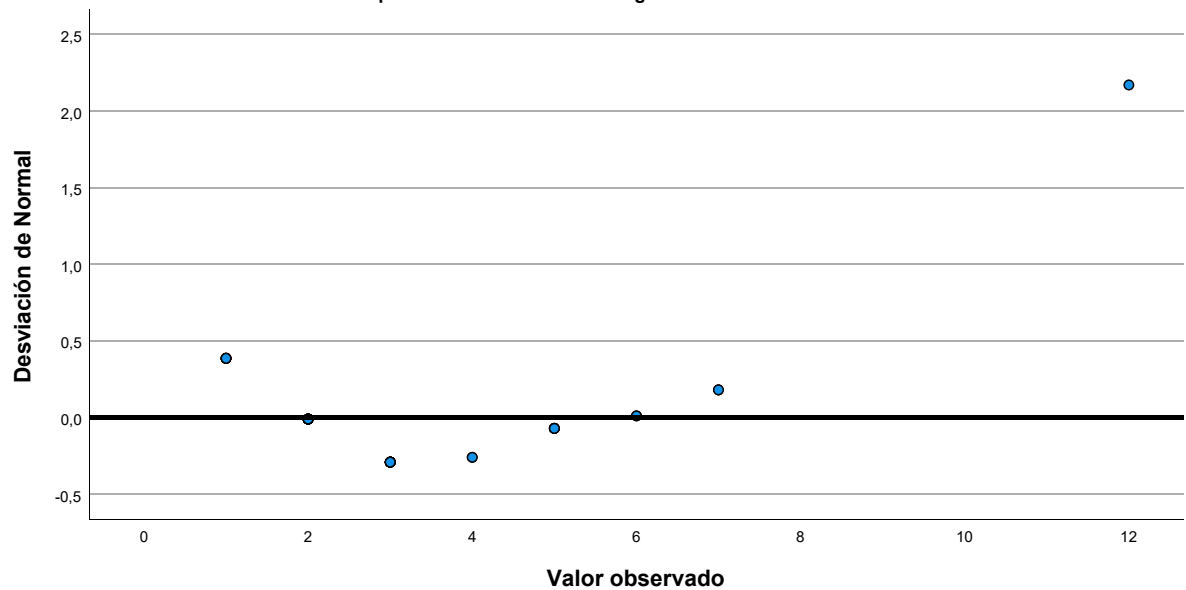
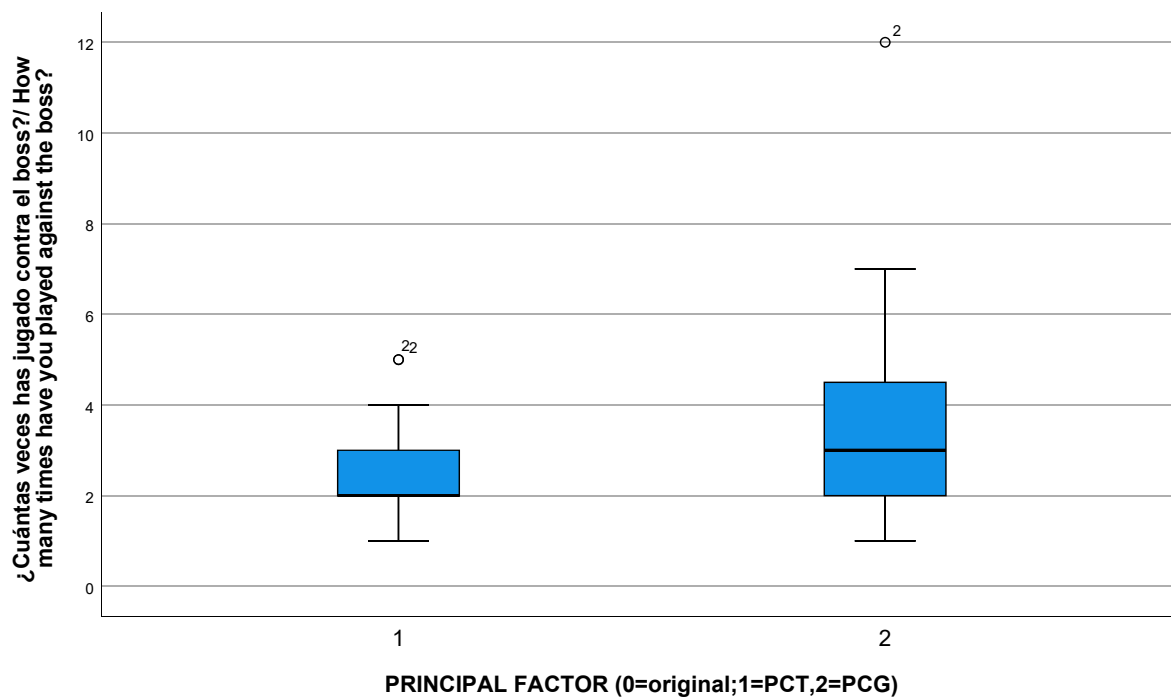


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de ¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you played against the boss?

para PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 2





¿Cuántas has ganado? / How many times have you won?

### Gráficos de tallo y hojas

¿Cuántas has ganado? / How many times have you won?

Diagrama de tallo y hojas de  
PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 1

Frecuencia	Stem &	Hoja
21,00	0 .	00000000000000000000
,00	0 .	
18,00	1 .	00000000000000000000
,00	1 .	
2,00	2 .	00
3,00	Extremos	(>=3)

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

¿Cuántas has ganado? / How many times have you won?

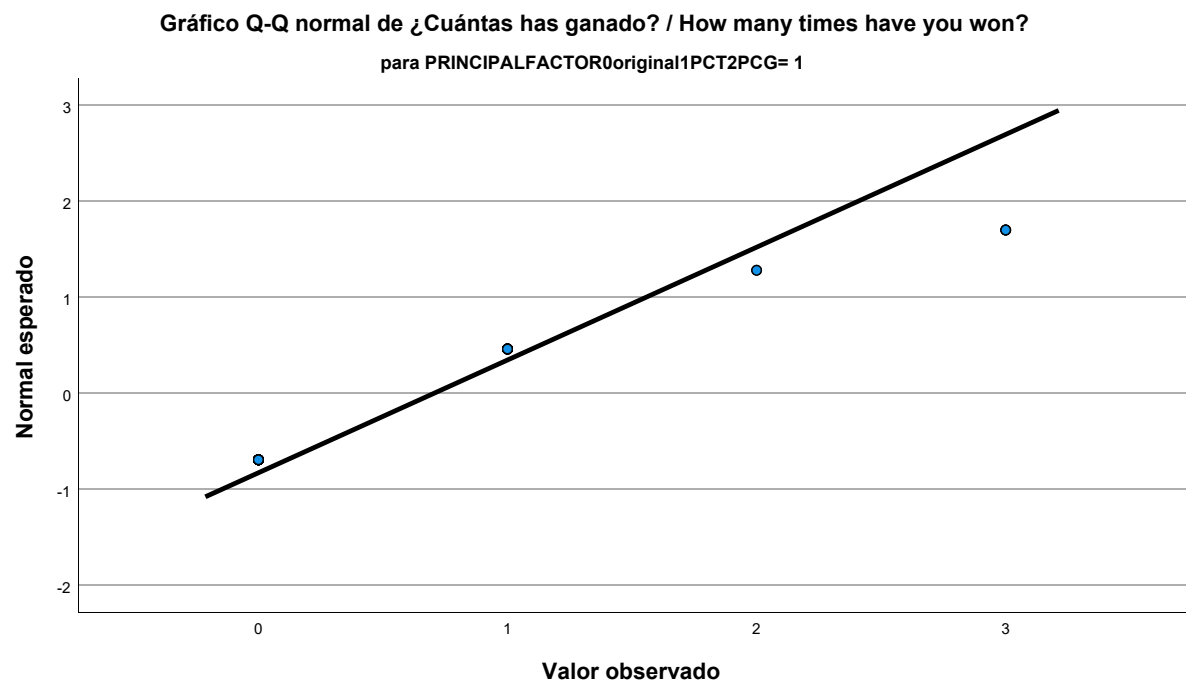
Diagrama de tallo y hojas de  
PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 2

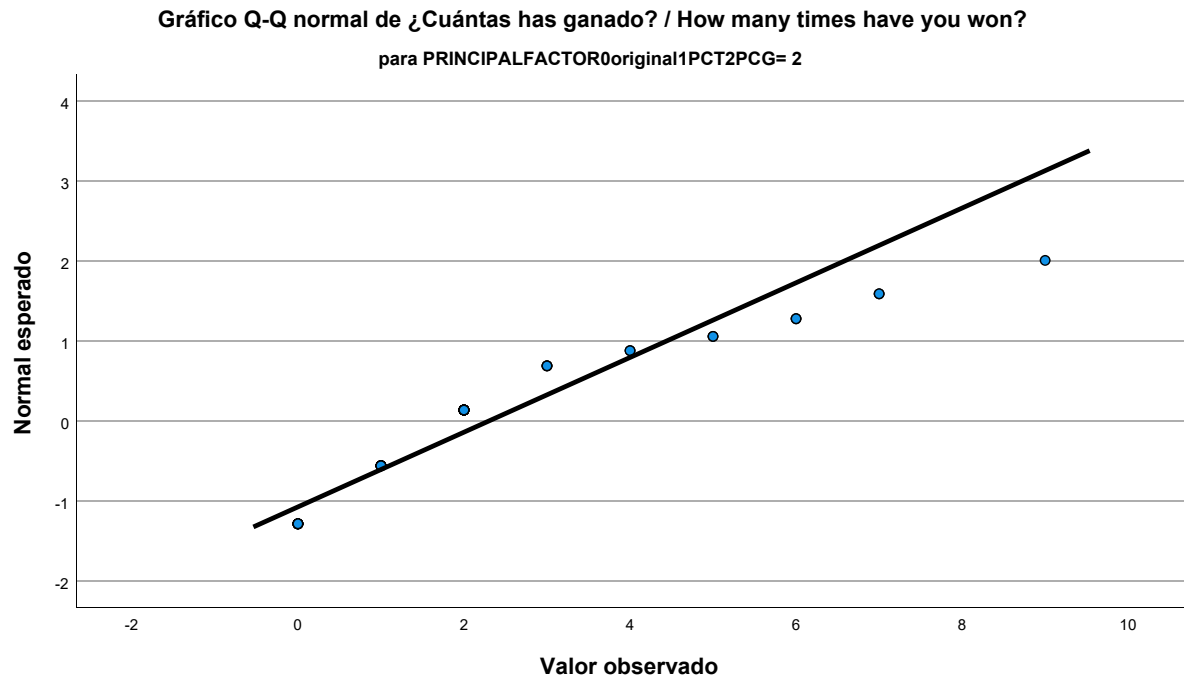
Frecuencia	Stem &	Hoja
8,00	0 .	00000000
9,00	1 .	00000000
15,00	2 .	0000000000000000
3,00	3 .	000

2,00	4 . 00
2,00	5 . 00
2,00	6 . 00
3,00	Extremos (>=7)

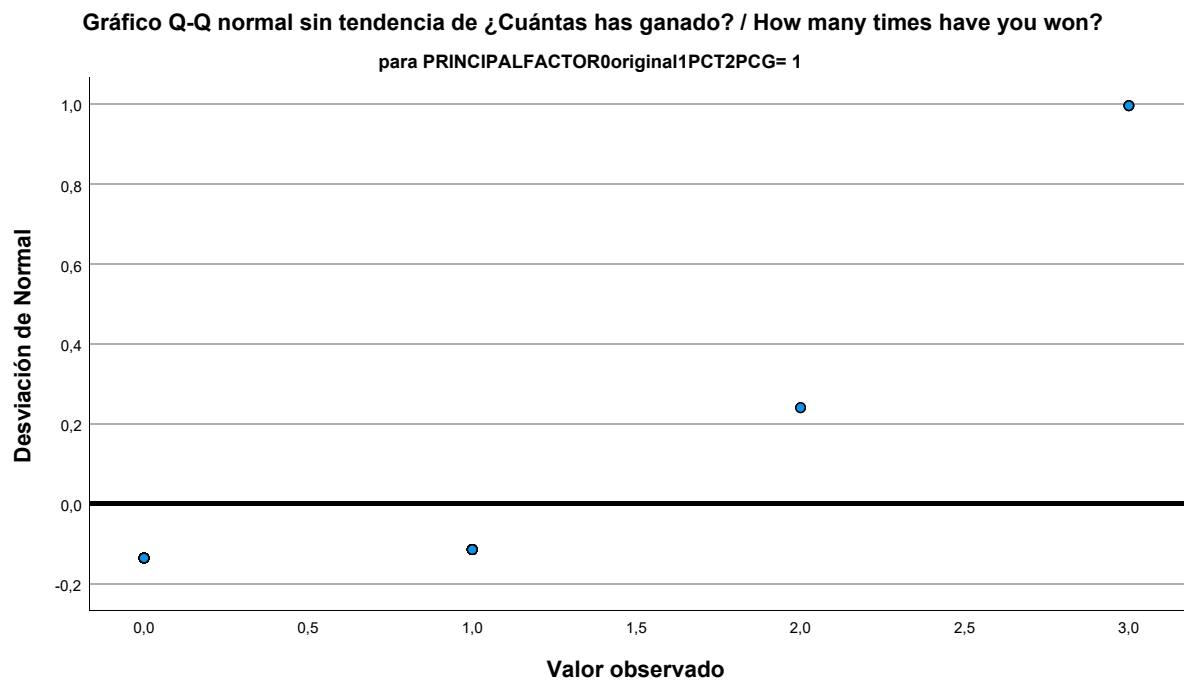
Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

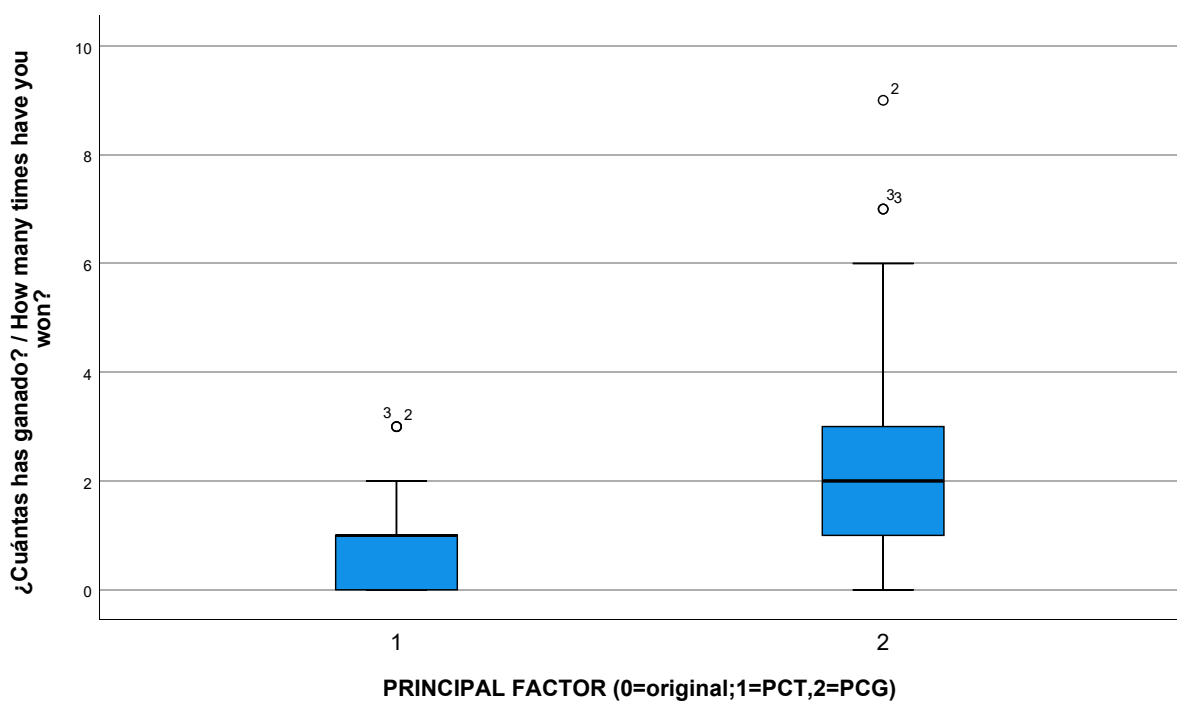
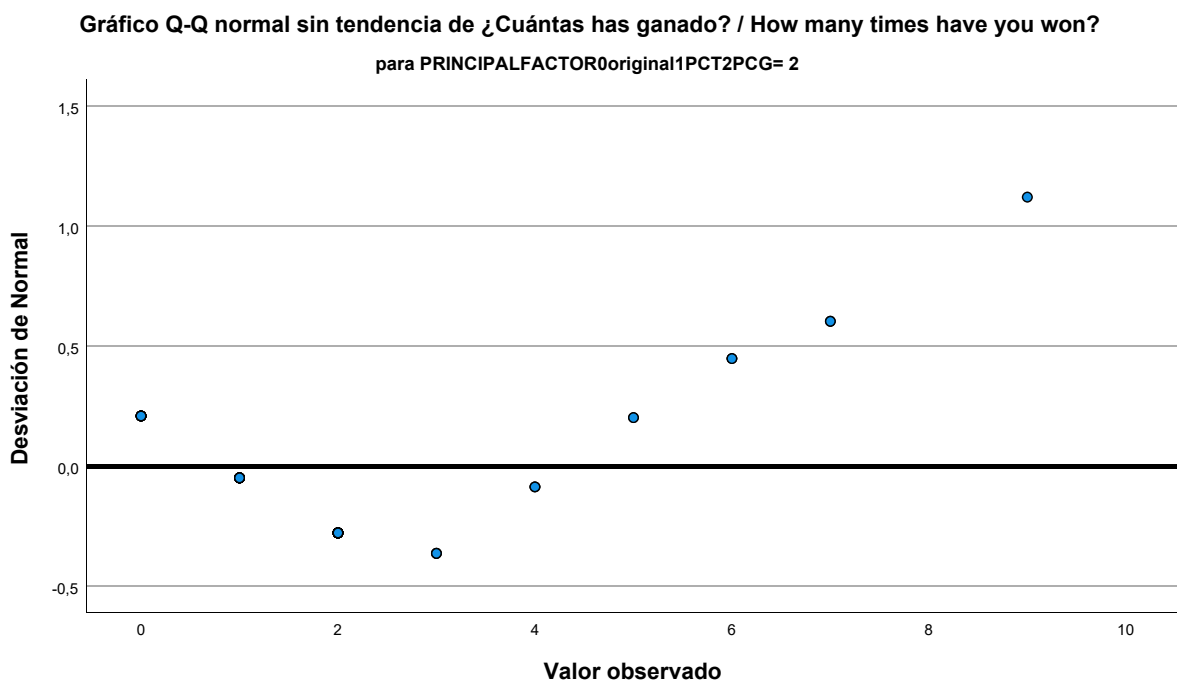
## Gráficos Q-Q normales





### Gráficos Q-Q normales sin tendencia





## DIFFICULTY (Q2)

### Gráficos de tallo y hojas

DIFFICULTY (Q2) Diagrama de tallo y hojas de  
PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 1

Frecuencia    Stem &    Hoja

1,00            1 . 0

2,00	2 . 00
5,00	3 . 00000
3,00	4 . 000
7,00	5 . 0000000
11,00	6 . 00000000000
15,00	7 . 00000000000000

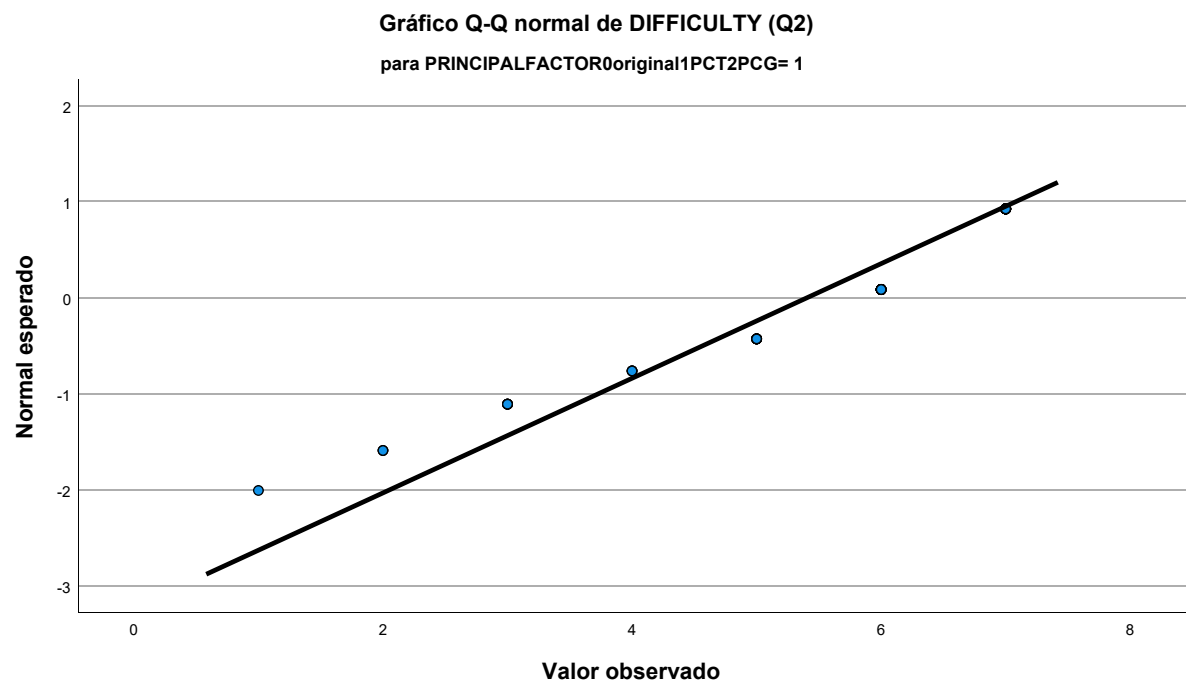
Ancho del tallo: 1  
 Cada hoja: 1 caso(s)

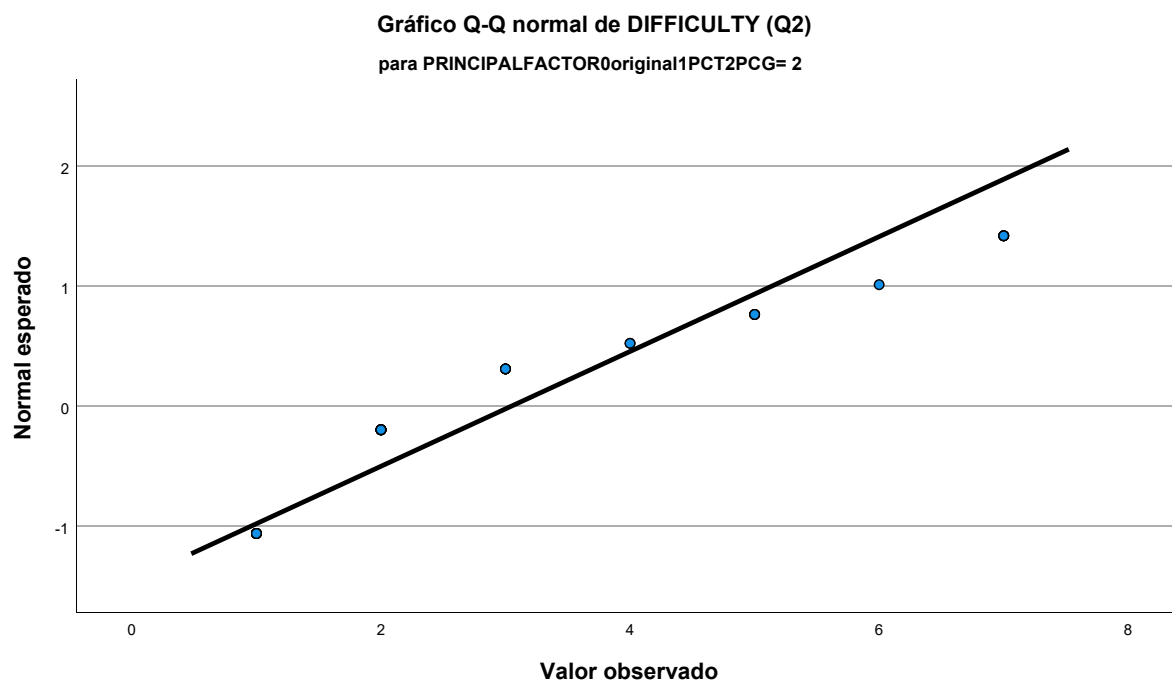
DIFFICULTY (Q2) Diagrama de tallo y hojas de  
 PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 2

Frecuencia	Stem & Hoja
12,00	1 . 000000000000
13,00	2 . 000000000000
5,00	3 . 00000
2,00	4 . 00
5,00	5 . 00000
1,00	6 . 0
6,00	7 . 000000

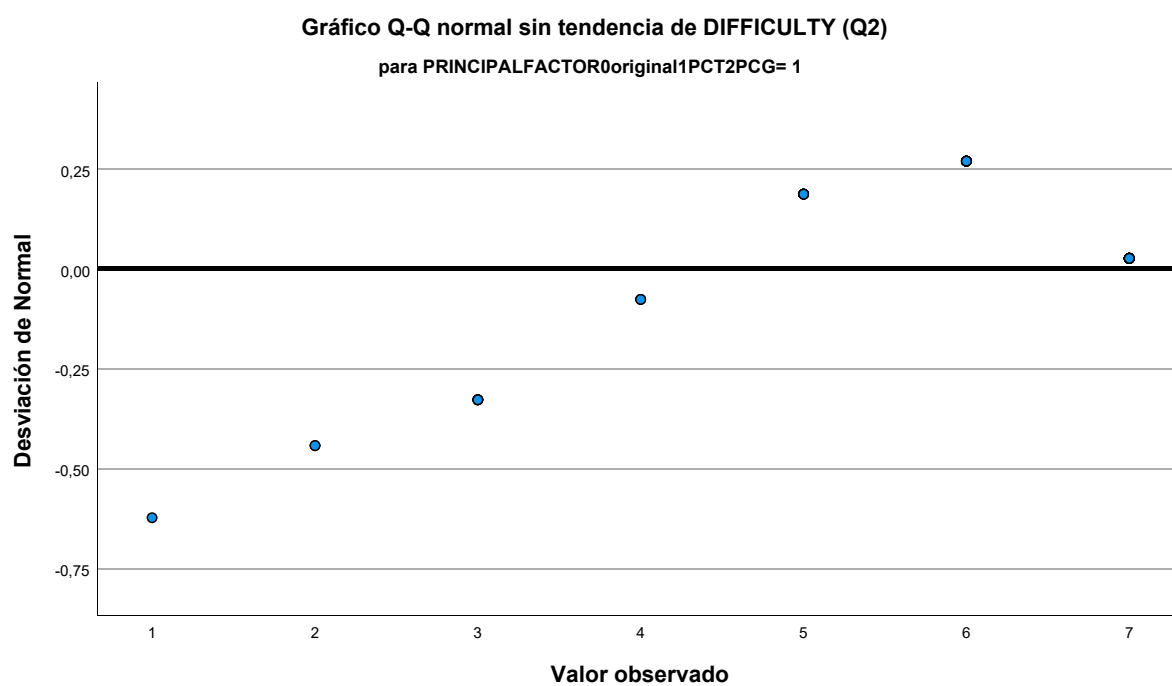
Ancho del tallo: 1  
 Cada hoja: 1 caso(s)

### Gráficos Q-Q normales

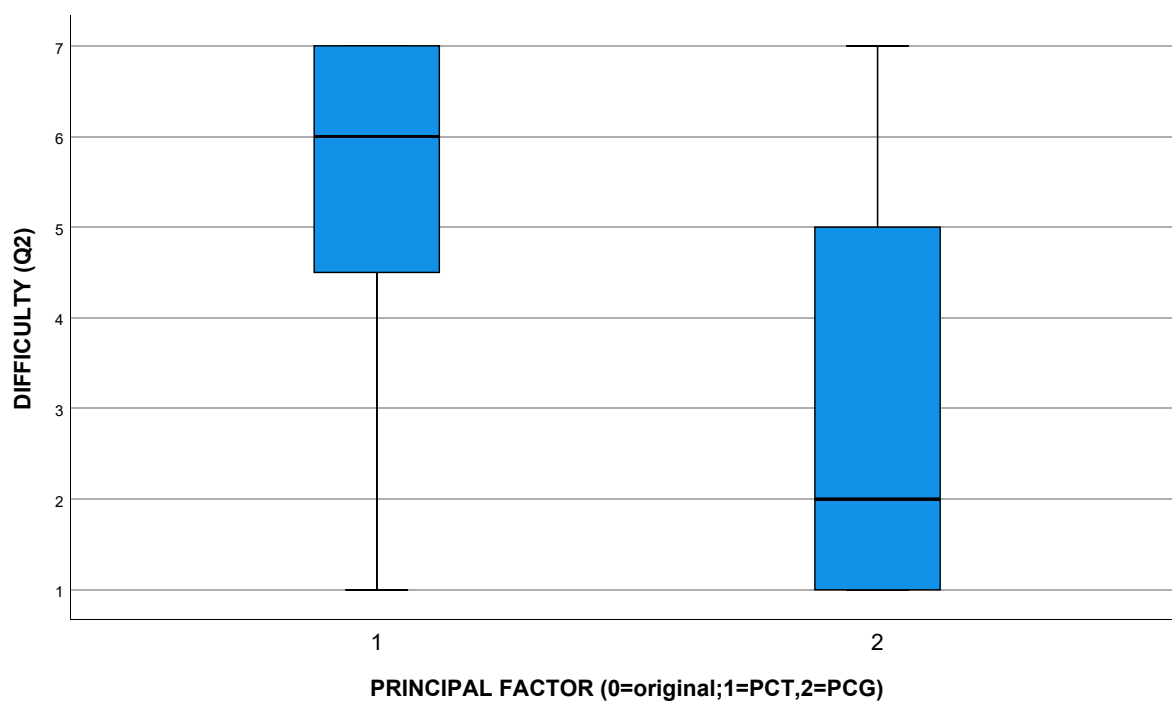
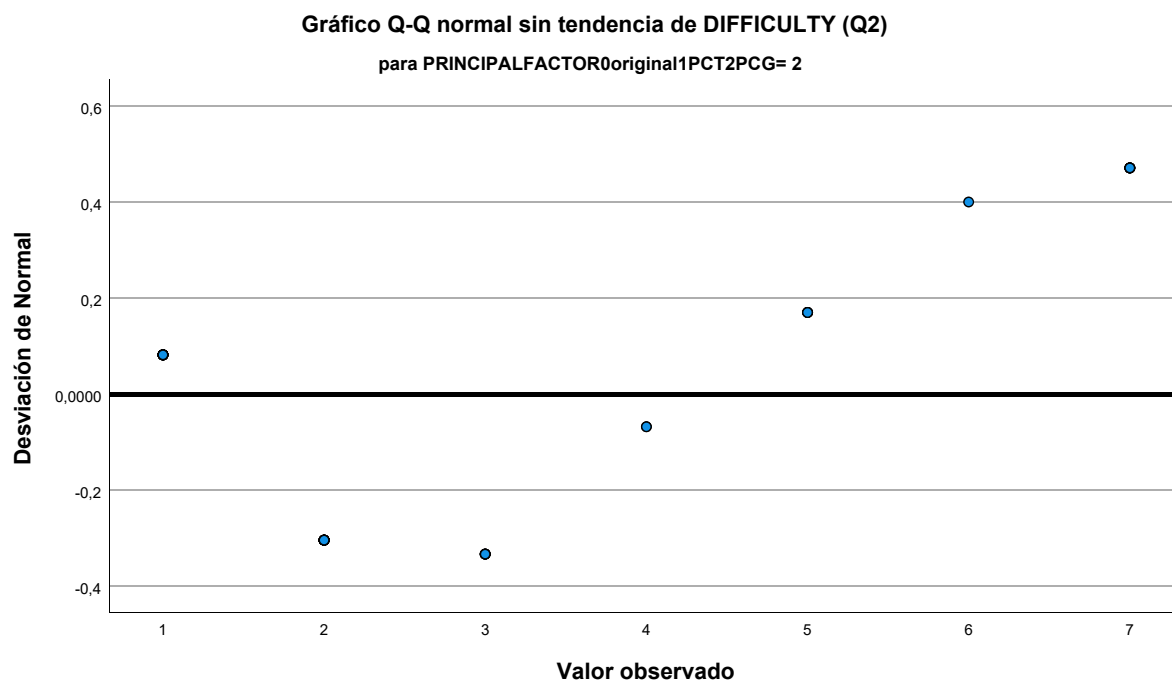




### Gráficos Q-Q normales sin tendencia







## FUN (Q5-Q6)

### Gráficos de tallo y hojas

FUN (Q5-Q6) Diagrama de tallo y hojas de  
PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 1

Frecuencia	Stem &	Hoja
6,00	1 .	055555

6,00	2 .	000000
5,00	3 .	00055
5,00	4 .	00055
7,00	5 .	0000555
9,00	6 .	000000555
6,00	7 .	000000

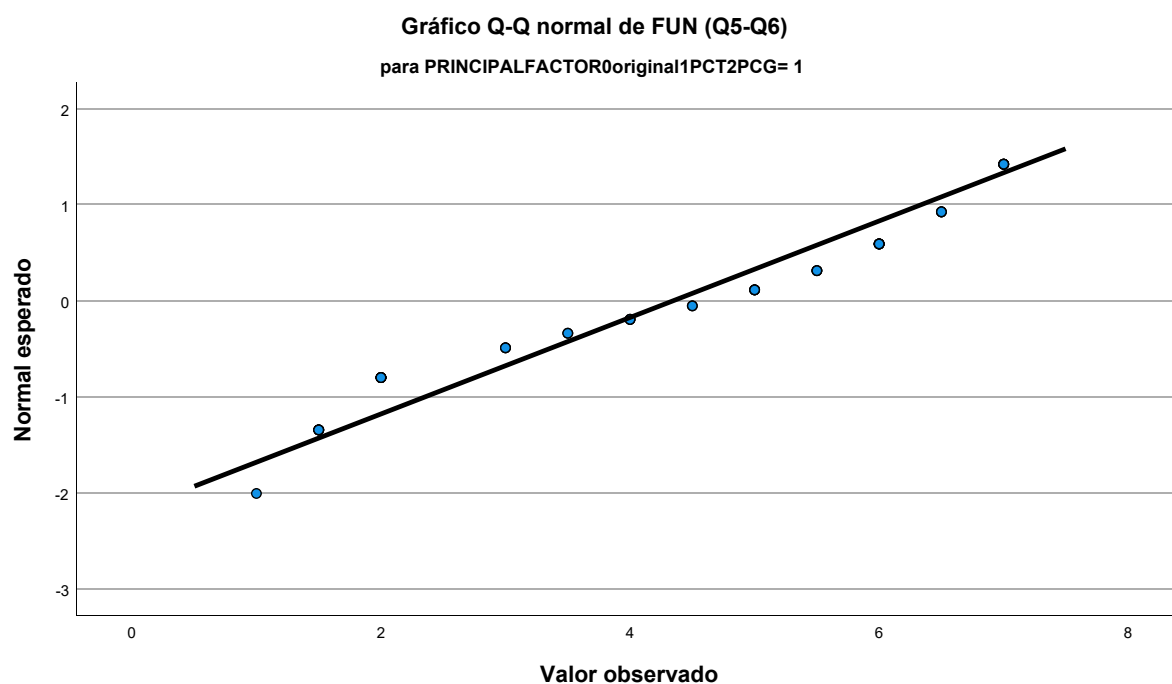
Ancho del tallo: 1,0  
Cada hoja: 1 caso(s)

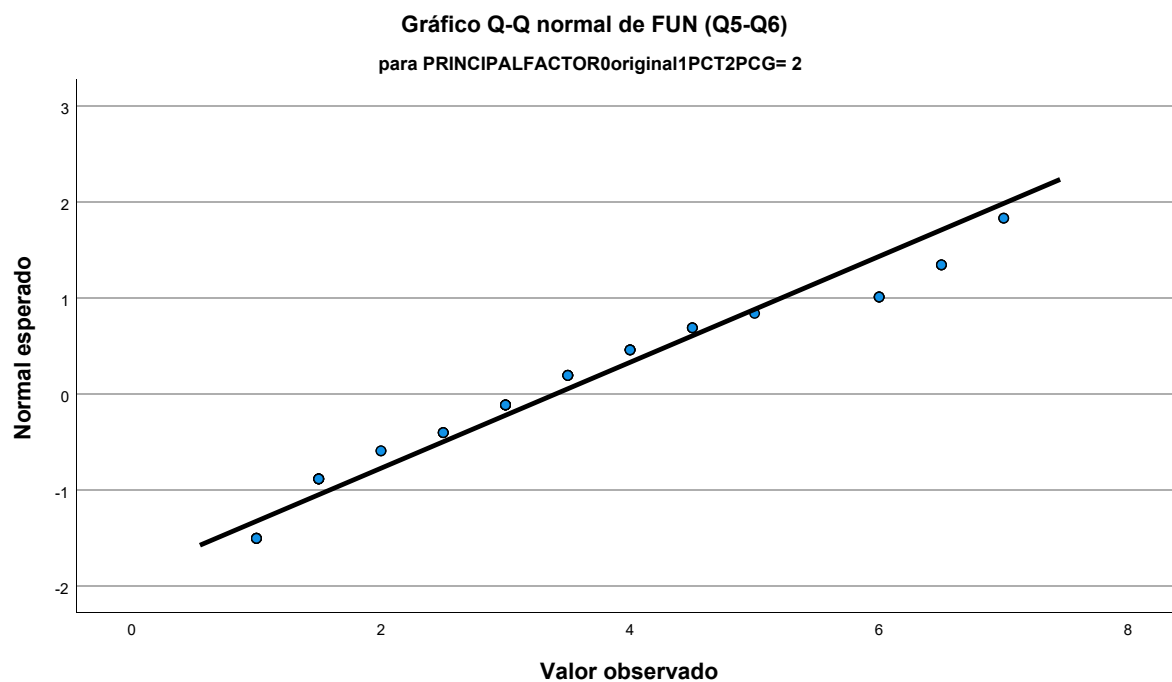
FUN (Q5-Q6) Diagrama de tallo y hojas de  
PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 2

Frecuencia	Stem &	Hoja
11,00	1 .	00000555555
6,00	2 .	005555
11,00	3 .	00000055555
7,00	4 .	0000555
1,00	5 .	0
6,00	6 .	000555
2,00	7 .	00

Ancho del tallo: 1,0  
Cada hoja: 1 caso(s)

## Gráficos Q-Q normales





### Gráficos Q-Q normales sin tendencia

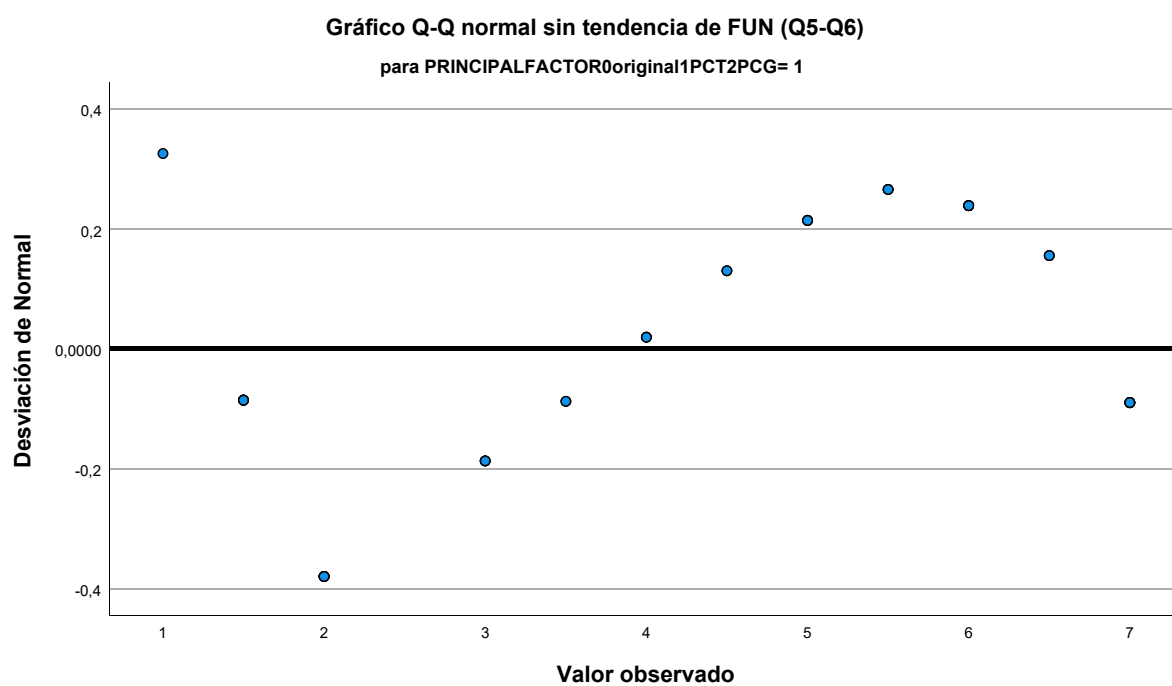
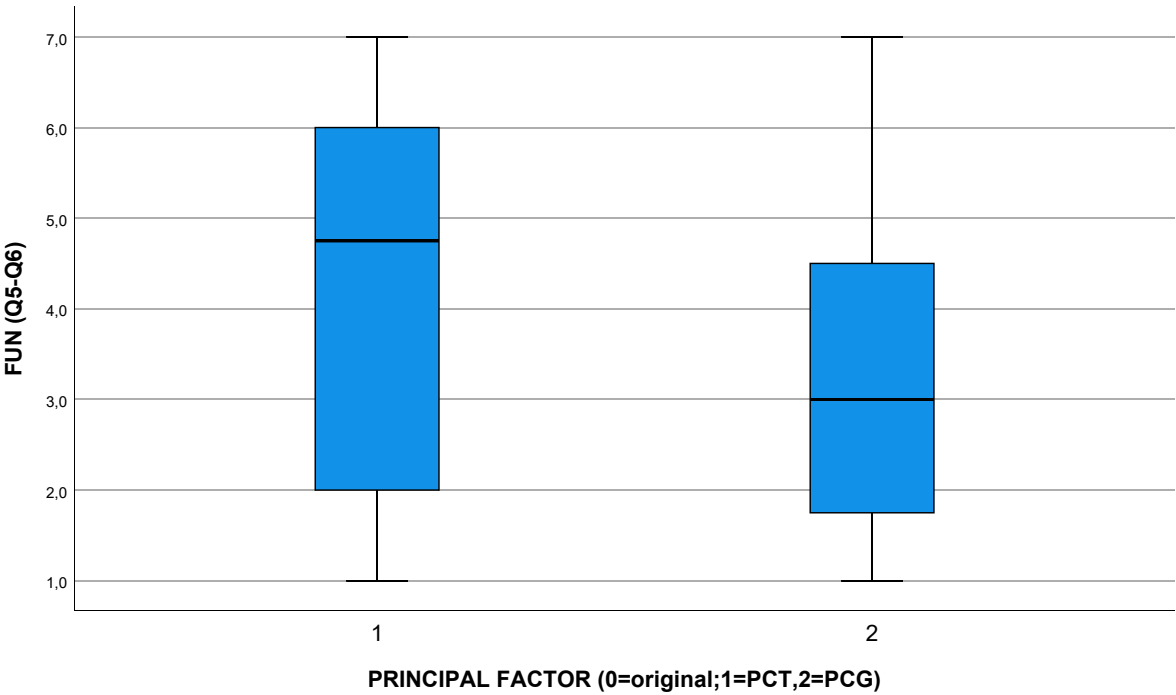
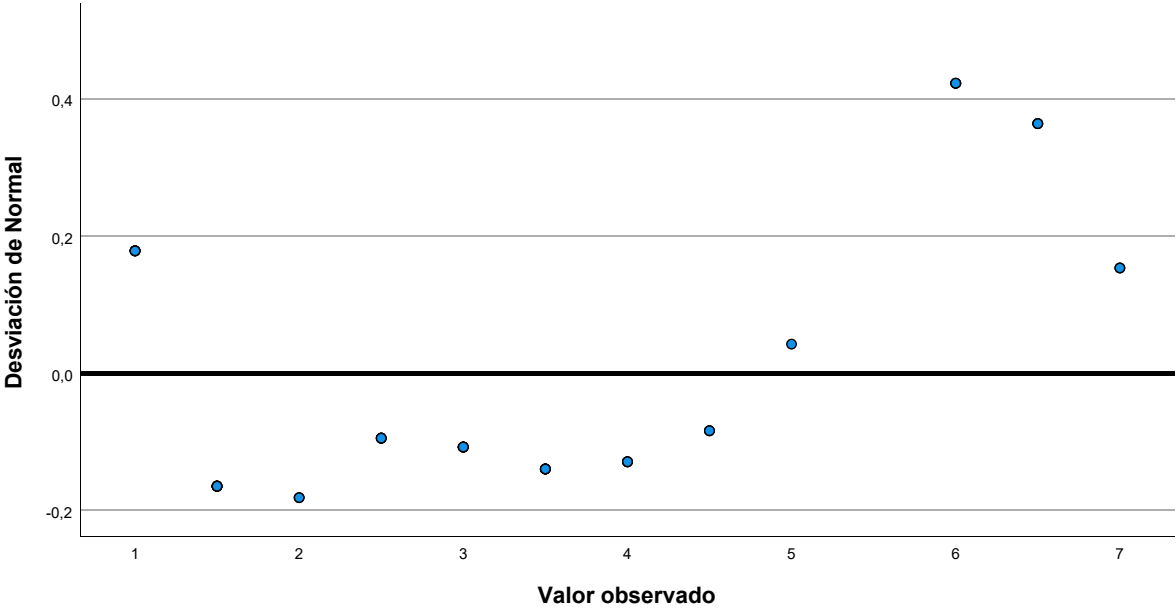


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de FUN (Q5-Q6)  
para PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 2



INMERSIBILITY (Q3-Q4)

Gráficos de tallo y hojas

INMERSIBILITY (Q3-Q4) Diagrama de tallo y hojas de  
PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 1

Frecuencia	Stem &	Hoja
7,00	1 .	0000055

3,00	2 .	000
6,00	3 .	055555
8,00	4 .	00005555
8,00	5 .	05555555
6,00	6 .	000555
6,00	7 .	000000

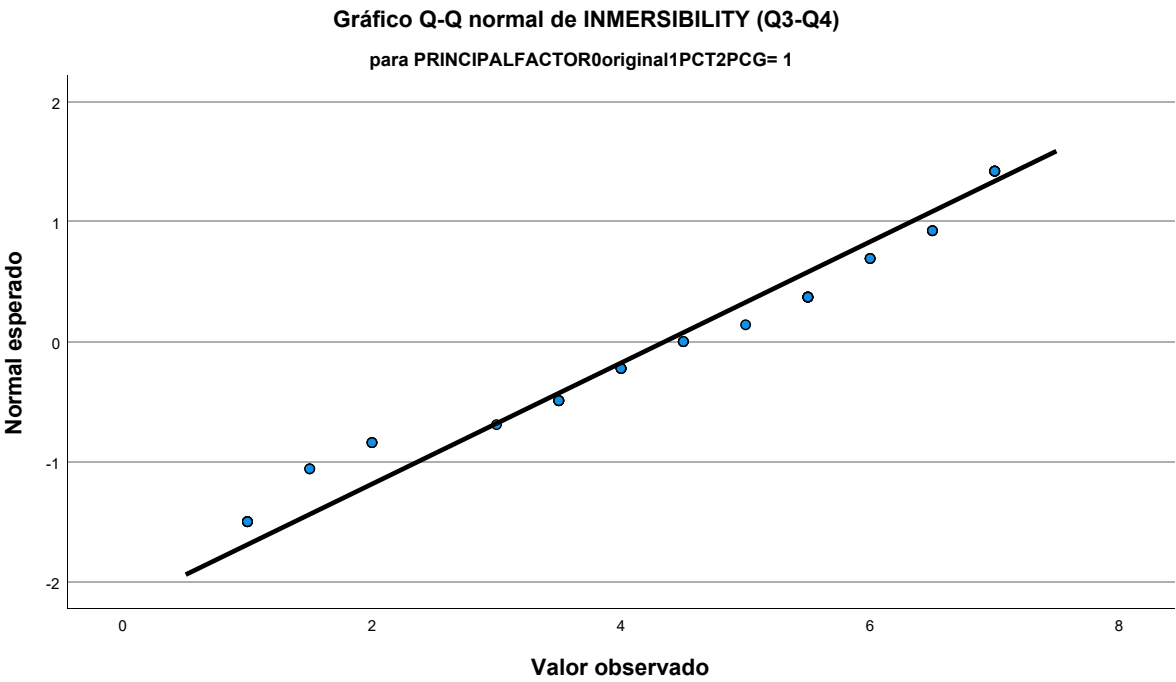
Ancho del tallo: 1,0  
Cada hoja: 1 caso(s)

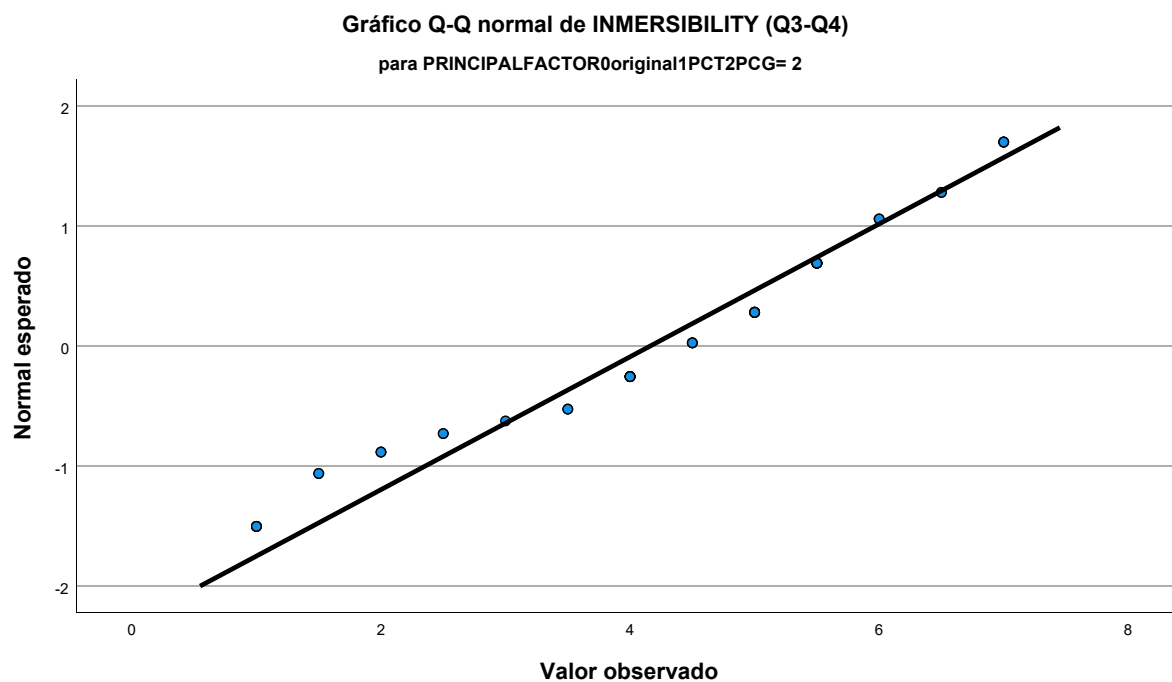
INMERSIBILITY (Q3-Q4) Diagrama de tallo y hojas de  
PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 2

Frecuencia	Stem &	Hoja
7,00	1 .	0000055
4,00	2 .	0055
3,00	3 .	055
10,00	4 .	0000000555
13,00	5 .	0000005555555
4,00	6 .	0055
3,00	7 .	000

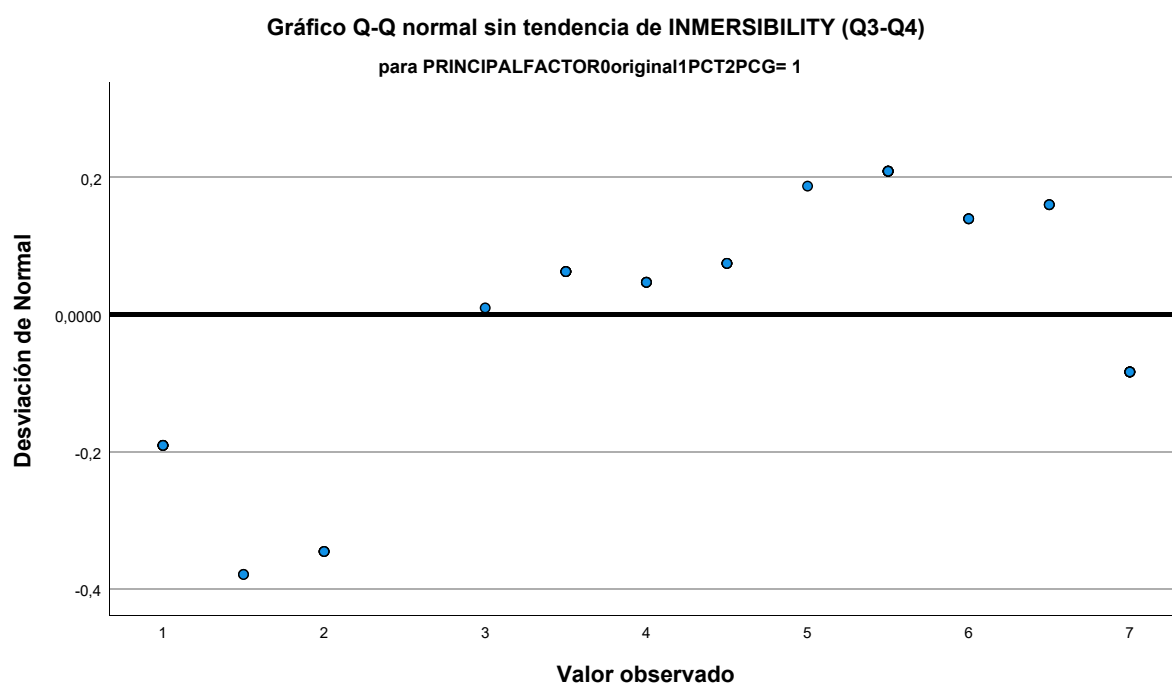
Ancho del tallo: 1,0  
Cada hoja: 1 caso(s)

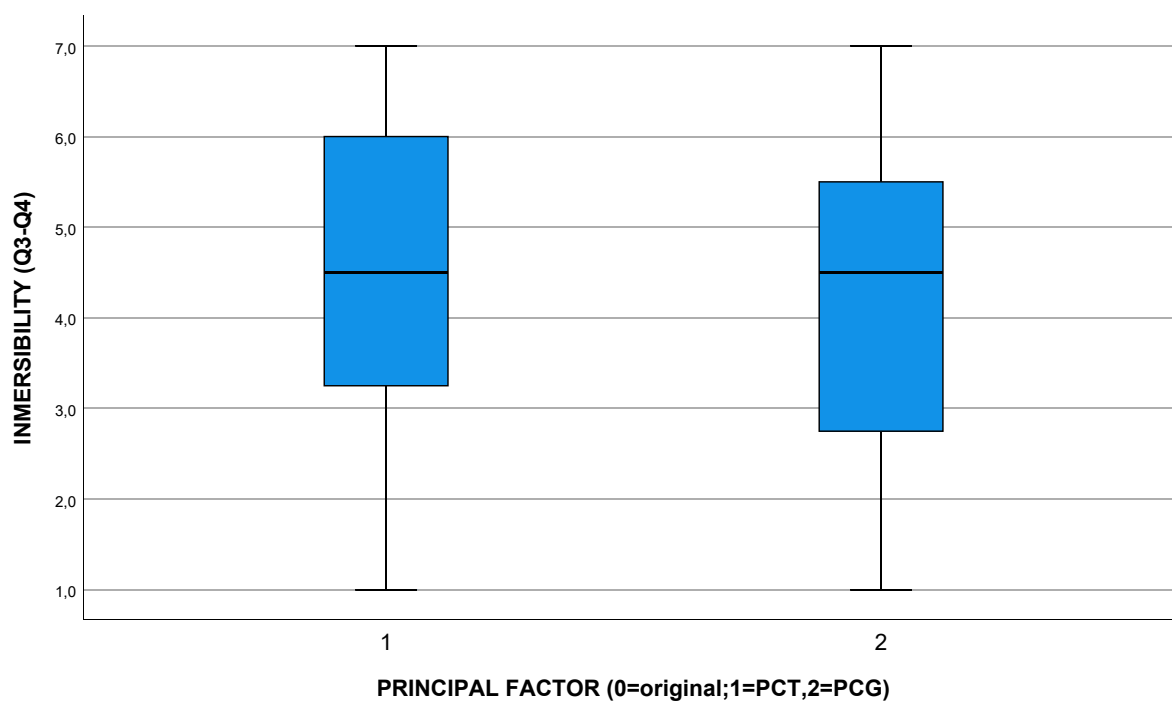
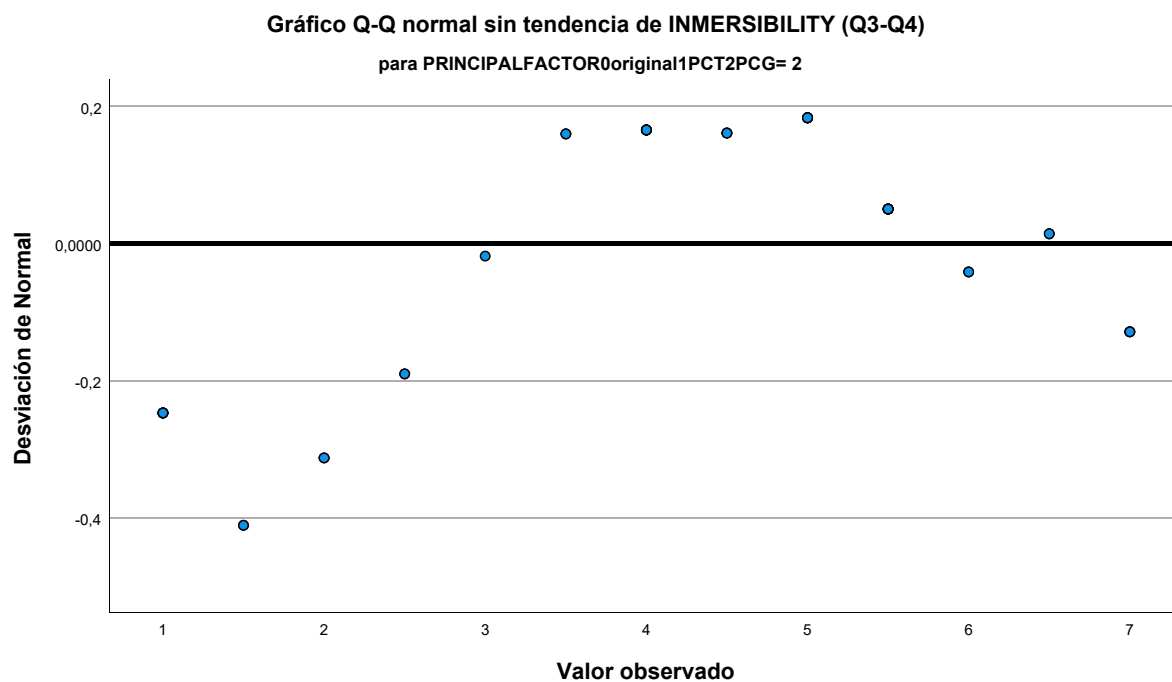
### Gráficos Q-Q normales





## Gráficos Q-Q normales sin tendencia





## GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8-Q9)

### Gráficos de tallo y hojas

GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8-Q9) Diagrama de tallo y hojas de PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 1

Frecuencia      Stem & Hoja

1,00            1 . 2

6,00	2 .	000027
5,00	3 .	00577
7,00	4 .	0000027
11,00	5 .	00222255577
11,00	6 .	00222255557
3,00	7 .	000

Ancho del tallo: 1,00  
Cada hoja: 1 caso(s)

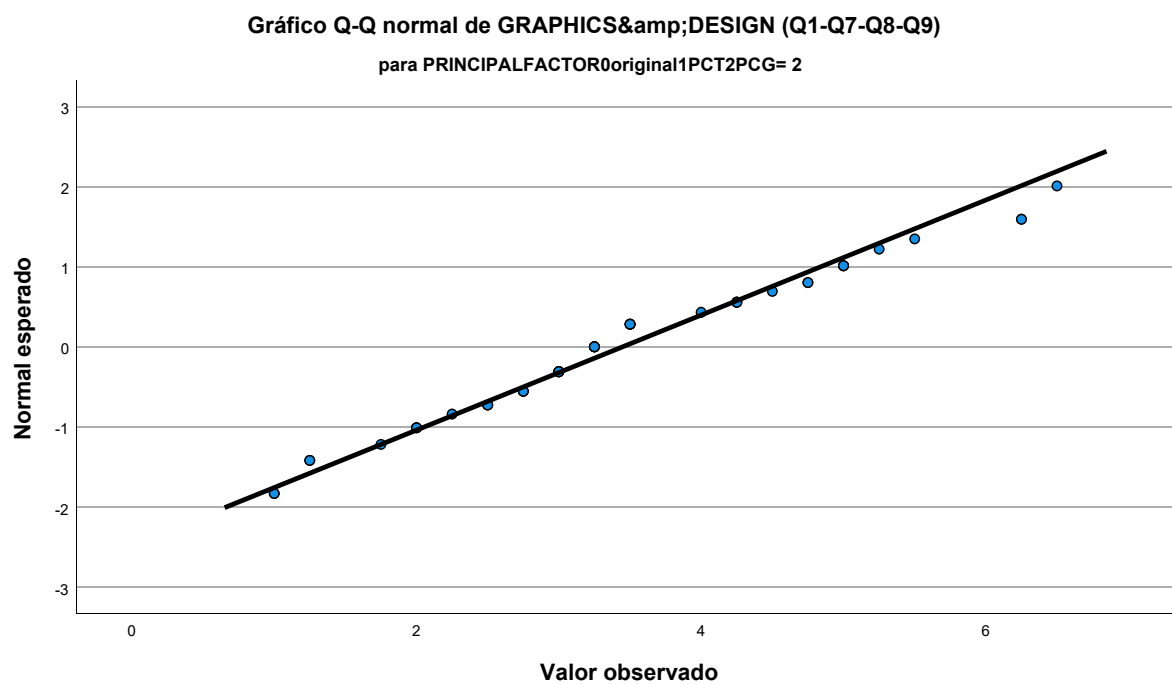
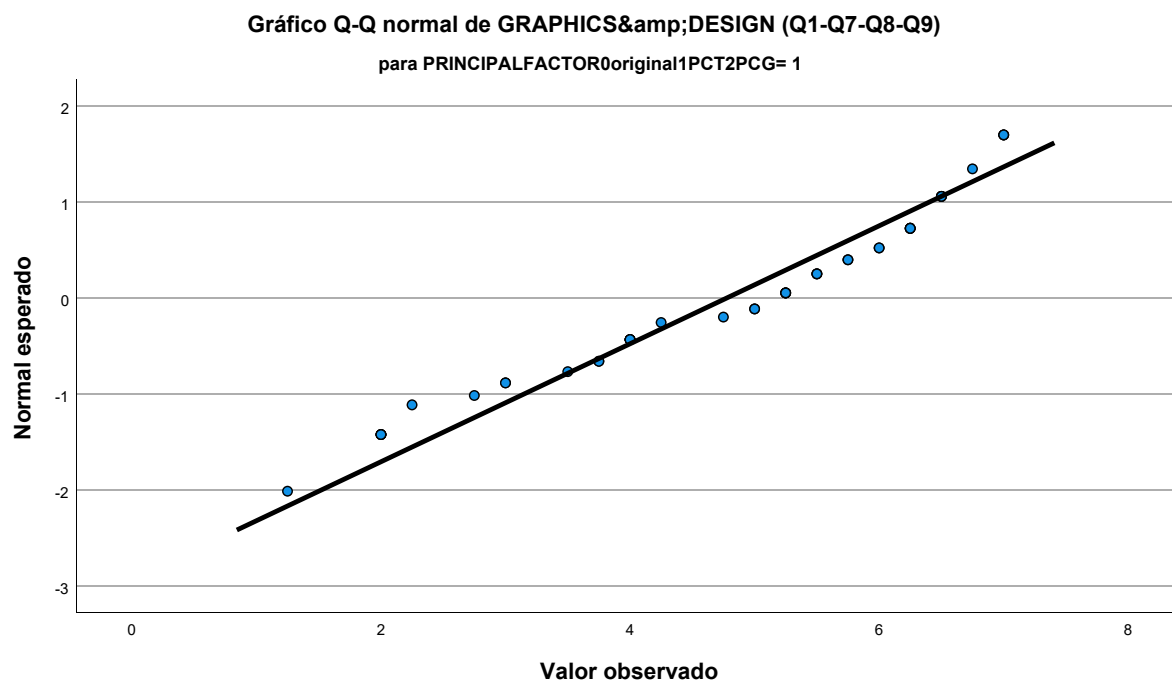
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8-Q9) Diagrama de tallo y hojas de  
PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 2

Frecuencia	Stem &	Hoja
4,00	1 .	0022
1,00	1 .	7
4,00	2 .	0002
5,00	2 .	55777
11,00	3 .	00000222222
4,00	3 .	5555
4,00	4 .	0222
3,00	4 .	577
4,00	5 .	0002
1,00	5 .	5
2,00	6 .	22
1,00	6 .	5

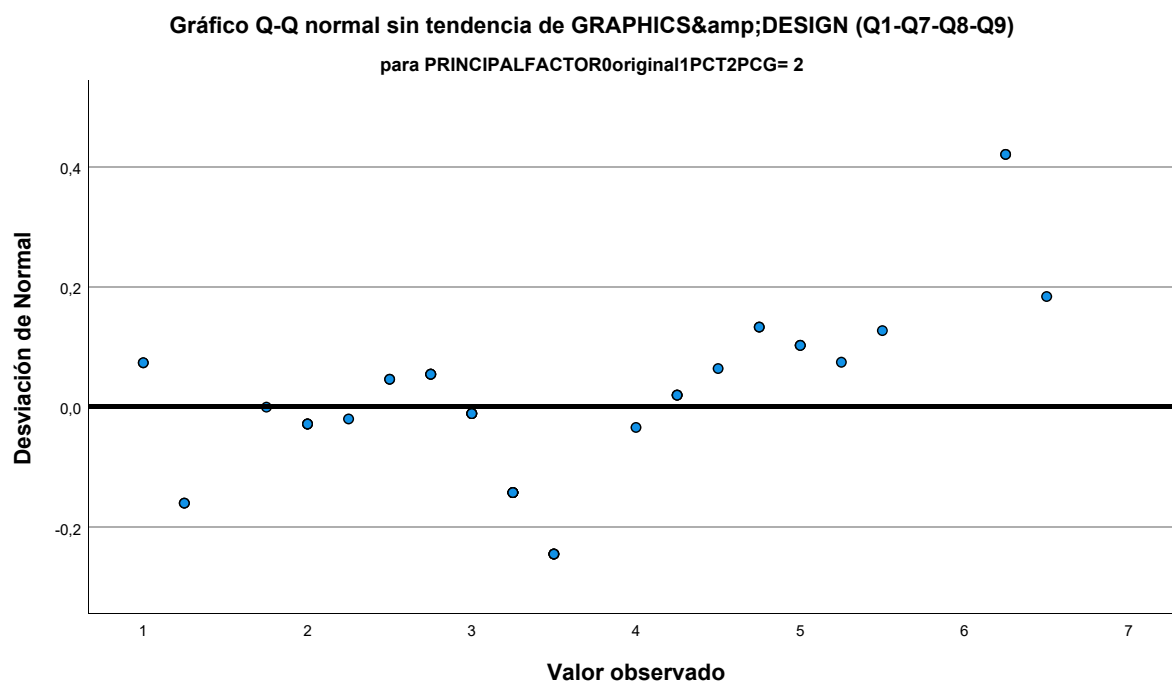
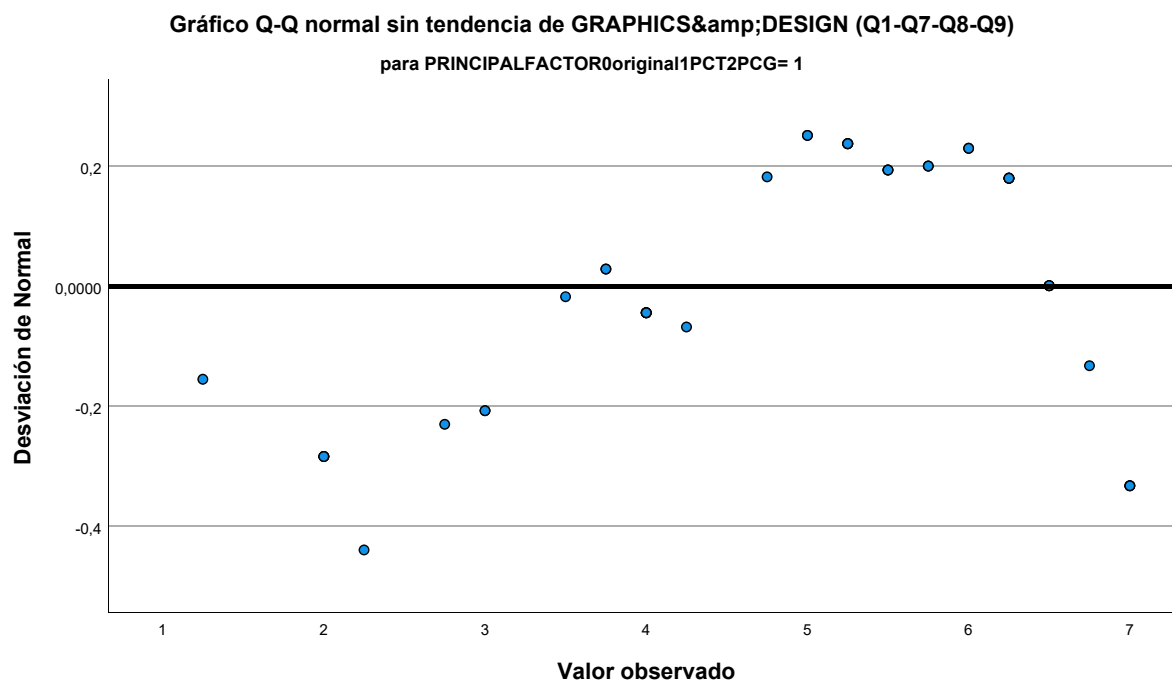
Ancho del tallo: 1,00  
Cada hoja: 1 caso(s)

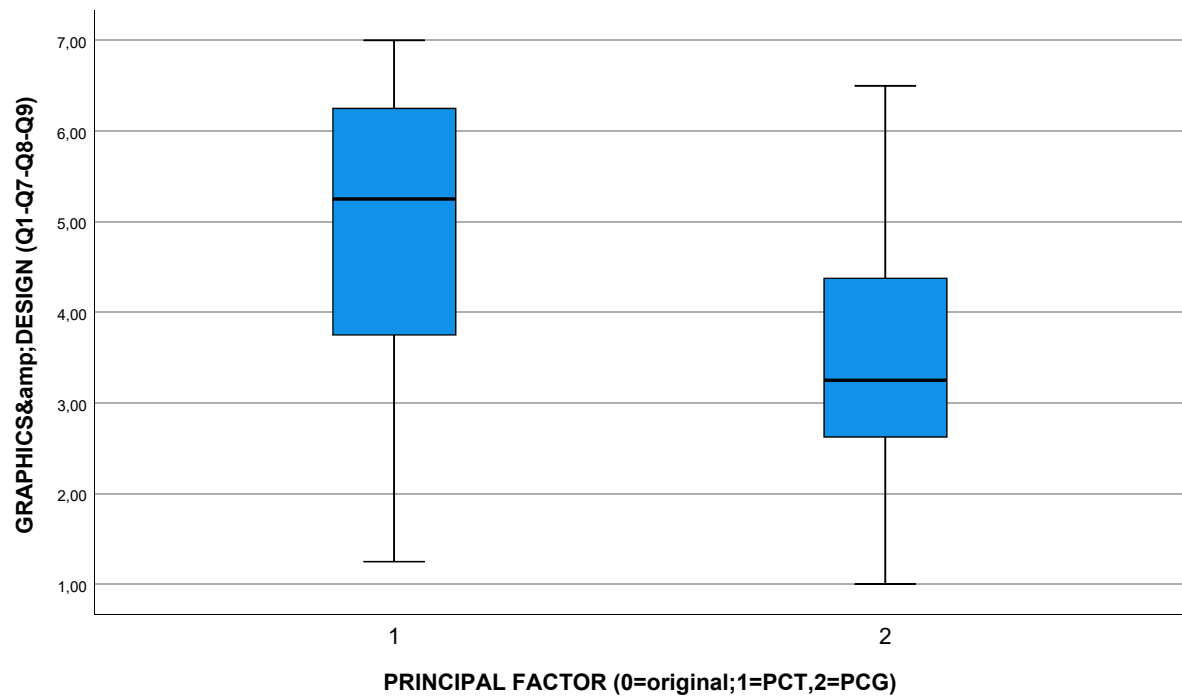
## Gráficos Q-Q normales





**Gráficos Q-Q normales sin tendencia**





## GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8)

### Gráficos de tallo y hojas

GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8) Diagrama de tallo y hojas de  
PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 1

Frecuencia	Stem &	Hoja
3,00	1 .	666
5,00	2 .	03666
7,00	3 .	0333666
4,00	4 .	0036
11,00	5 .	00003333666
10,00	6 .	0000333666
4,00	7 .	0000

Ancho del tallo: 1,000000  
Cada hoja: 1 caso(s)

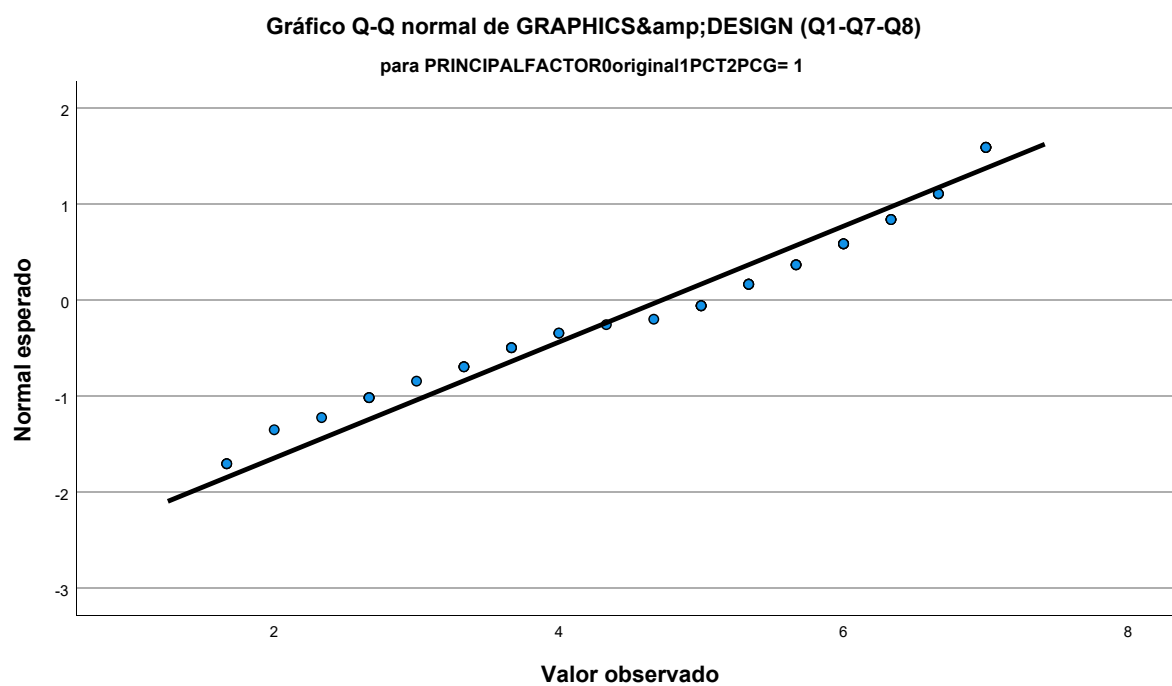
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8) Diagrama de tallo y hojas de  
PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 2

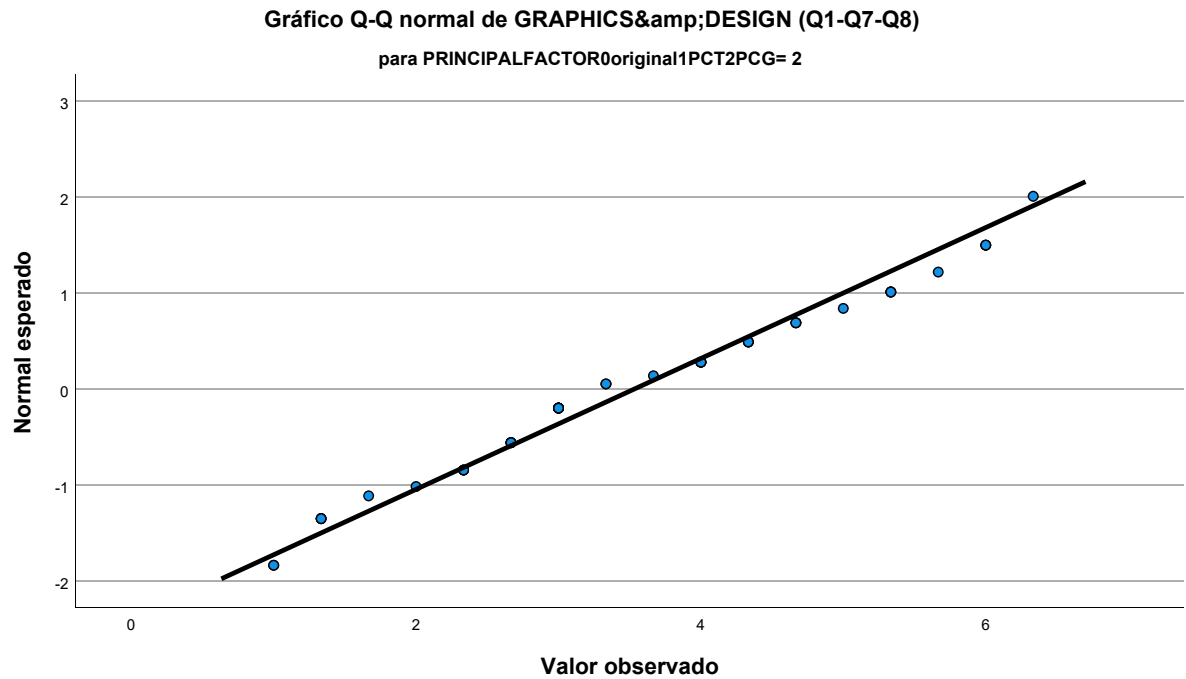
Frecuencia	Stem &	Hoja
5,00	1 .	00333
1,00	1 .	6
4,00	2 .	0333
5,00	2 .	66666
9,00	3 .	000000033

1,00	3 . 6
7,00	4 . 0000333
3,00	4 . 666
4,00	5 . 0333
1,00	5 . 6
4,00	6 . 0003

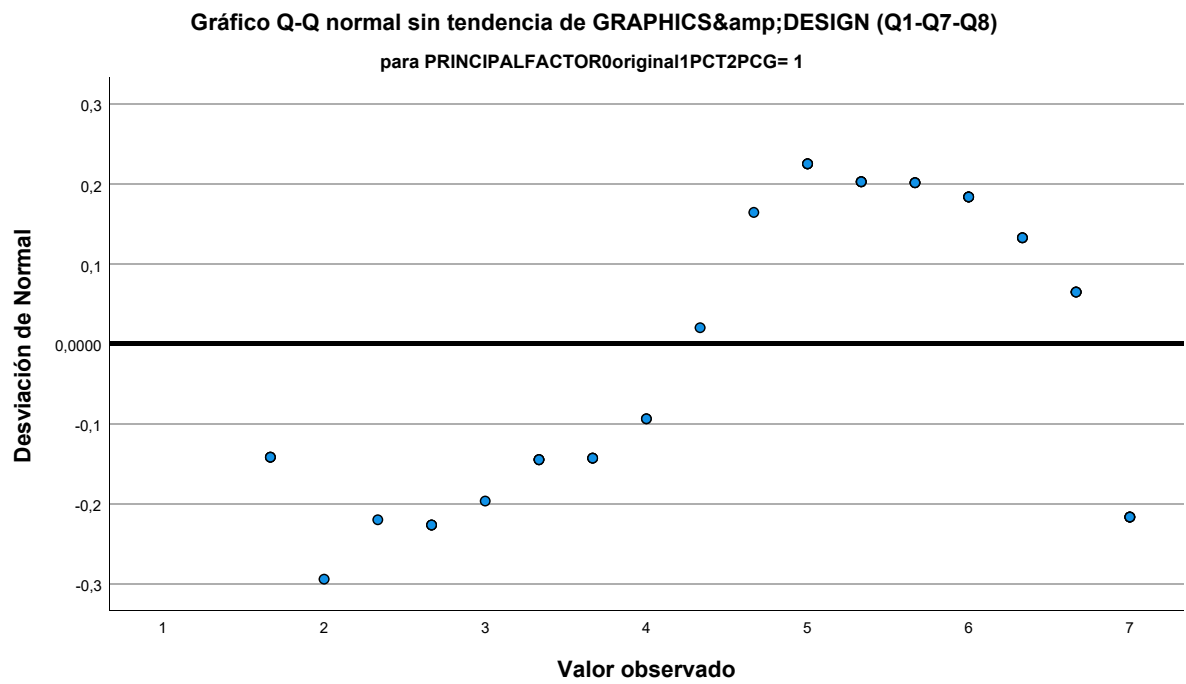
Ancho del tallo: 1,000000  
Cada hoja: 1 caso(s)

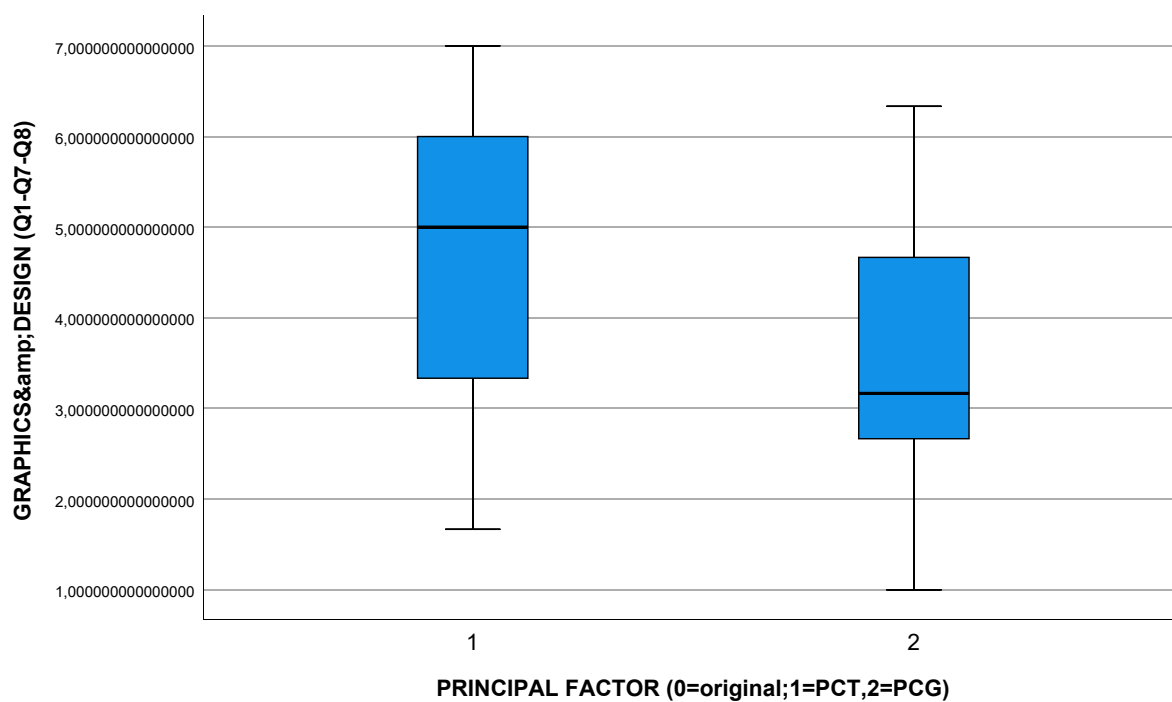
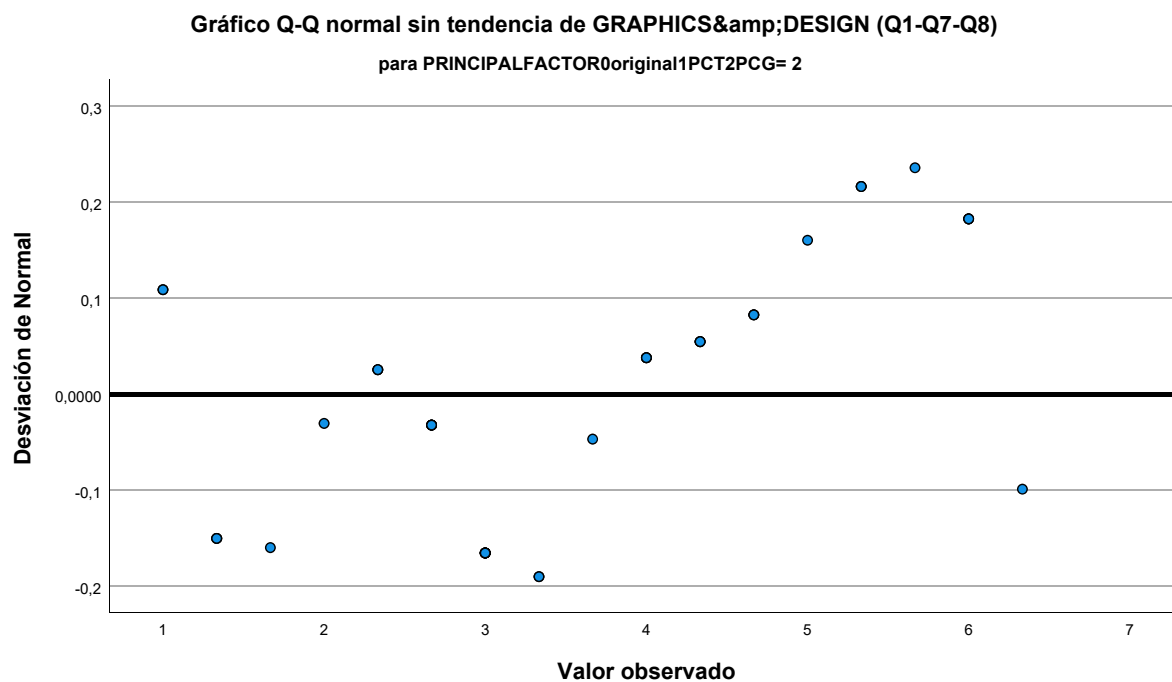
## Gráficos Q-Q normales





### Gráficos Q-Q normales sin tendencia





**1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia**

### Gráficos de tallo y hojas

1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfect Diagrama de tallo y hojas de PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 1

Frecuencia    Stem & Hoja

4,00	2 .	0000
,00	2 .	
4,00	3 .	0000
,00	3 .	
4,00	4 .	0000
,00	4 .	
13,00	5 .	00000000000000
,00	5 .	
8,00	6 .	00000000
,00	6 .	
11,00	7 .	000000000000

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfect Diagrama de tallo y hojas de  
PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 2

Frecuencia	Stem &	Hoja
2,00	1 .	00
5,00	2 .	00000
7,00	3 .	0000000
8,00	4 .	00000000
8,00	5 .	00000000
8,00	6 .	00000000
6,00	7 .	000000

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

### Gráficos Q-Q normales

Gráfico Q-Q normal de 1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia

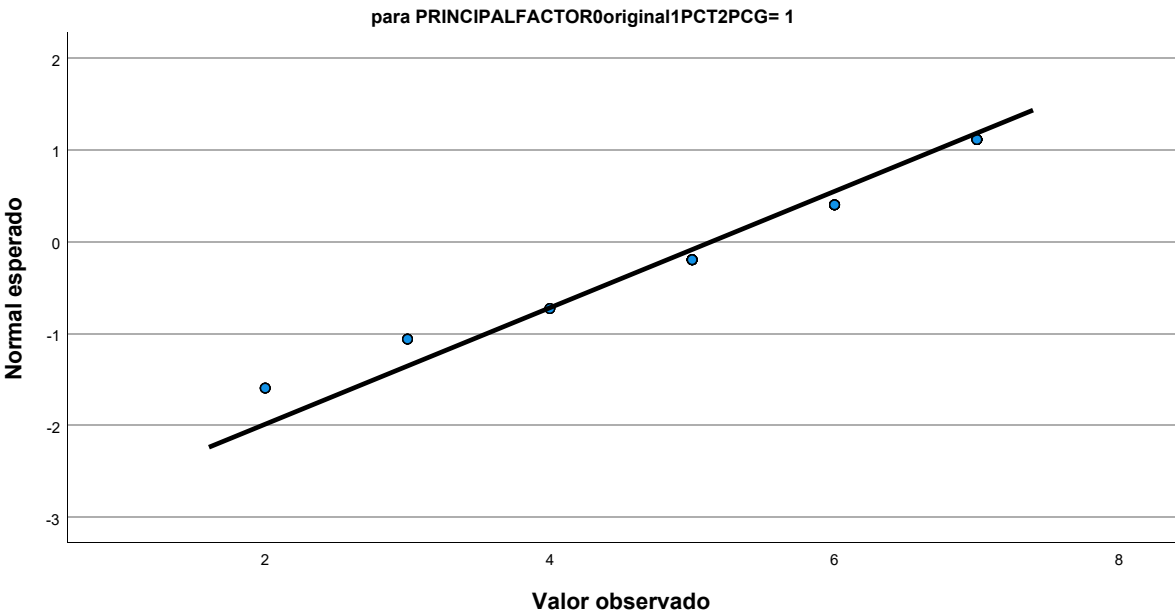
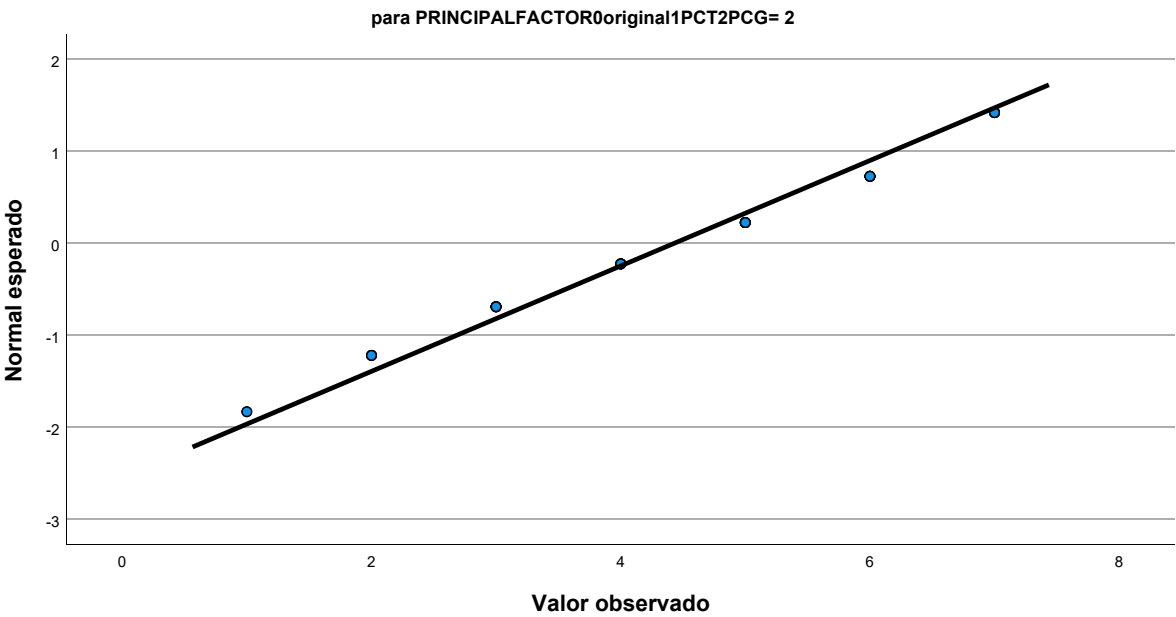


Gráfico Q-Q normal de 1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia



Gráficos Q-Q normales sin tendencia



Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia

para PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 1

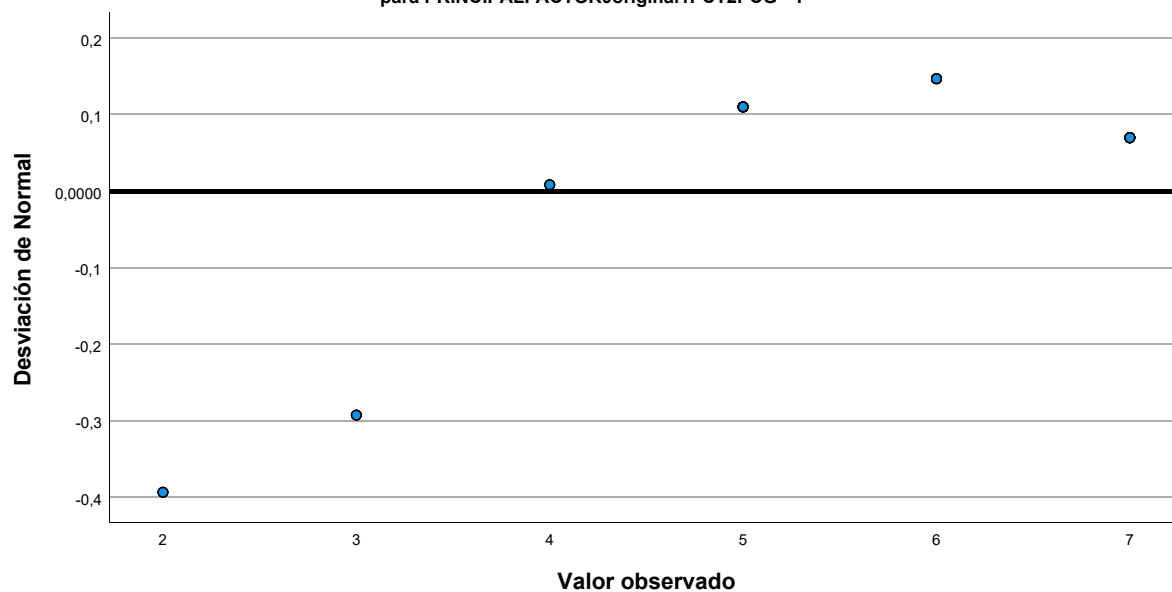
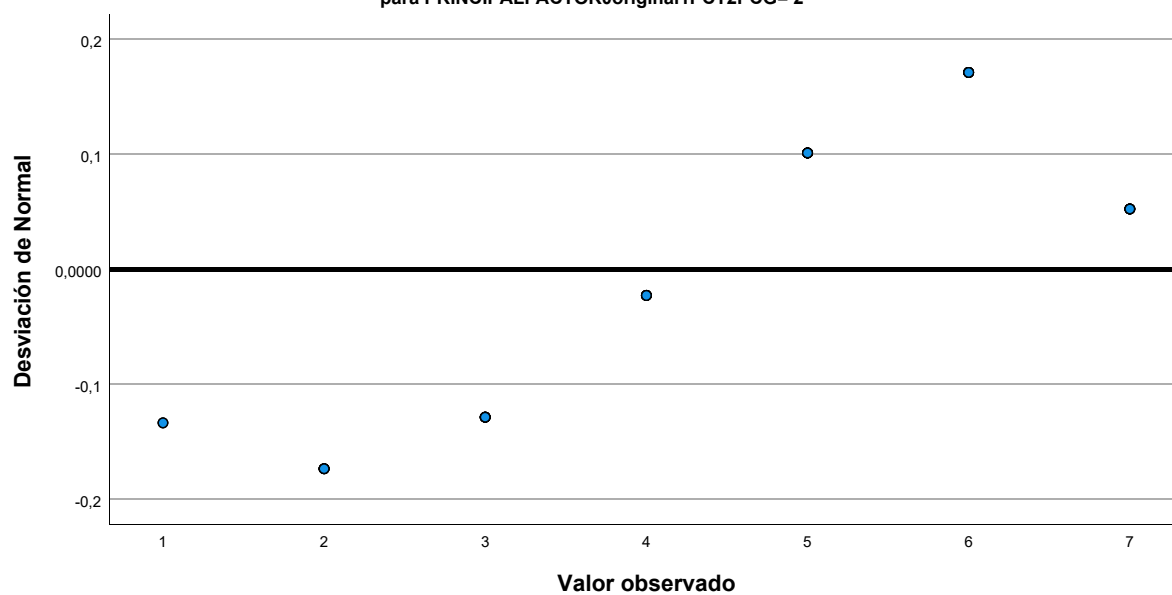
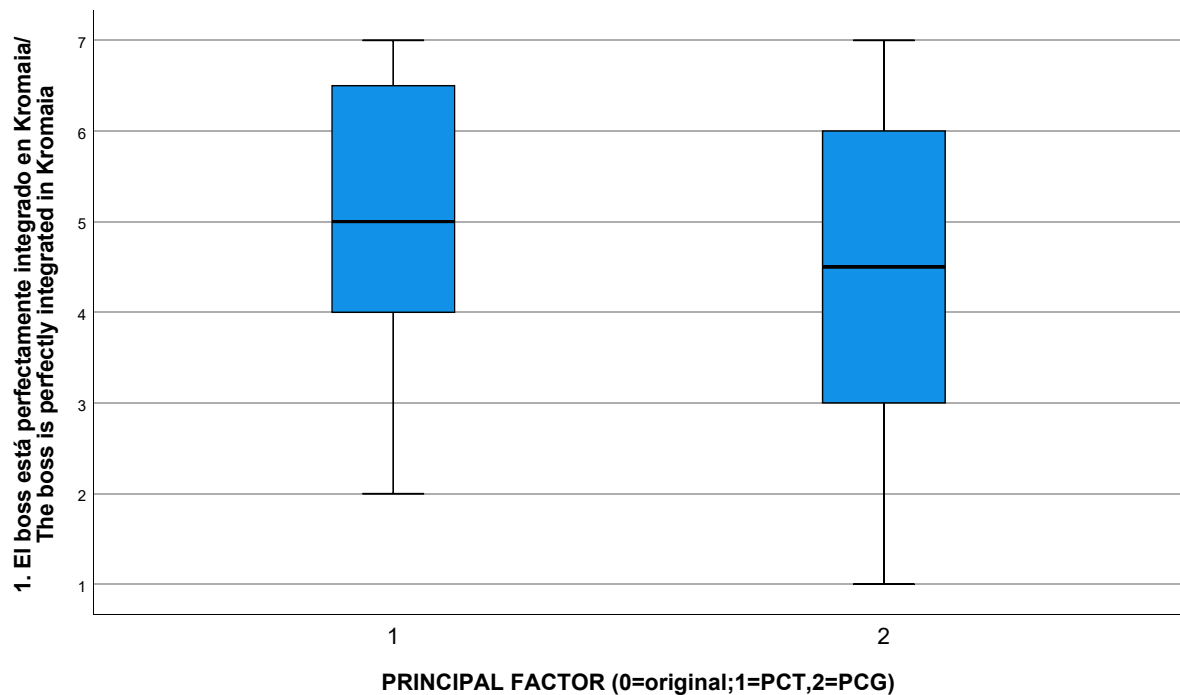


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia

para PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 2





## 2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficulty is high.

### Gráficos de tallo y hojas

2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficult Diagrama de tallo y hojas de  
 PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 1

Frecuencia	Stem &	Hoja
1,00	1 .	0
2,00	2 .	00
5,00	3 .	00000
3,00	4 .	000
7,00	5 .	0000000
11,00	6 .	00000000000
15,00	7 .	000000000000000

Ancho del tallo: 1  
 Cada hoja: 1 caso(s)

2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficult Diagrama de tallo y hojas de  
 PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 2

Frecuencia	Stem &	Hoja
12,00	1 .	0000000000000
13,00	2 .	0000000000000
5,00	3 .	00000

2,00	4 . 00
5,00	5 . 00000
1,00	6 . 0
6,00	7 . 000000

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

## Gráficos Q-Q normales

Gráfico Q-Q normal de 2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficulty is high.

para PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 1

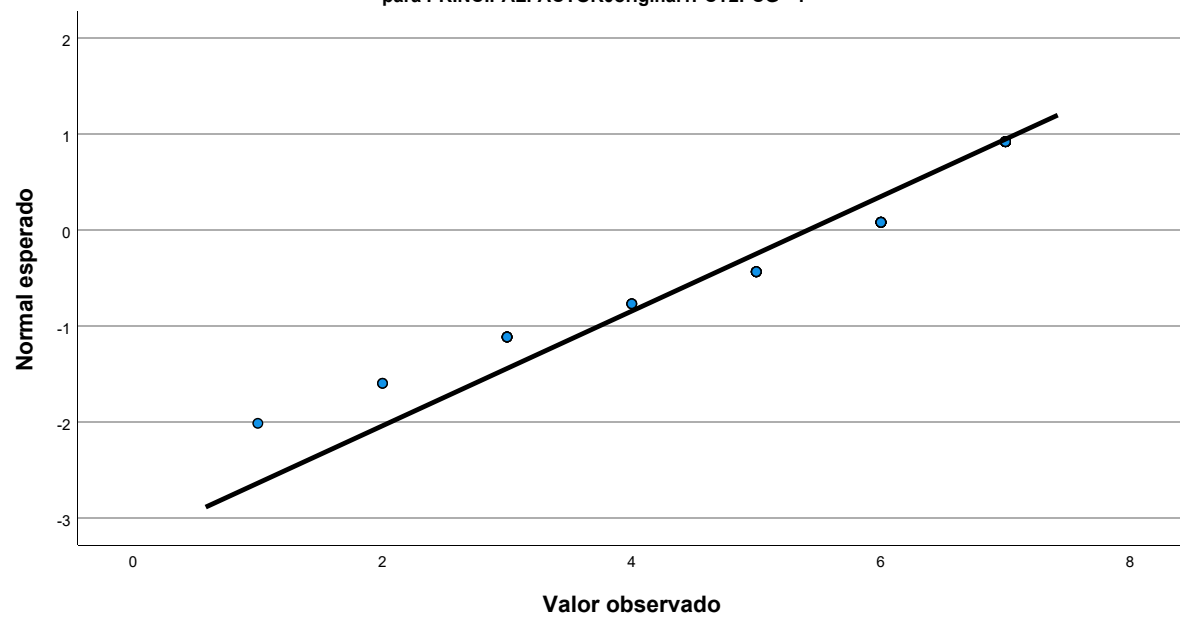
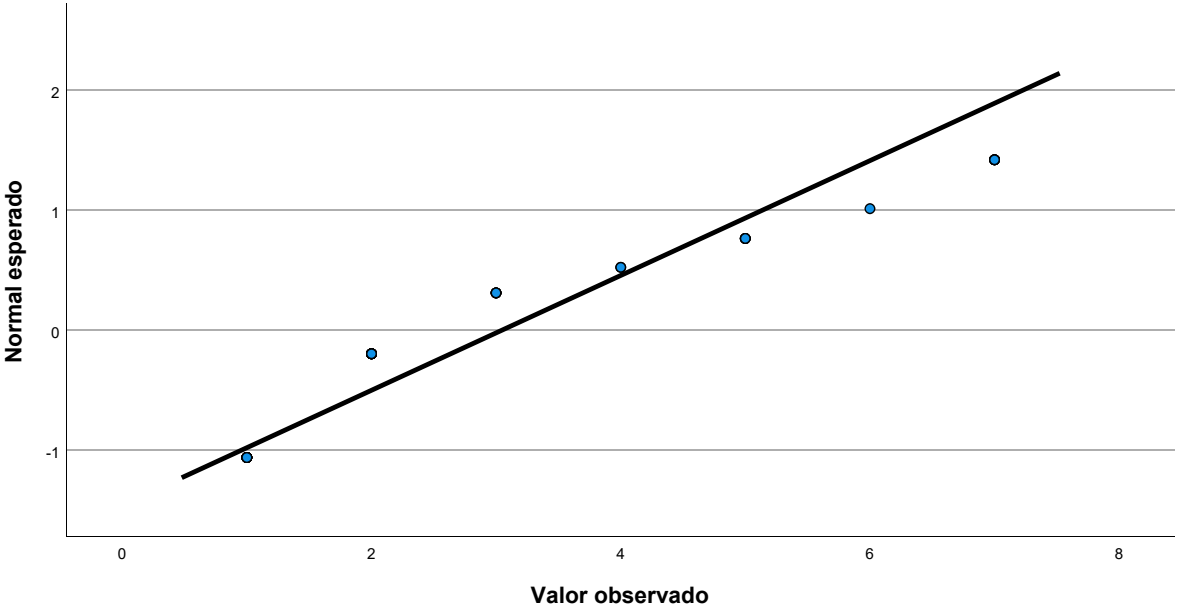


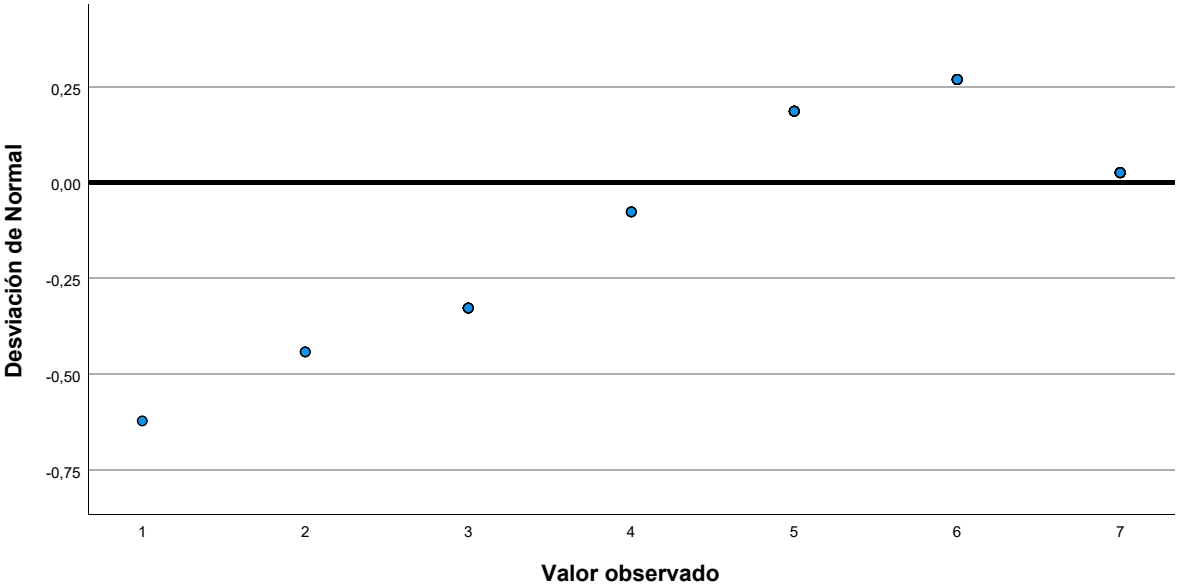
Gráfico Q-Q normal de 2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficulty is high.  
para PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 2



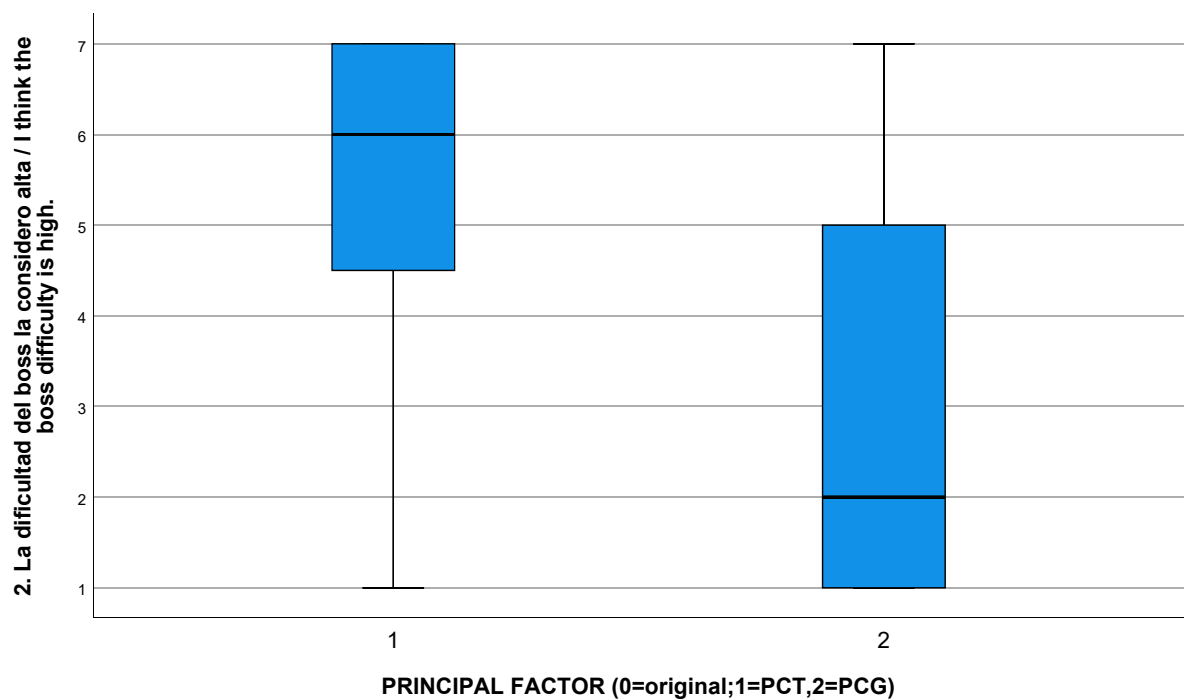
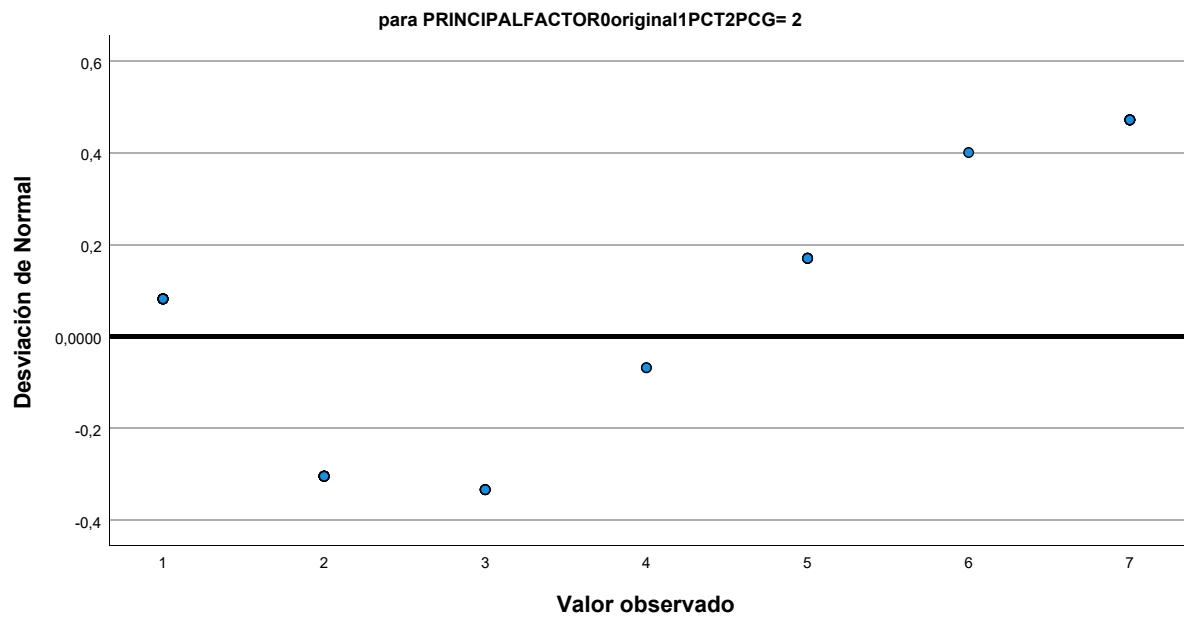
Gráficos Q-Q normales sin tendencia

Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficulty is high.

para PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 1



**Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficulty is high.**



**3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At no time did I want to give up while facing the boss.**

**Gráficos de tallo y hojas**

3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At Diagrama de tallo y hojas de PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 1

Frecuencia    Stem & Hoja

8,00	1 .	00000000
4,00	2 .	0000
3,00	3 .	000
6,00	4 .	000000
5,00	5 .	00000
3,00	6 .	000
15,00	7 .	0000000000000000

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At Diagrama de tallo y hojas de  
PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 2

Frecuencia	Stem &	Hoja
6,00	1 .	000000
2,00	2 .	00
5,00	3 .	00000
,00	4 .	
,00	5 .	
7,00	6 .	0000000
24,00	7 .	000000000000000000000000

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

## Gráficos Q-Q normales

Gráfico Q-Q normal de 3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At no time did I want to give up while facing the boss.

para PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 1

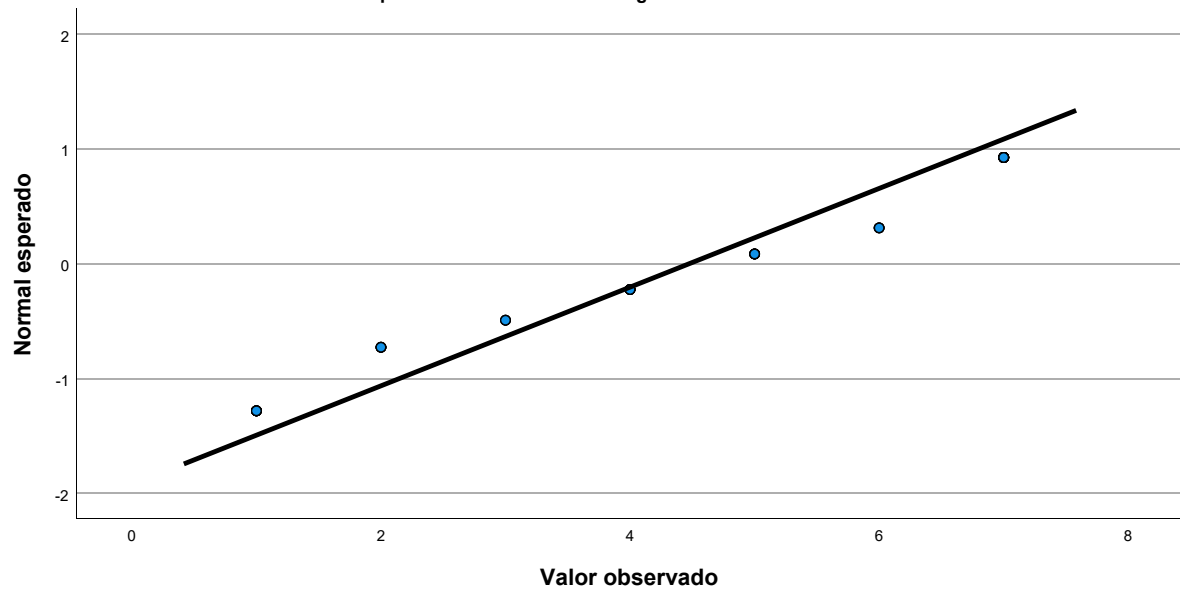
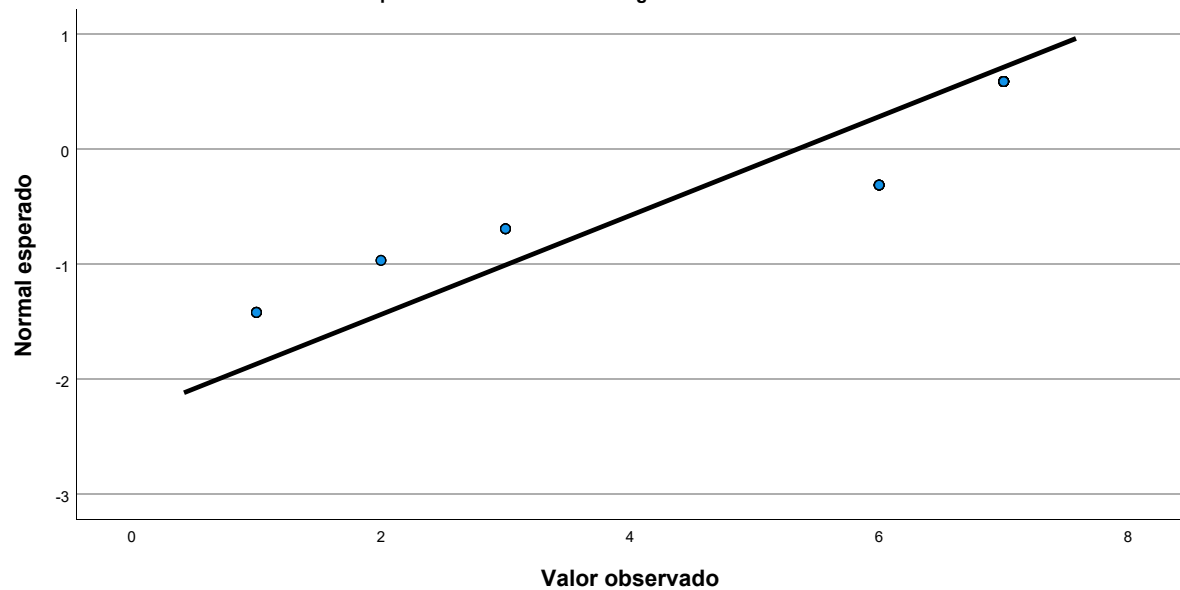


Gráfico Q-Q normal de 3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At no time did I want to give up while facing the boss.

para PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 2



Gráficos Q-Q normales sin tendencia

Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss /  
At no time did I want to give up while facing the boss.

para PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 1

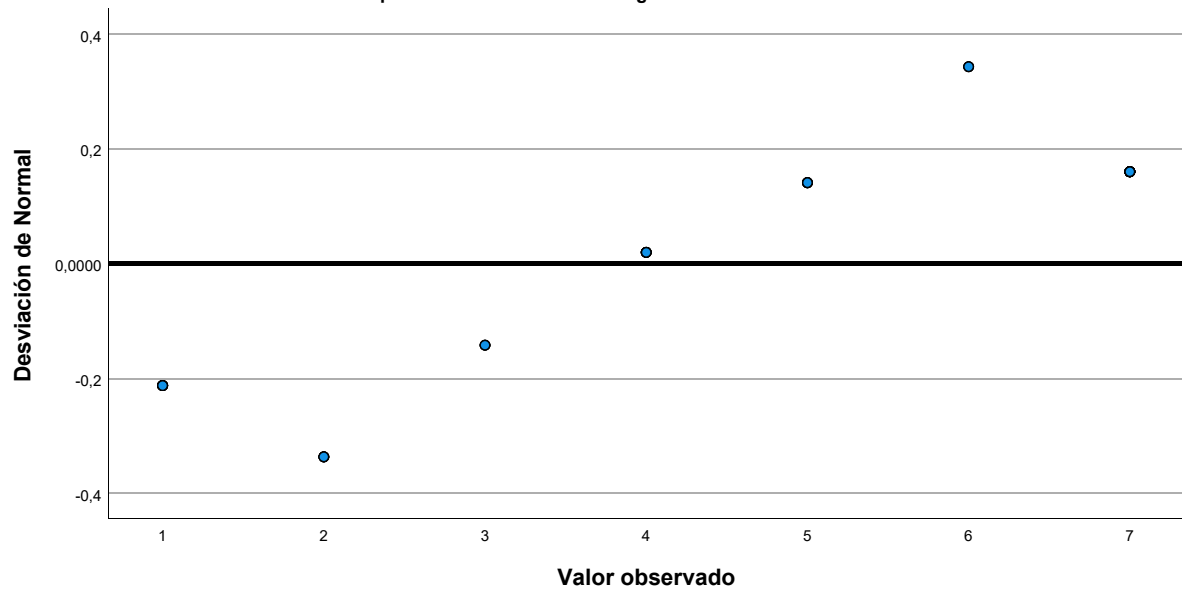
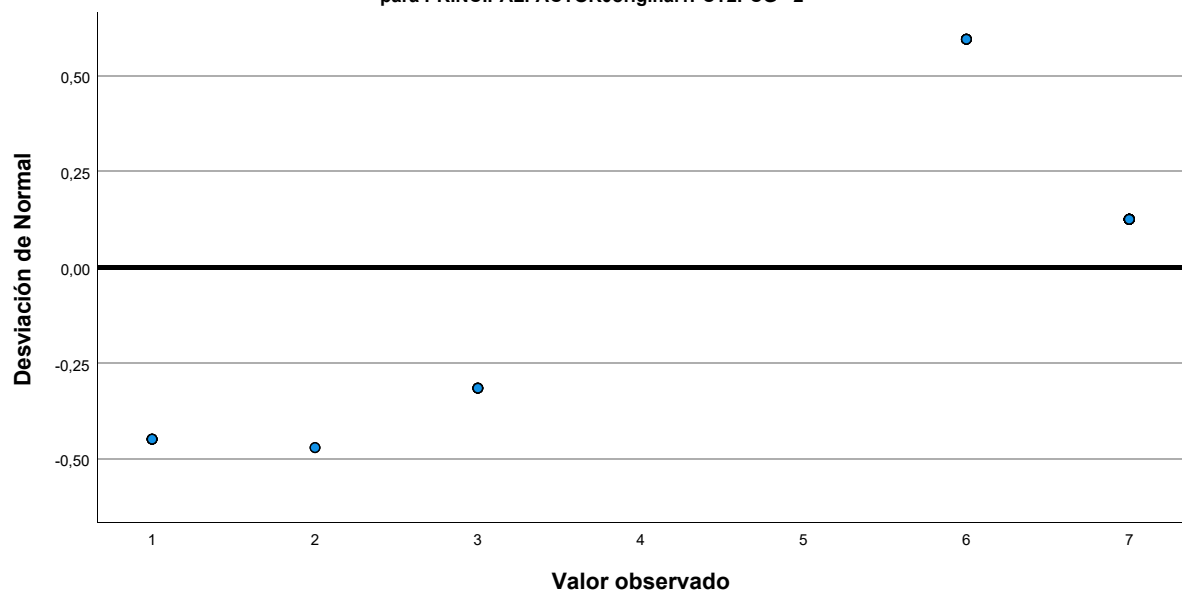
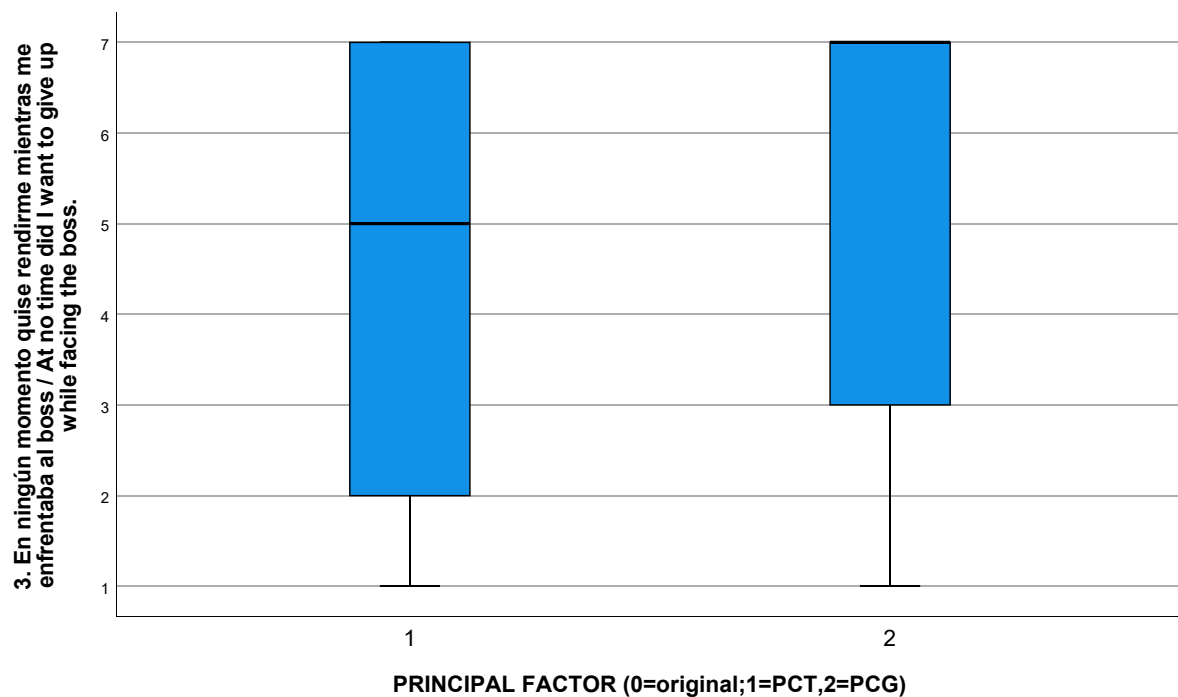


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss /  
At no time did I want to give up while facing the boss.

para PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 2







**4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video game**

### Gráficos de tallo y hojas

4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente Diagrama de tallo y hojas de  
 PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 1

Frecuencia	Stem &	Hoja
10,00	1 .	0000000000
2,00	2 .	00
4,00	3 .	0000
5,00	4 .	00000
7,00	5 .	0000000
7,00	6 .	0000000
9,00	7 .	000000000

Ancho del tallo: 1  
 Cada hoja: 1 caso(s)

4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente Diagrama de tallo y hojas de  
 PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 2

Frecuencia	Stem &	Hoja
15,00	1 .	000000000000000

7,00	2 .	0000000
5,00	3 .	00000
8,00	4 .	00000000
2,00	5 .	00
4,00	6 .	0000
3,00	7 .	000

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

## Gráficos Q-Q normales

Gráfico Q-Q normal de 4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video game

para PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 1

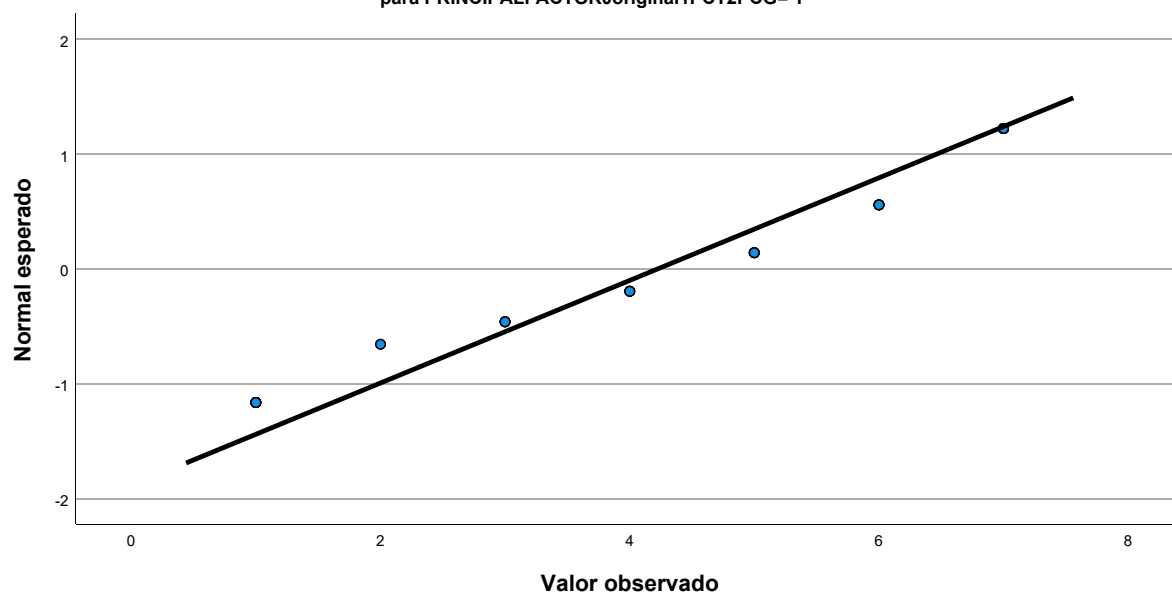
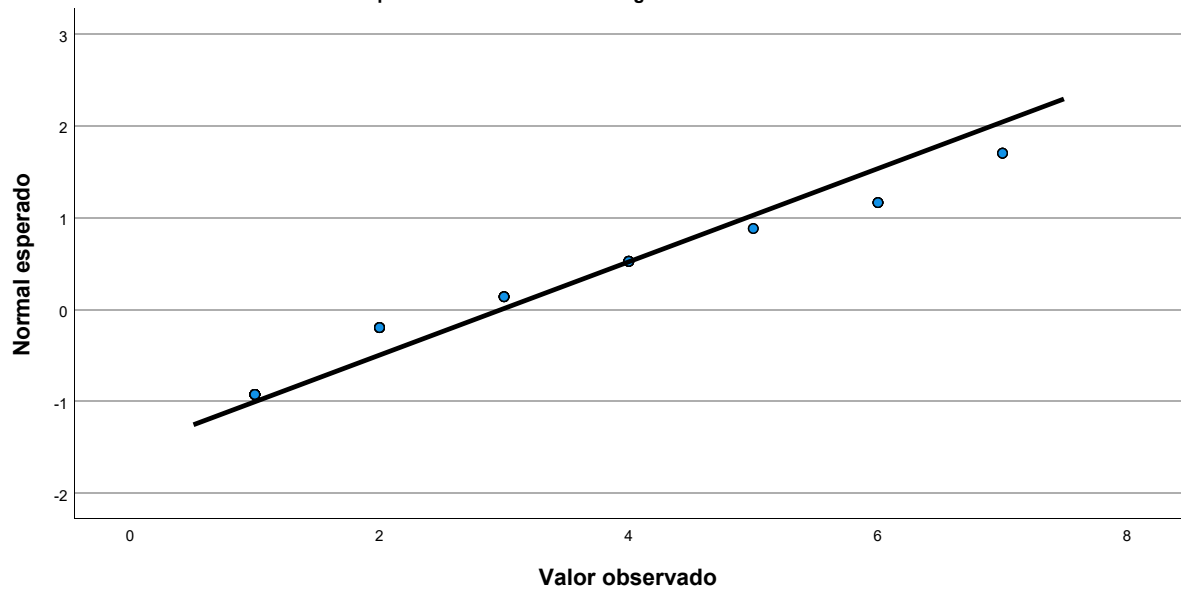


Gráfico Q-Q normal de 4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video game

para PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 2



## Gráficos Q-Q normales sin tendencia

Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video game

para PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 1

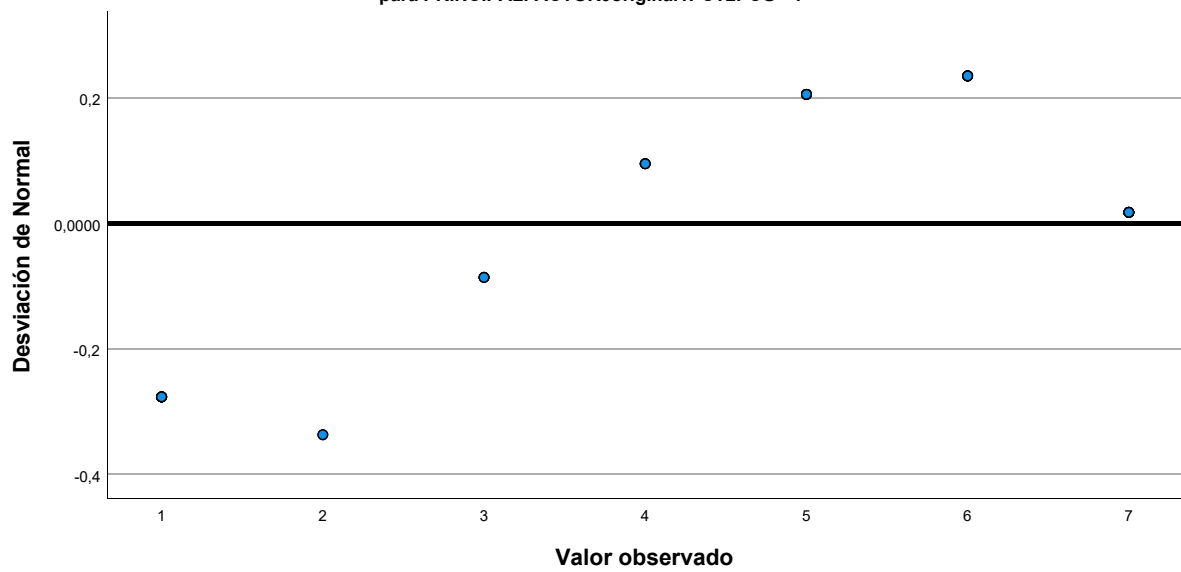
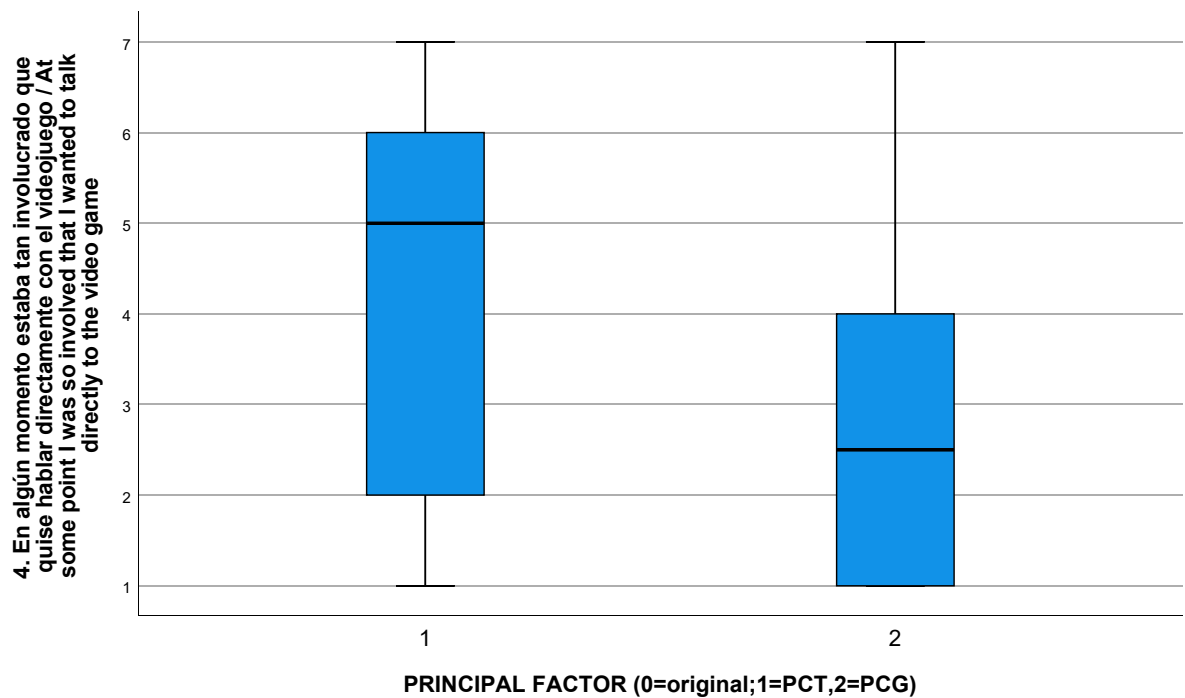
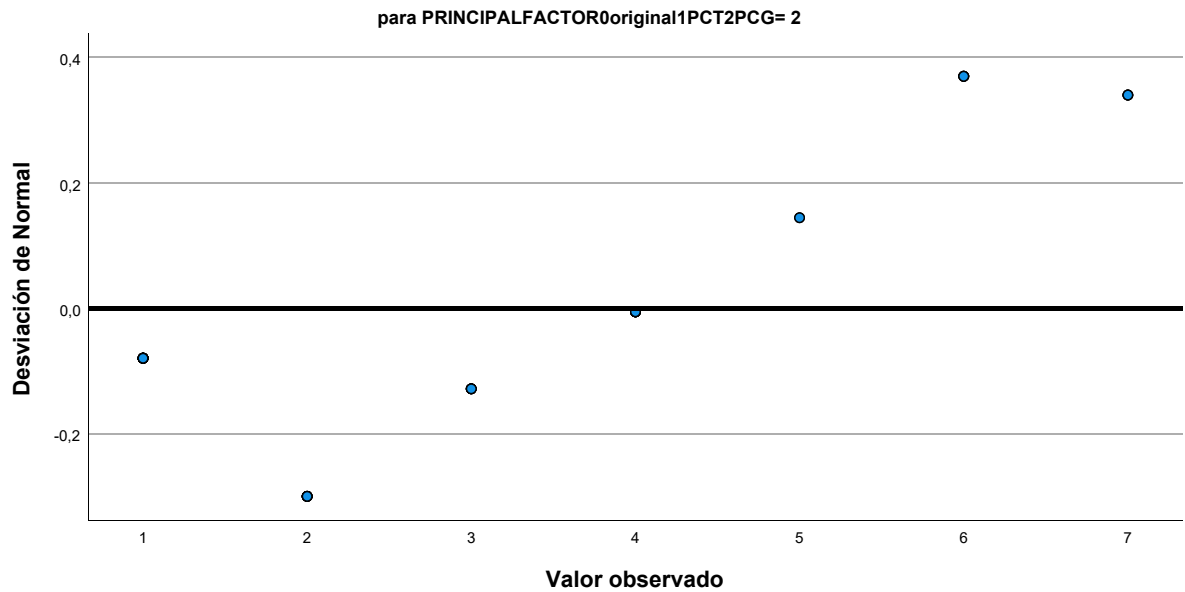


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video game



## 5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the boss

### Gráficos de tallo y hojas

5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the Diagrama de tallo y hojas de  
PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 1

Frecuencia    Stem & Hoja

2,00	1 . 00
7,00	2 . 0000000
4,00	3 . 0000
4,00	4 . 0000
3,00	5 . 000
14,00	6 . 000000000000000
10,00	7 . 0000000000

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

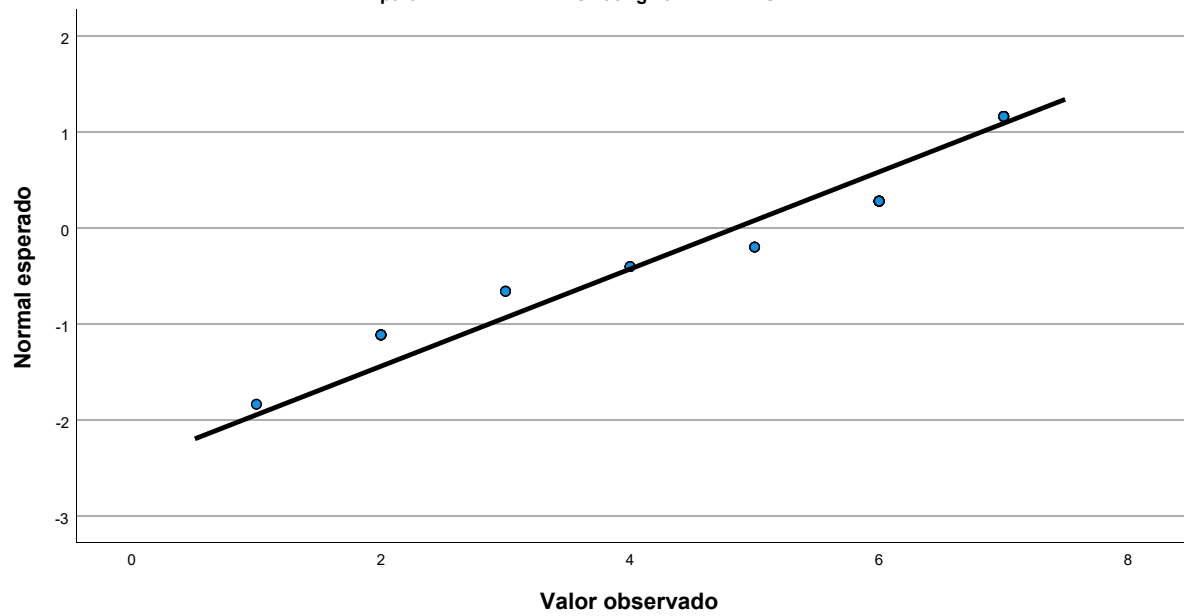
5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the Diagrama de tallo y hojas de  
PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 2

Frecuencia	Stem & Hoja
7,00	1 . 0000000
9,00	2 . 000000000
9,00	3 . 000000000
5,00	4 . 00000
5,00	5 . 00000
5,00	6 . 00000
4,00	7 . 0000

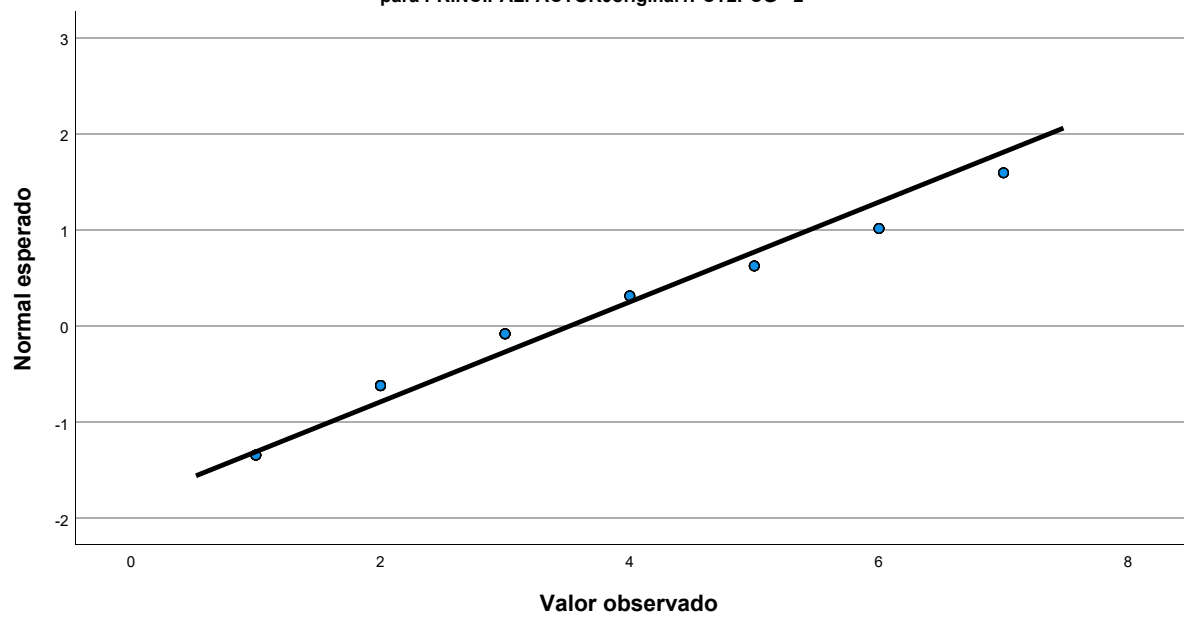
Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

## Gráficos Q-Q normales

**Gráfico Q-Q normal de 5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the boss**  
para PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 1



**Gráfico Q-Q normal de 5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the boss**  
para PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 2



**Gráficos Q-Q normales sin tendencia**

Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the boss

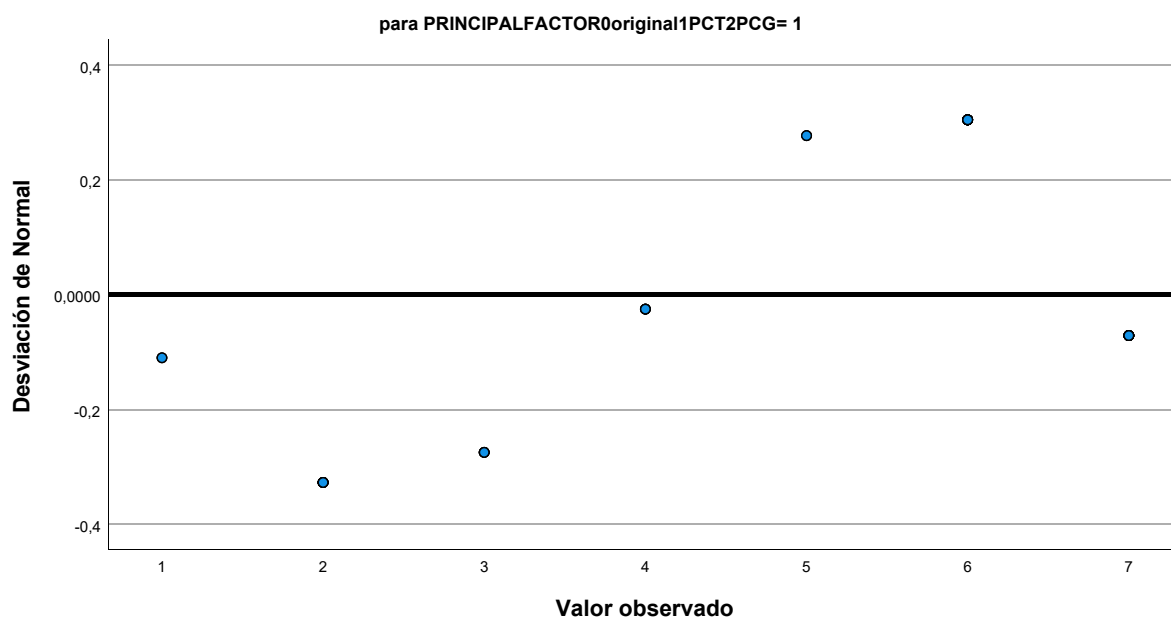
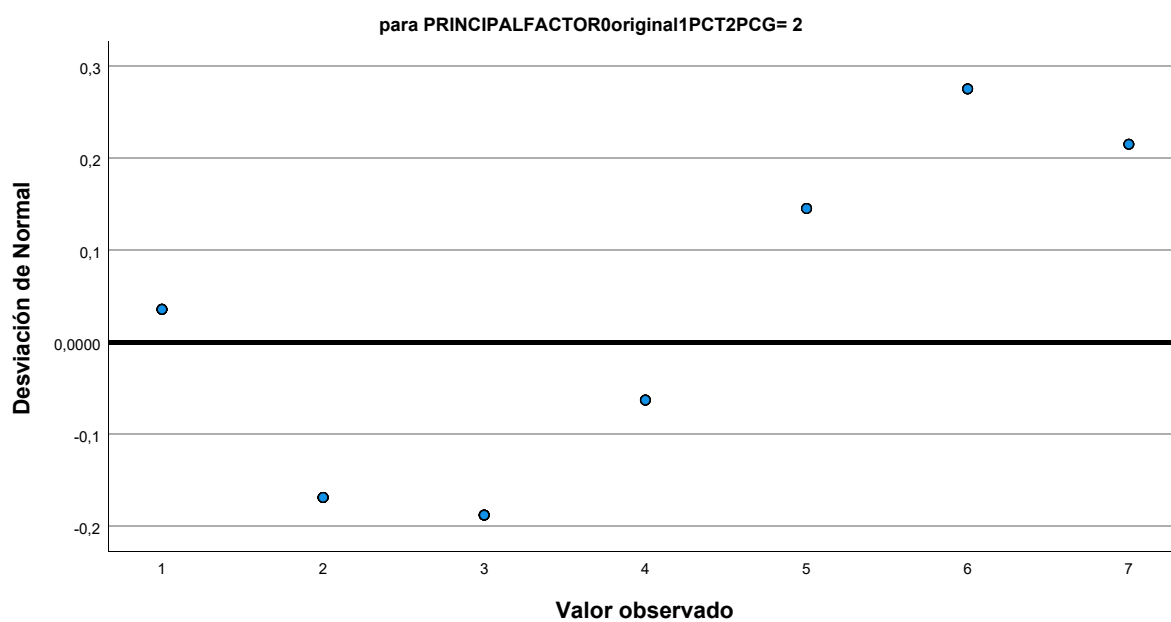
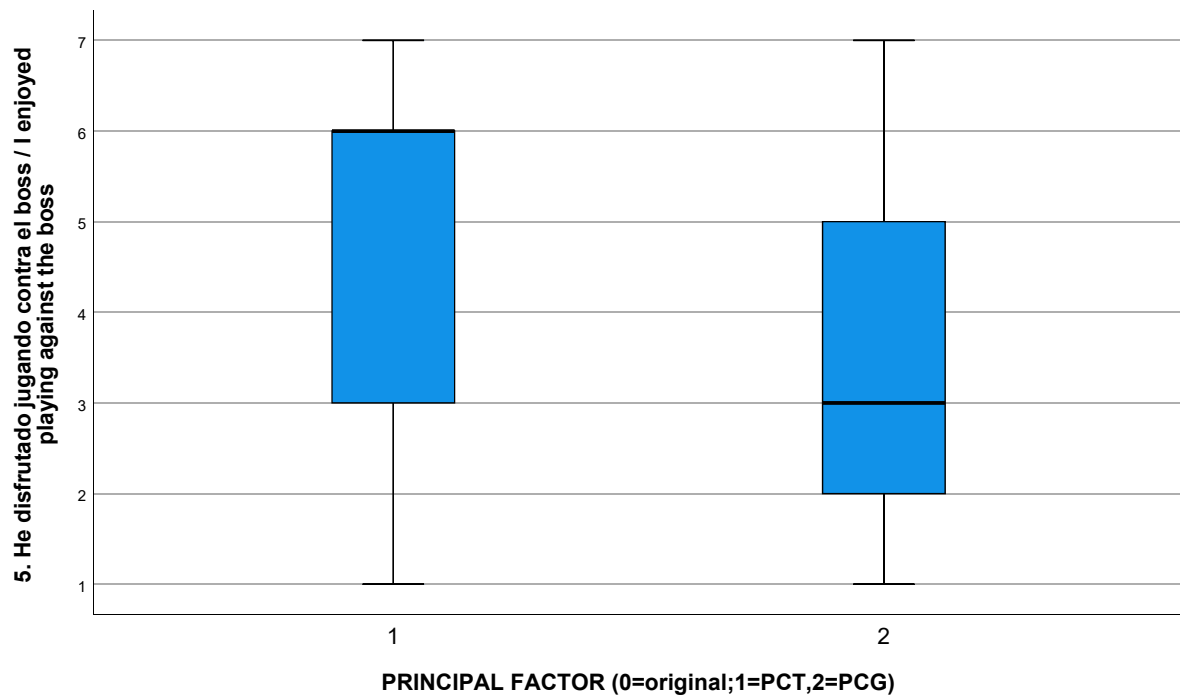


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the boss





**6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / When the time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss.**

### Gráficos de tallo y hojas

6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir Diagrama de tallo y hojas de  
 PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 1

Frecuencia	Stem &	Hoja
11,00	1 .	00000000000
6,00	2 .	000000
3,00	3 .	000
4,00	4 .	0000
8,00	5 .	00000000
2,00	6 .	00
10,00	7 .	0000000000

Ancho del tallo: 1  
 Cada hoja: 1 caso(s)

6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir Diagrama de tallo y hojas de  
 PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 2

Frecuencia	Stem &	Hoja
16,00	1 .	0000000000000000



6,00	2 .	000000
6,00	3 .	000000
2,00	4 .	00
1,00	5 .	0
6,00	6 .	000000
7,00	7 .	0000000

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

Gráficos Q-Q normales

Gráfico Q-Q normal de 6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / When the time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss.

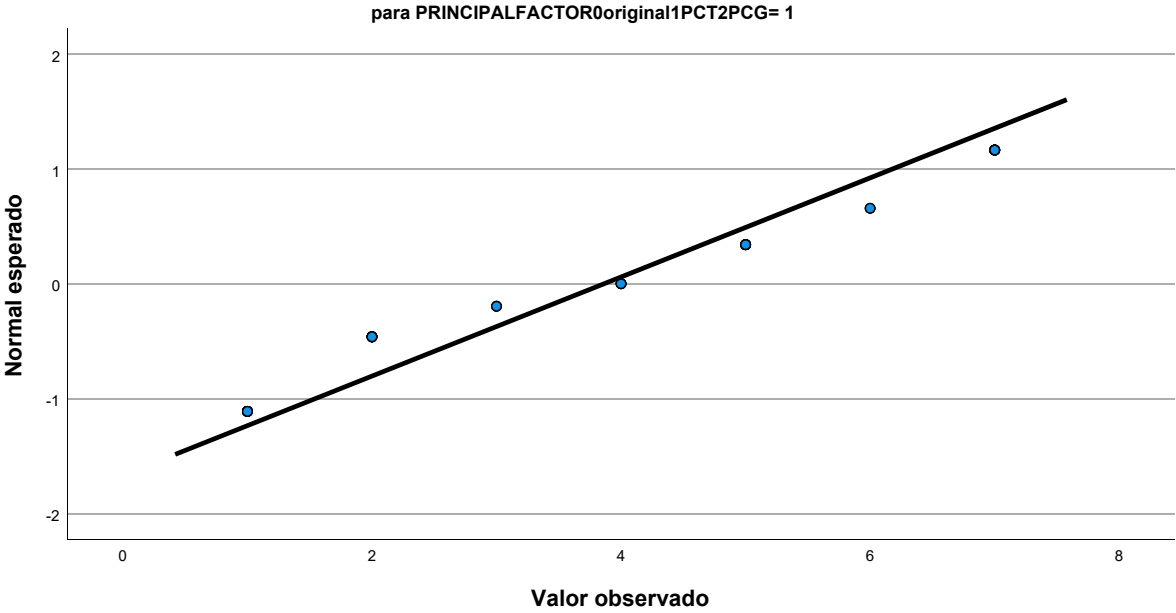
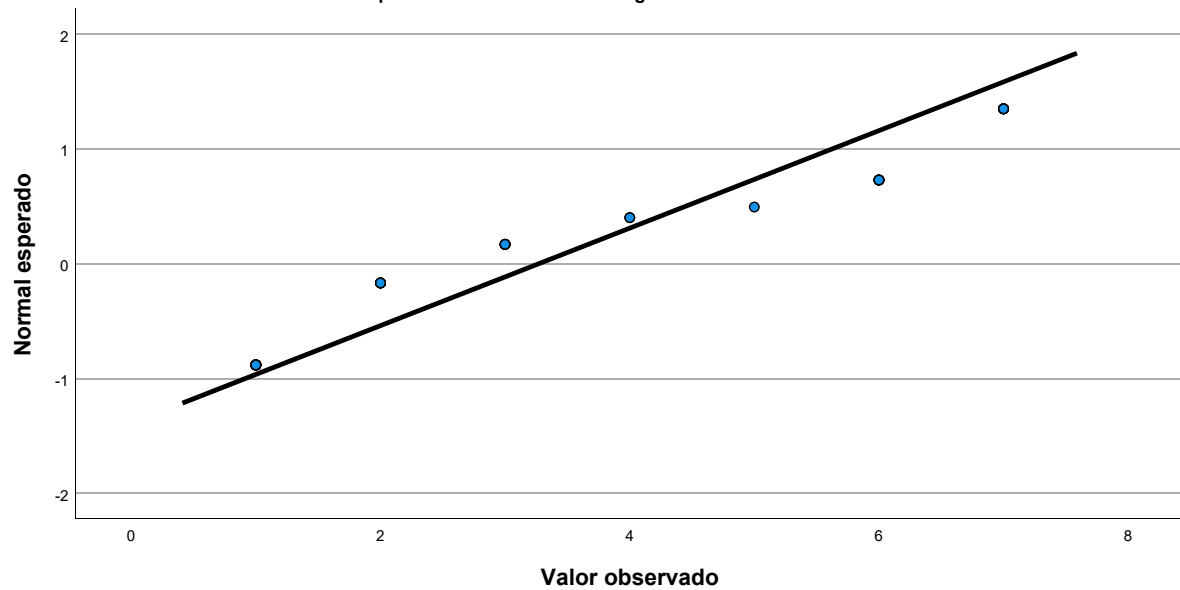


Gráfico Q-Q normal de 6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / When the time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss.

para PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 2



### Gráficos Q-Q normales sin tendencia

Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / When the time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss.

para PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 1

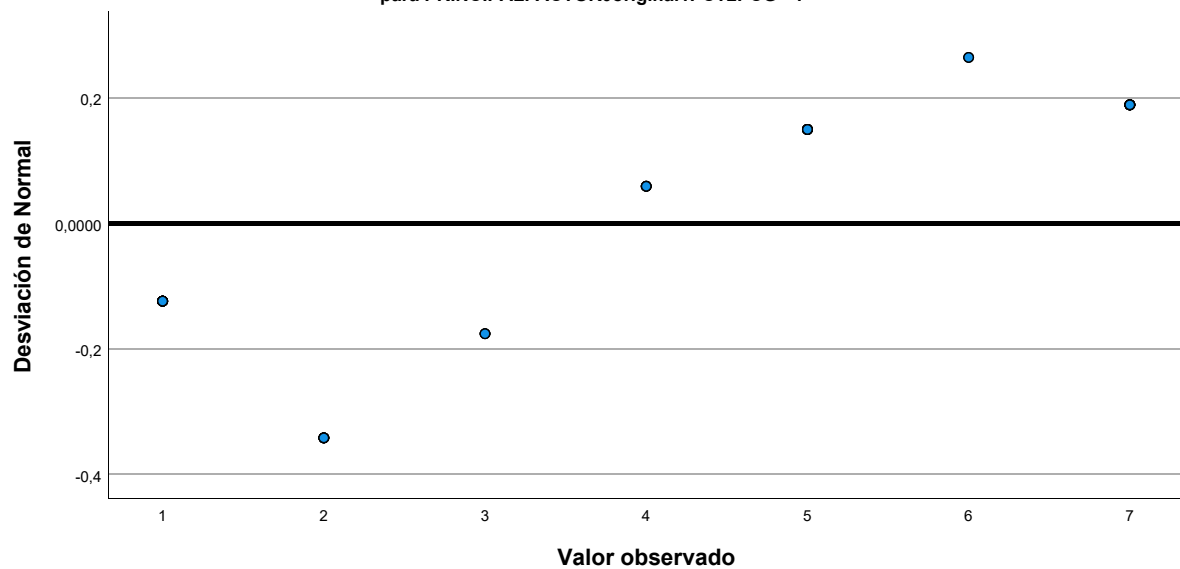
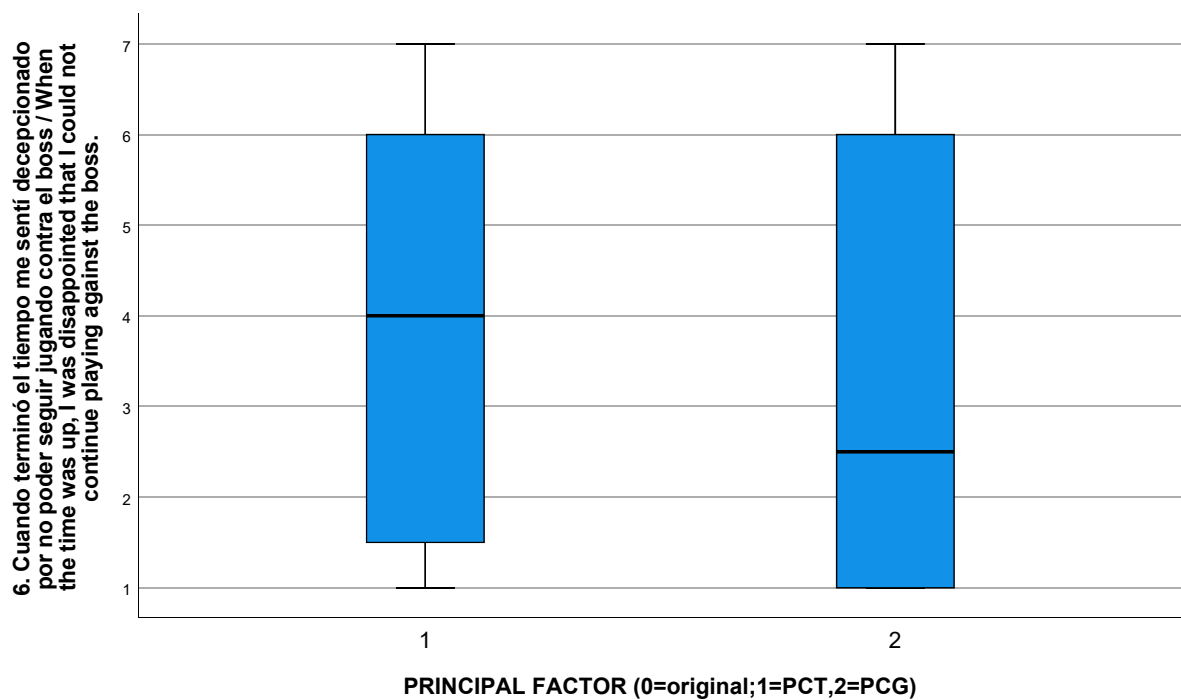
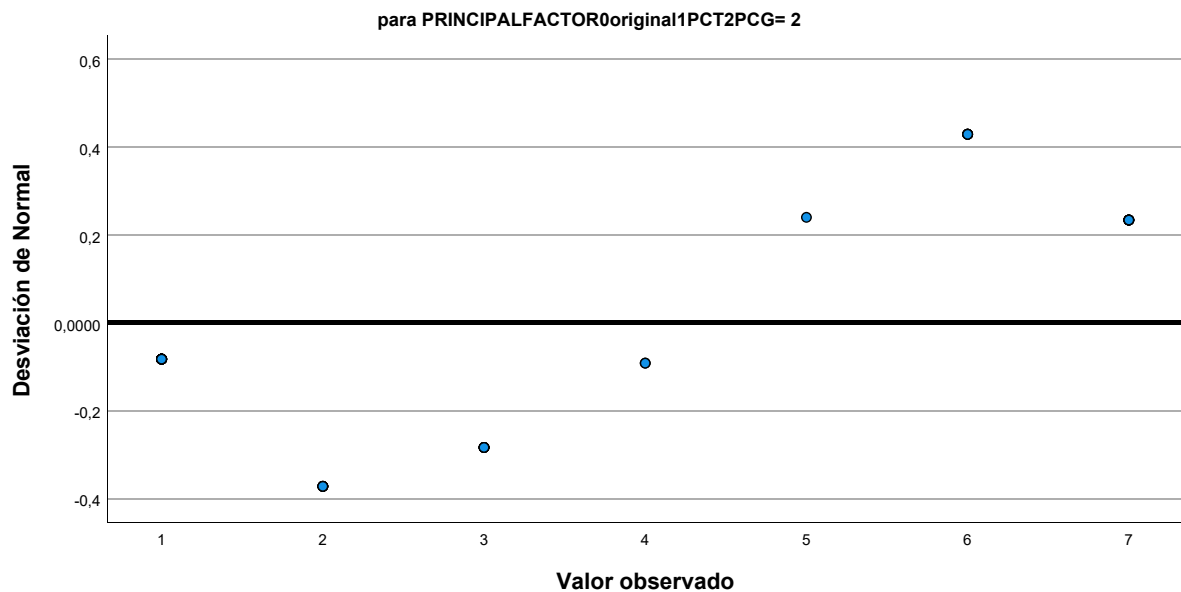


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / When the time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss.



7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss

Gráficos de tallo y hojas

7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss Diagrama de tallo y hojas de PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 1

Frecuencia Stem & Hoja

4,00	1 .	0000
3,00	2 .	000
6,00	3 .	000000
4,00	4 .	0000
8,00	5 .	00000000
9,00	6 .	000000000
10,00	7 .	0000000000

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the desi Diagrama de tallo y hojas de  
PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 2

Frecuencia	Stem &	Hoja
11,00	1 .	00000000000
10,00	2 .	0000000000
8,00	3 .	00000000
5,00	4 .	00000
4,00	5 .	0000
5,00	6 .	00000
1,00	7 .	0

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

## Gráficos Q-Q normales

Gráfico Q-Q normal de 7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss

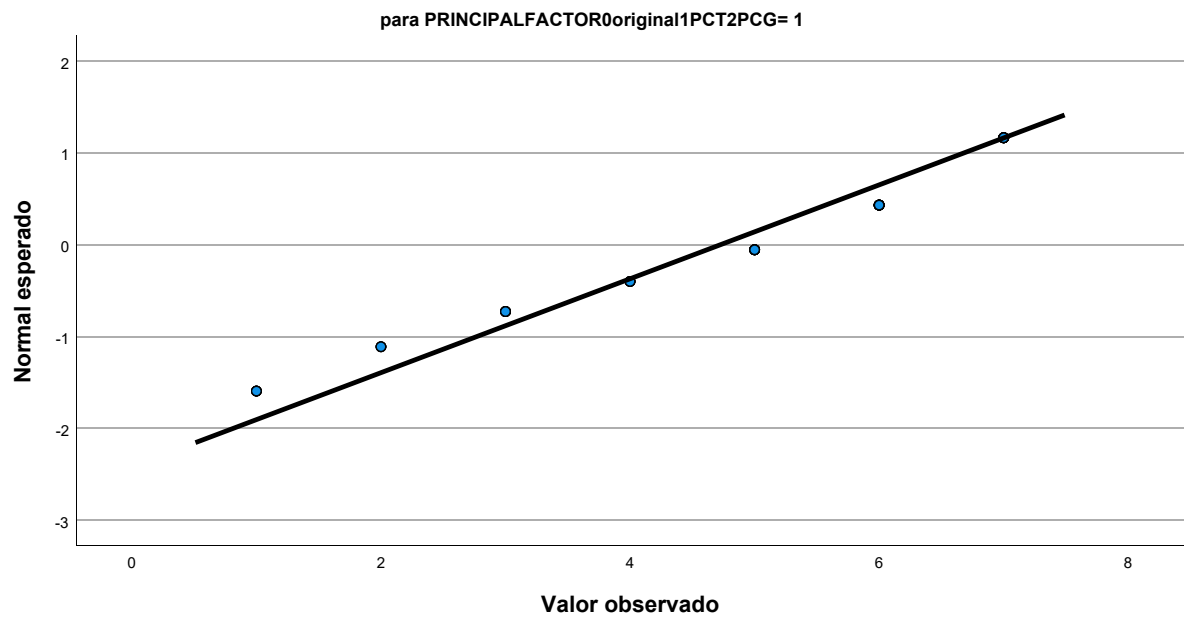
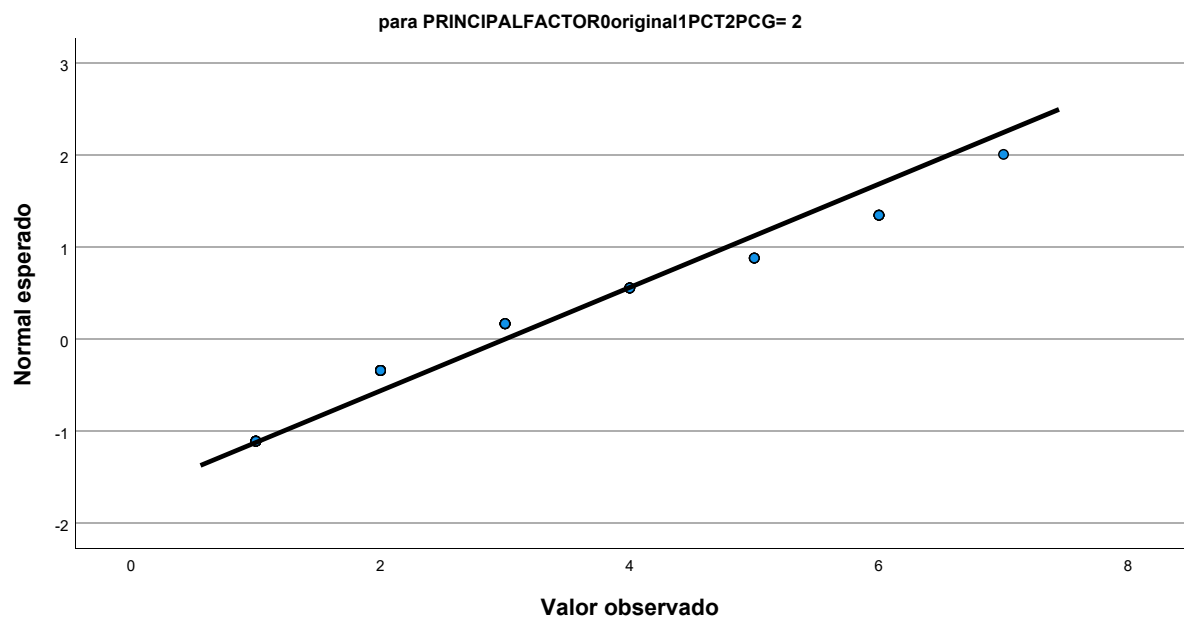


Gráfico Q-Q normal de 7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss



Gráficos Q-Q normales sin tendencia

Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss

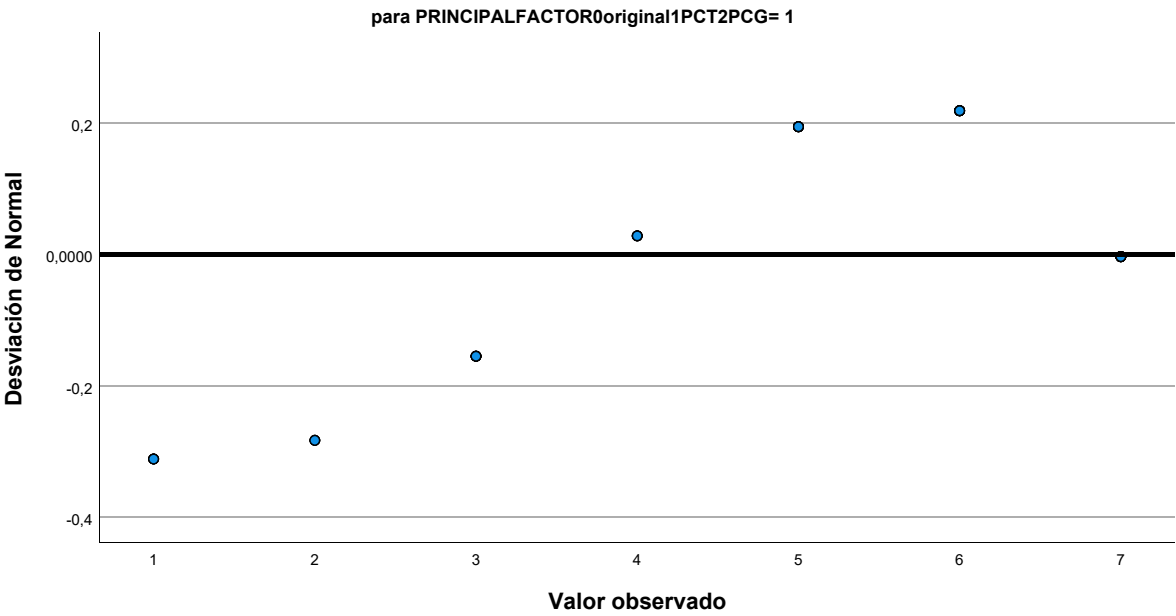
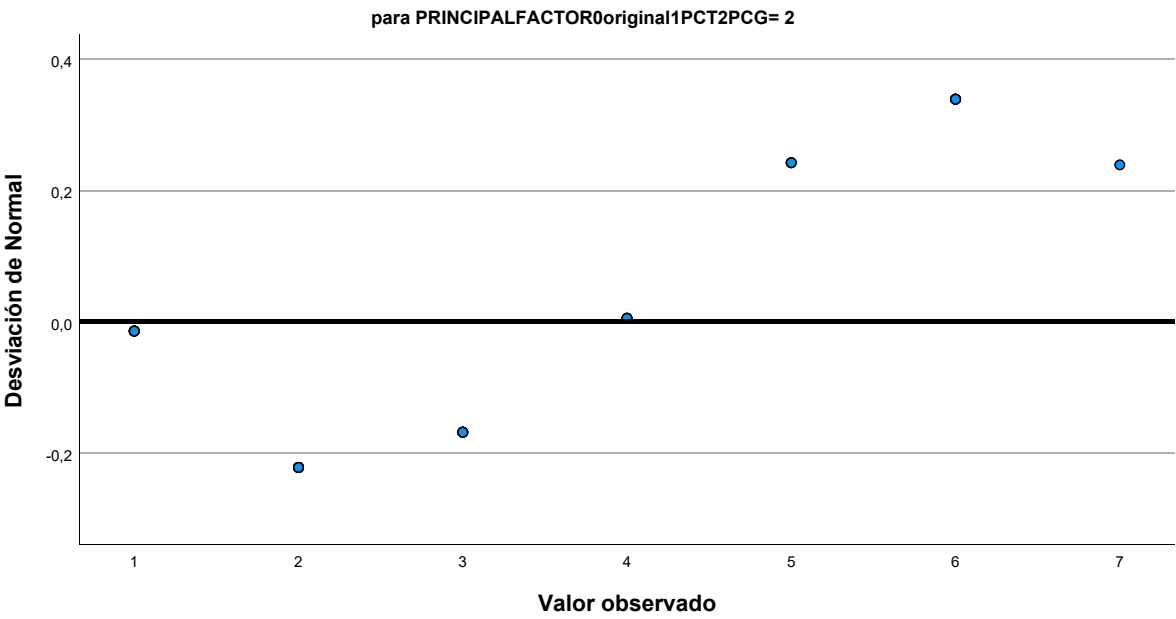
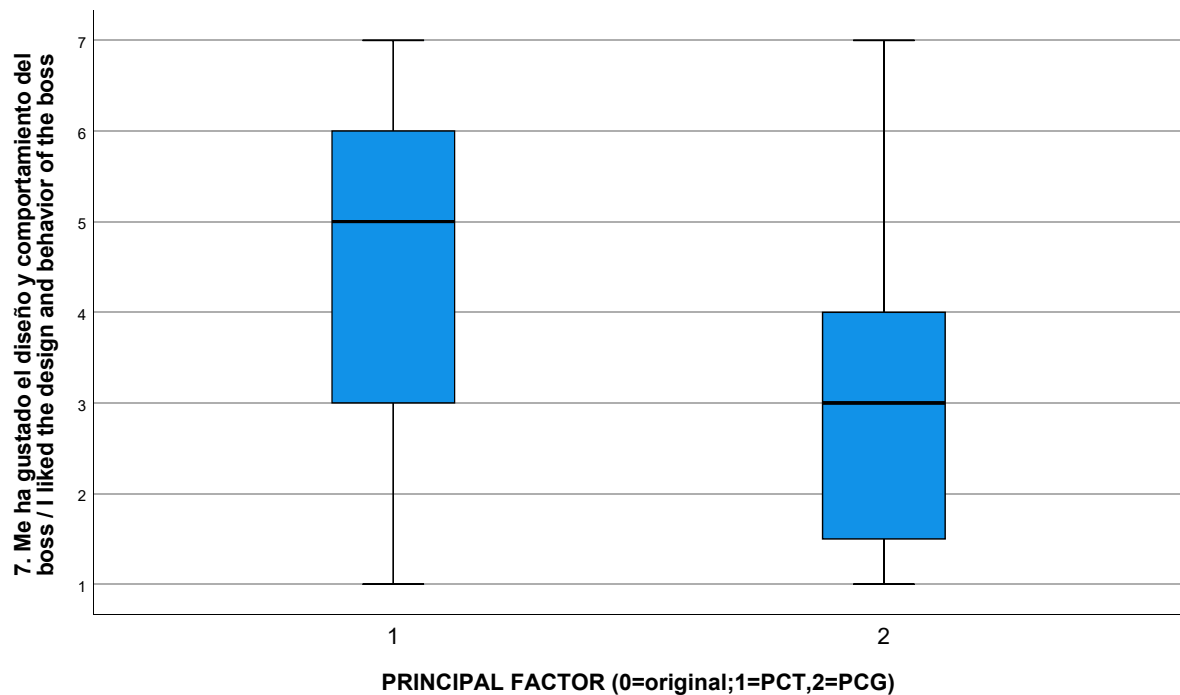


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss





8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability.

### Gráficos de tallo y hojas

8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability. Diagrama de tallo y hojas de  
PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 1

Frecuencia	Stem & Hoja
3,00	1 . 000
4,00	2 . 0000
6,00	3 . 000000
9,00	4 . 000000000
6,00	5 . 000000
10,00	6 . 0000000000
6,00	7 . 000000

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability. Diagrama de tallo y hojas de  
PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 2

Frecuencia	Stem & Hoja
14,00	1 . 00000000000000

8,00	2 .	00000000
9,00	3 .	000000000
7,00	4 .	0000000
2,00	5 .	00
3,00	6 .	000
1,00	7 .	0

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

## Gráficos Q-Q normales

**Gráfico Q-Q normal de 8.** El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability.

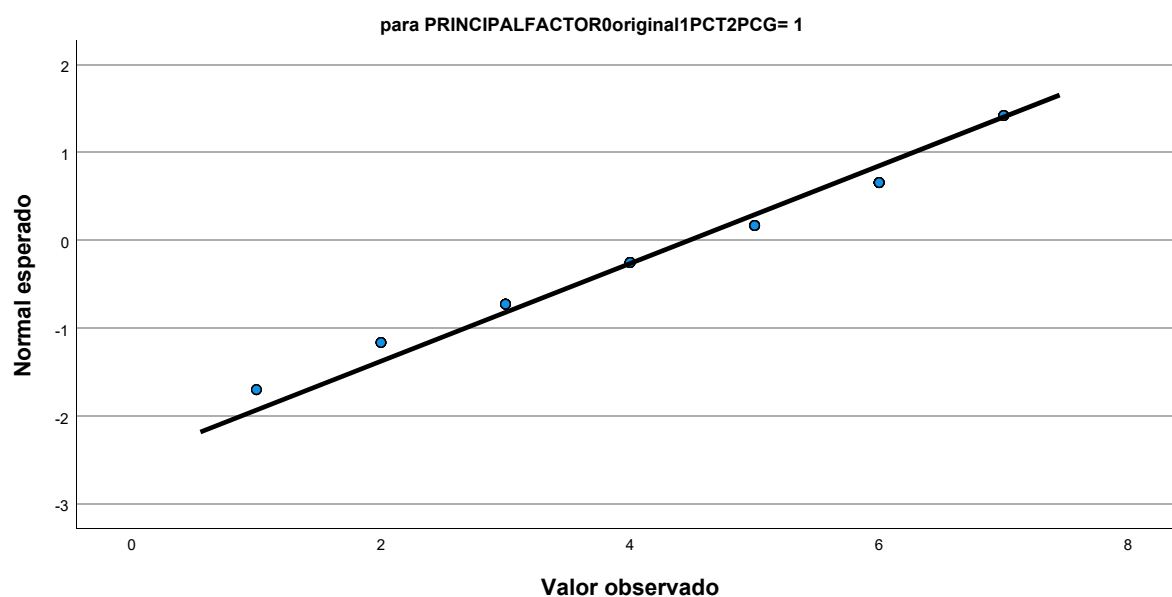
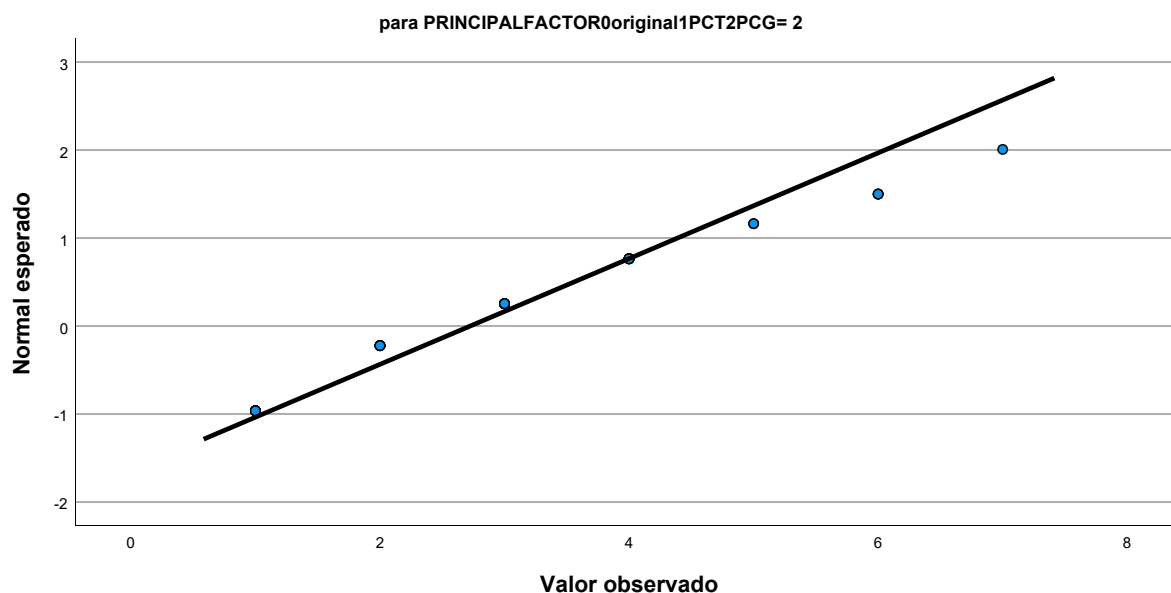




Gráfico Q-Q normal de 8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability.



## Gráficos Q-Q normales sin tendencia

Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability.

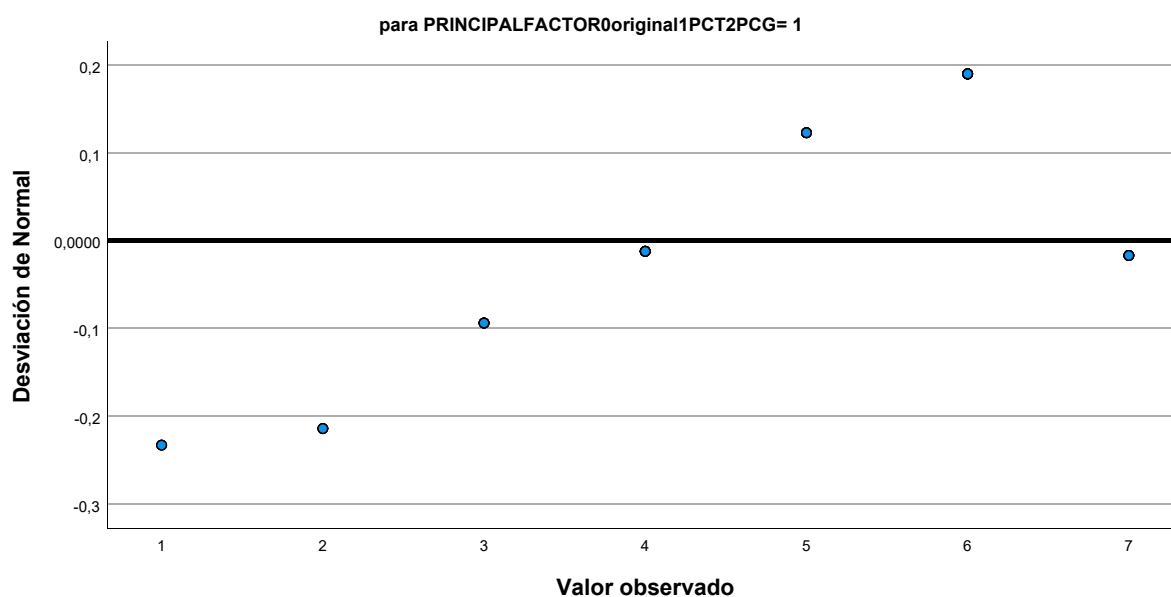
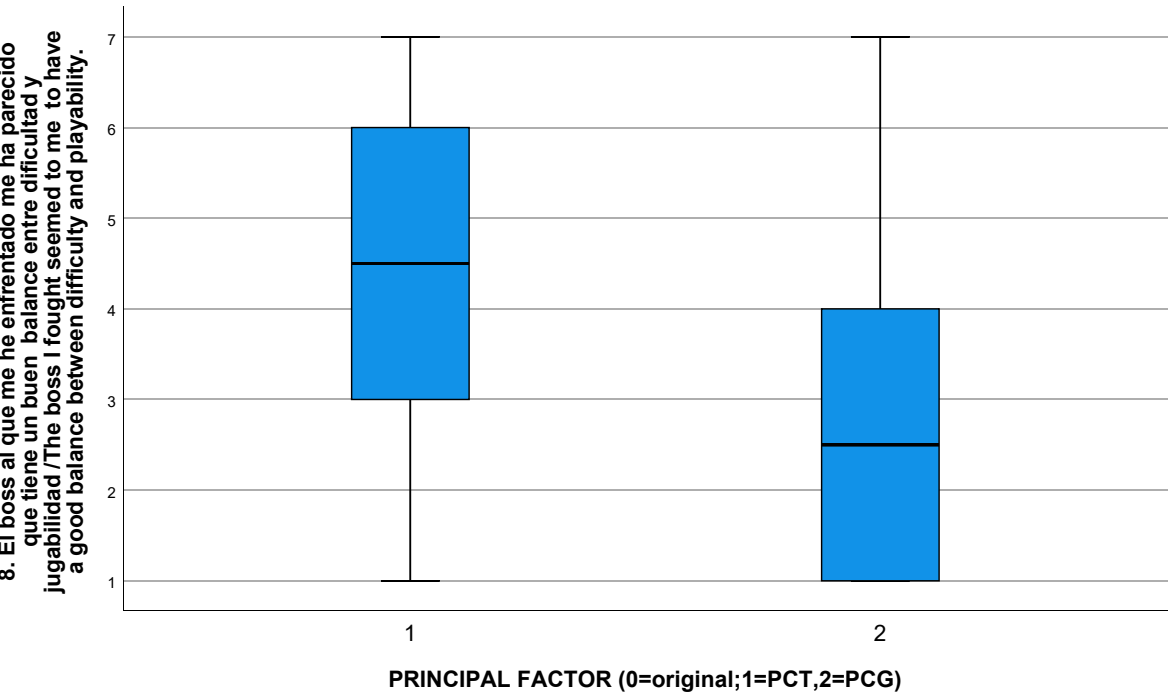
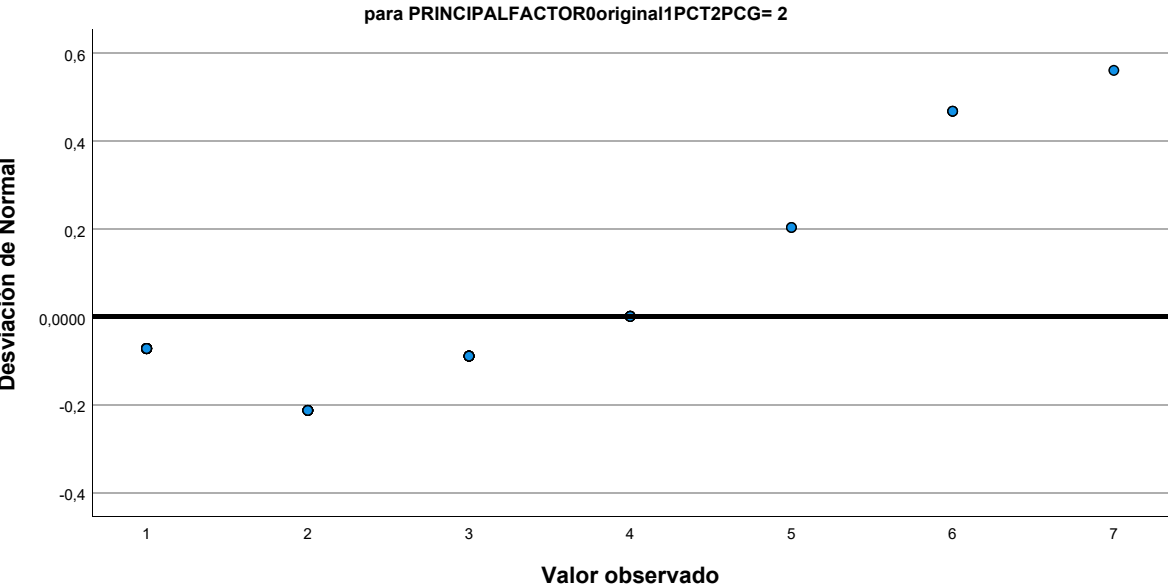


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability.



9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good.

Gráficos de tallo y hojas

9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good. Diagrama de tallo y hojas de PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 1

Frecuencia    Stem & Hoja

3,00	1 .	000
4,00	2 .	0000
5,00	3 .	00000
5,00	4 .	00000
7,00	5 .	0000000
12,00	6 .	000000000000
8,00	7 .	00000000

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall expe Diagrama de t  
allo y hojas de  
PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 2

Frecuencia	Stem &	Hoja
6,00	1 .	000000
6,00	2 .	000000
8,00	3 .	00000000
11,00	4 .	000000000000
6,00	5 .	000000
5,00	6 .	00000
2,00	7 .	00

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

## Gráficos Q-Q normales

Gráfico Q-Q normal de 9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good.

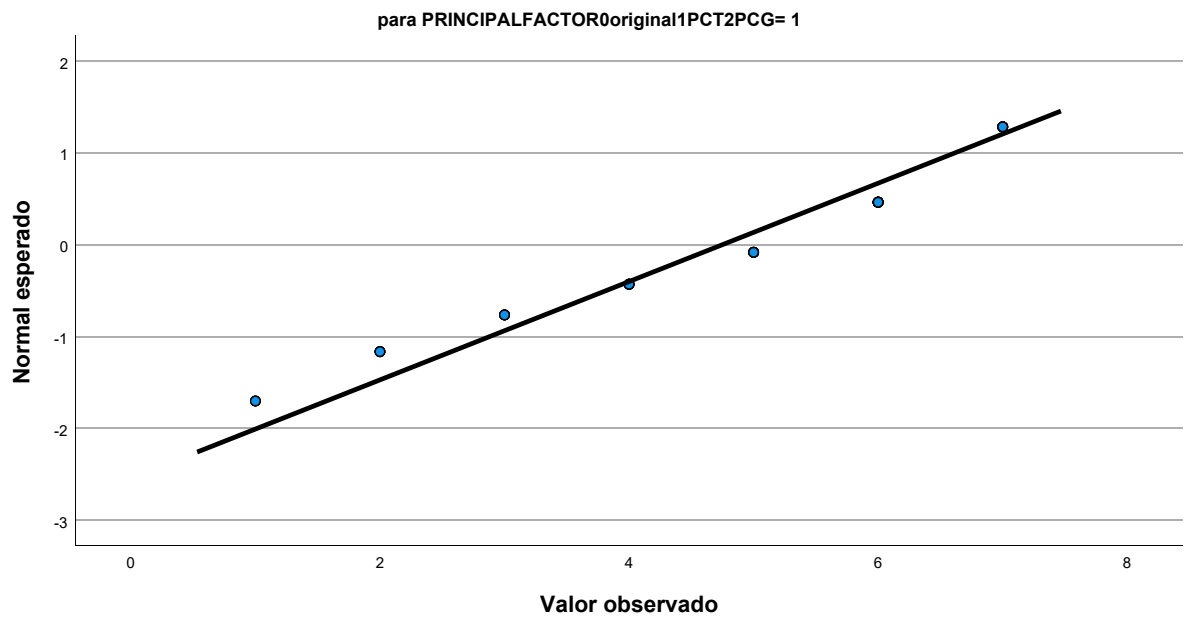
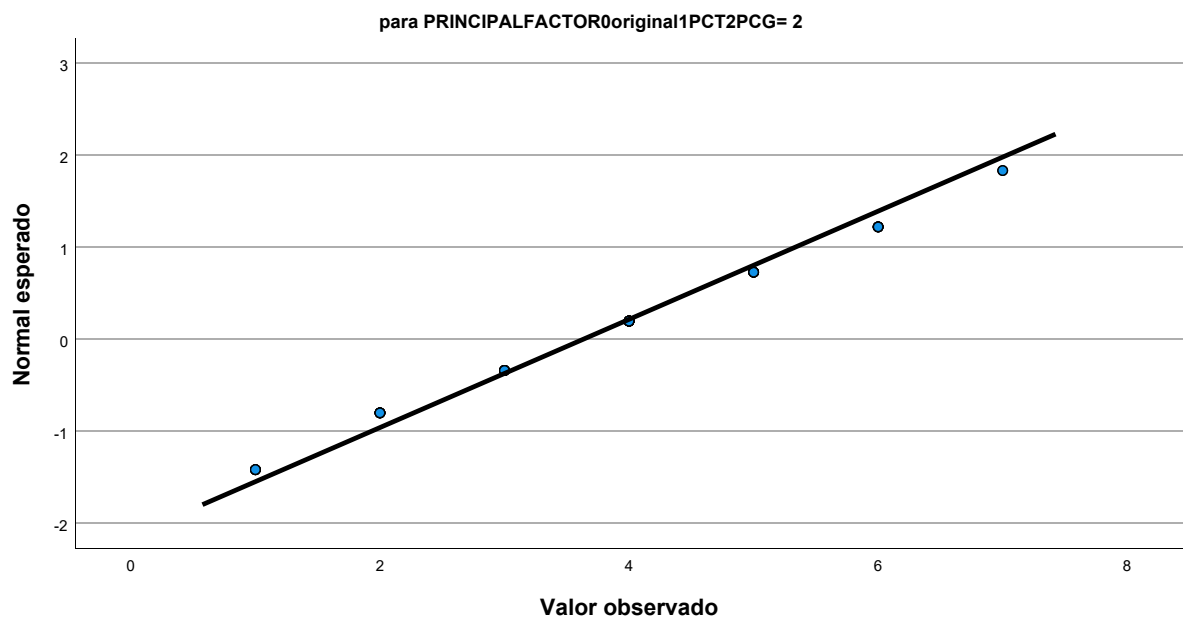


Gráfico Q-Q normal de 9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good.



Gráficos Q-Q normales sin tendencia

Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good.

para PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 1

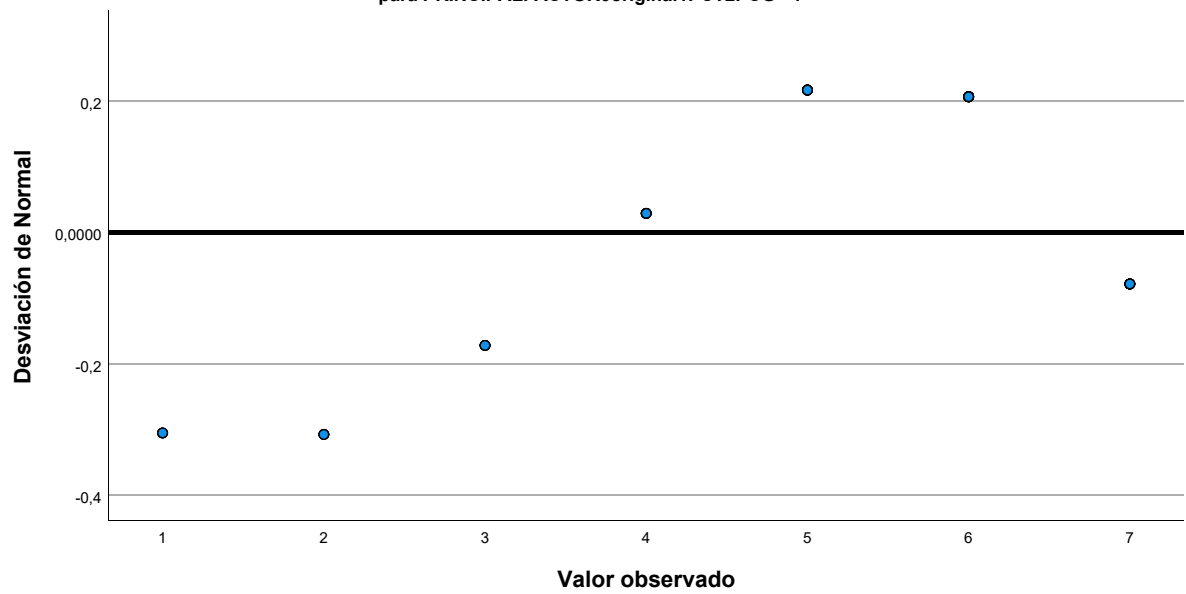
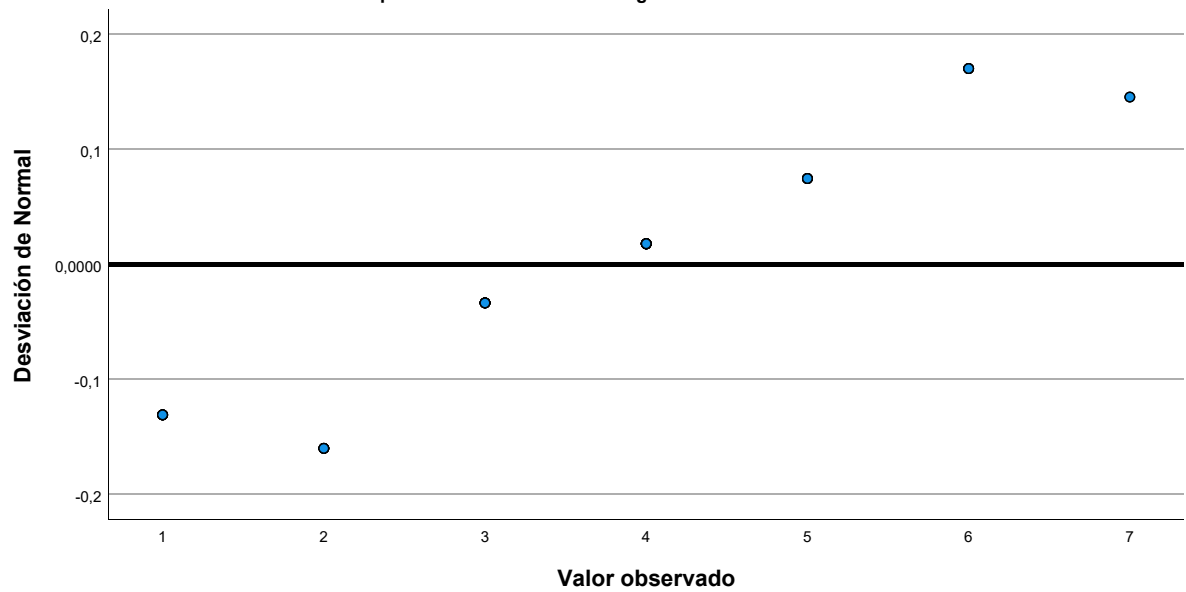
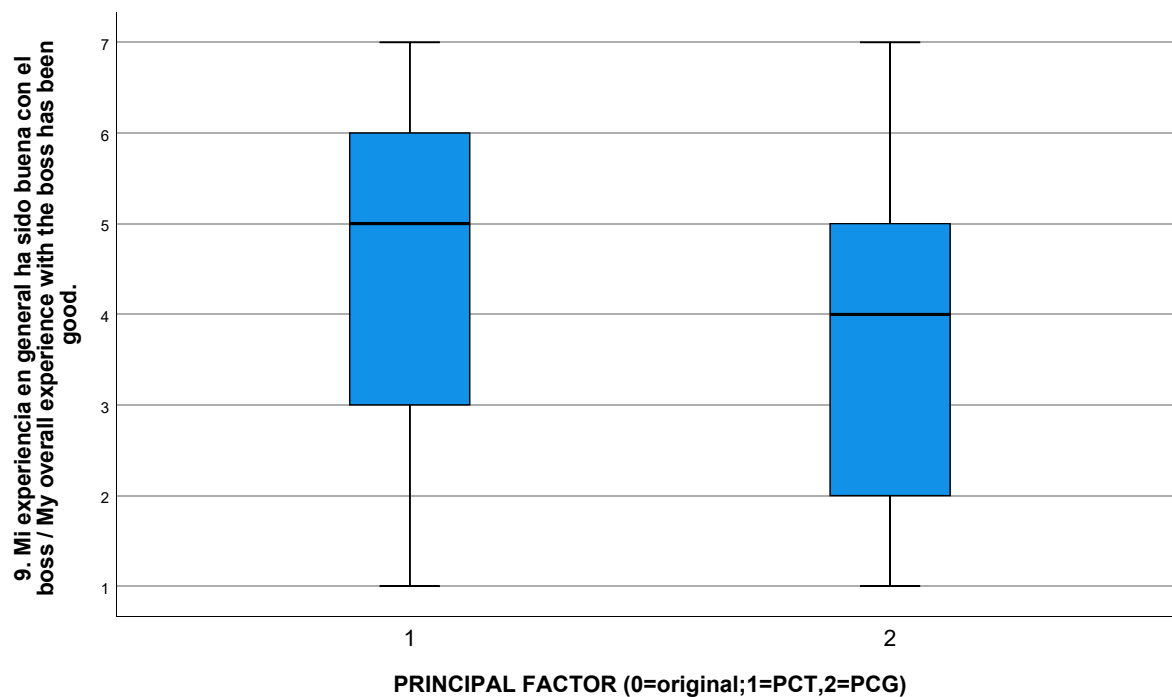


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good.

para PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 2





length comment

### Gráficos de tallo y hojas

length comment Diagrama de tallo y hojas de  
PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 1

Frecuencia	Stem & Hoja
13,00	0 . 0000000013444
7,00	0 . 5567999
6,00	1 . 001134
5,00	1 . 55669
2,00	2 . 44
1,00	2 . 6
1,00	3 . 3
2,00	3 . 79
1,00	4 . 2
1,00	4 . 5
2,00	5 . 04
3,00	Extremos (>=572)

Ancho del tallo: 100  
Cada hoja: 1 caso(s)

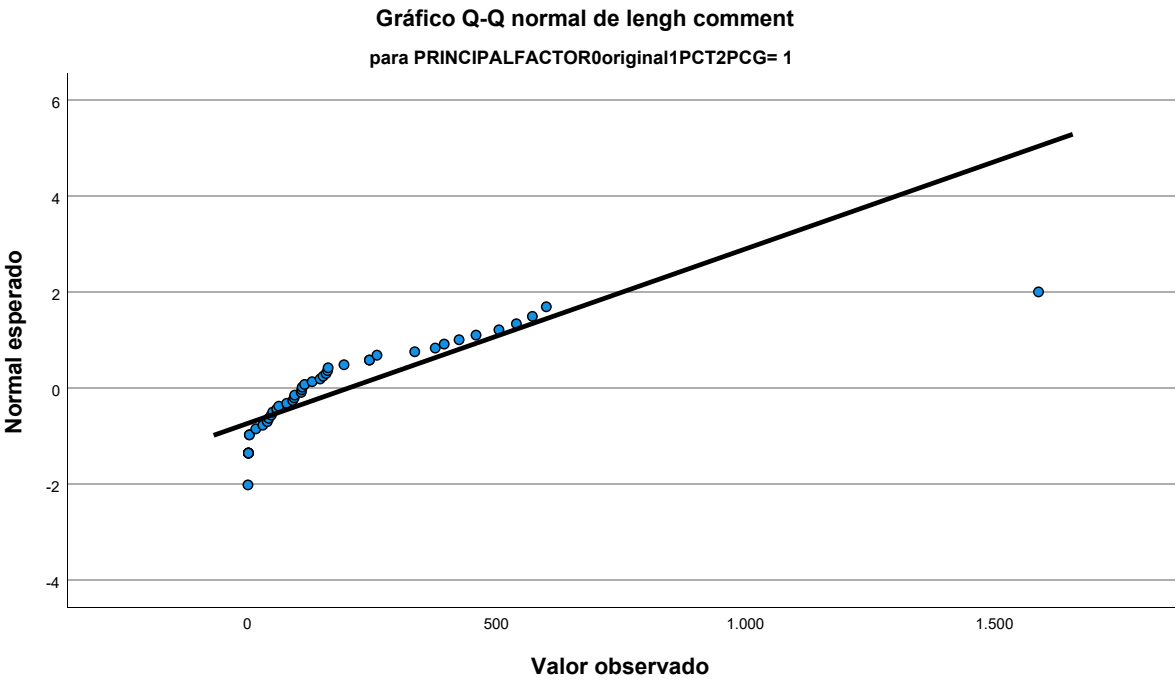
length comment Diagrama de tallo y hojas de  
PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 2

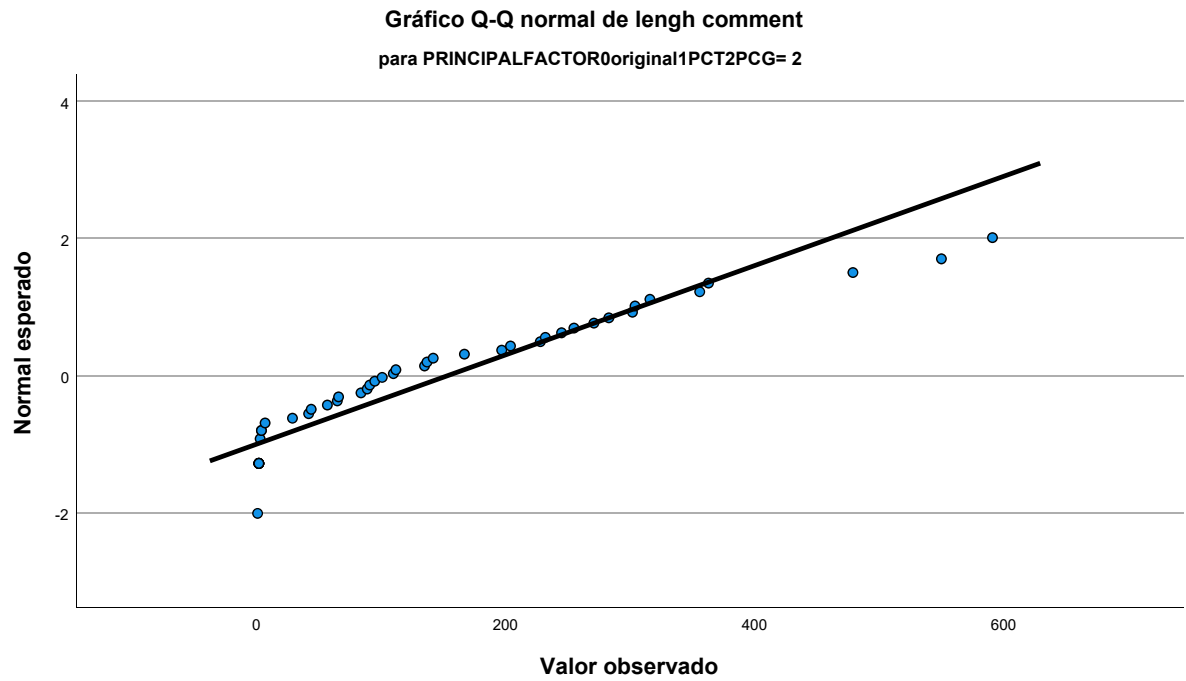
Frecuencia	Stem & Hoja
------------	-------------

14,00	0 . 000000000000244
7,00	0 . 5668899
6,00	1 . 011334
2,00	1 . 69
4,00	2 . 0234
3,00	2 . 578
3,00	3 . 001
2,00	3 . 56
,00	4 .
1,00	4 . 7
,00	5 .
2,00	5 . 59

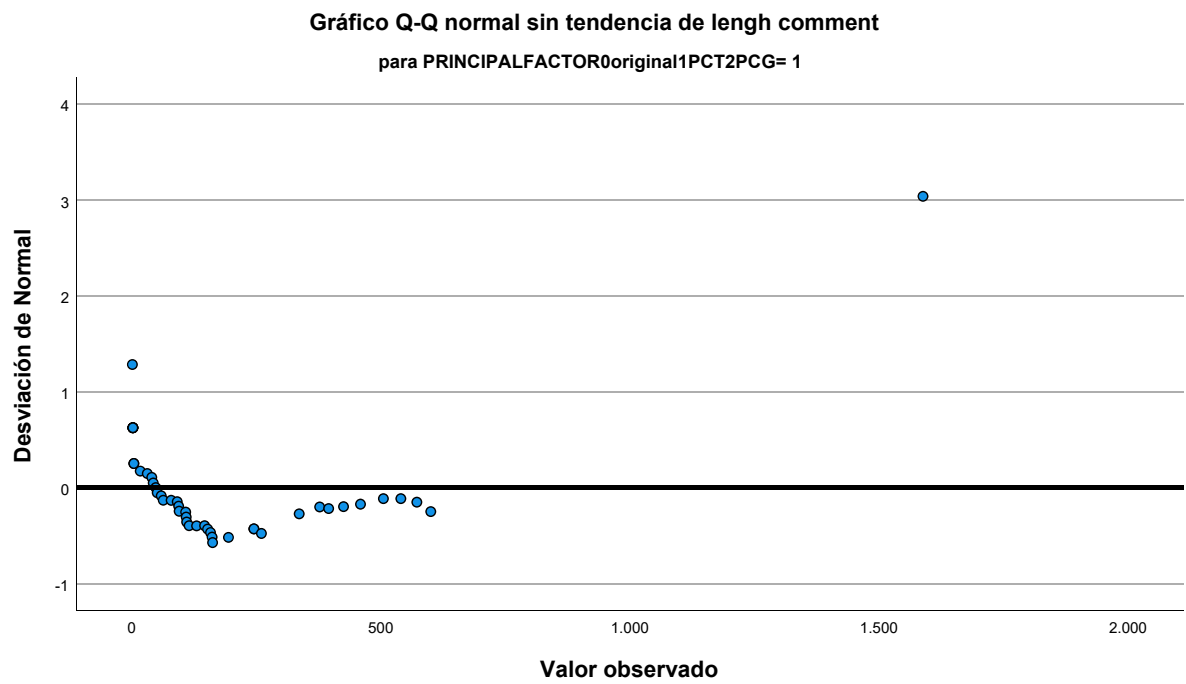
Ancho del tallo: 100  
Cada hoja: 1 caso(s)

### Gráficos Q-Q normales

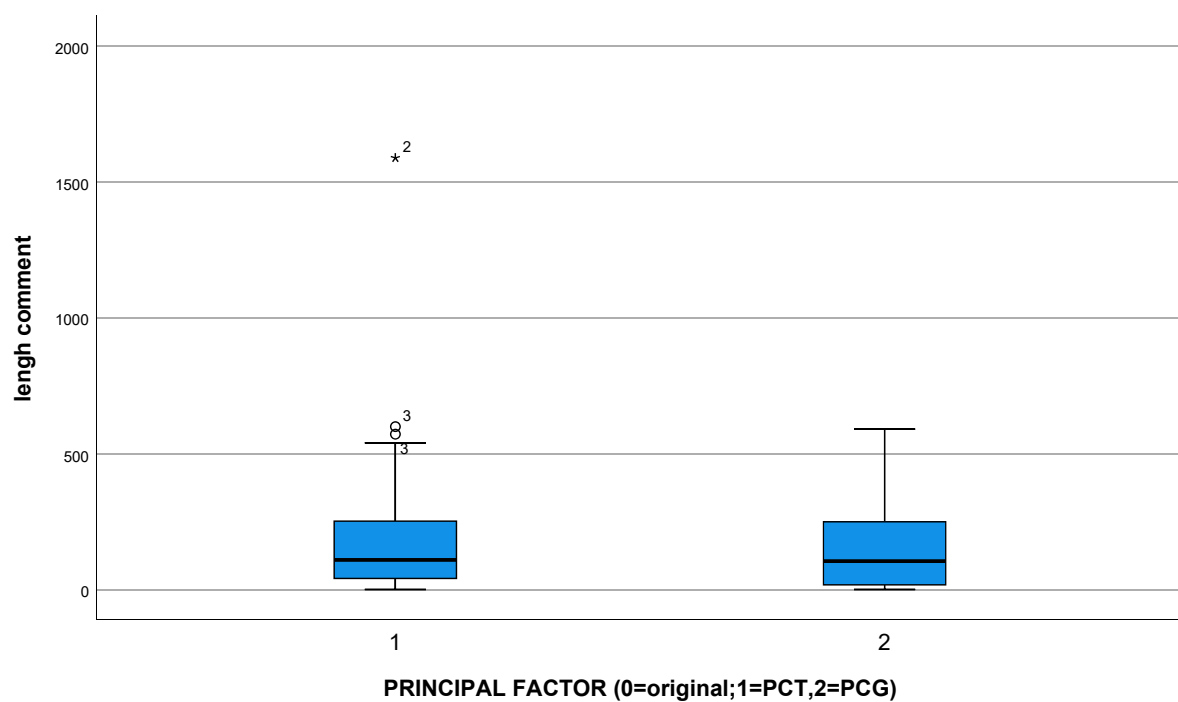
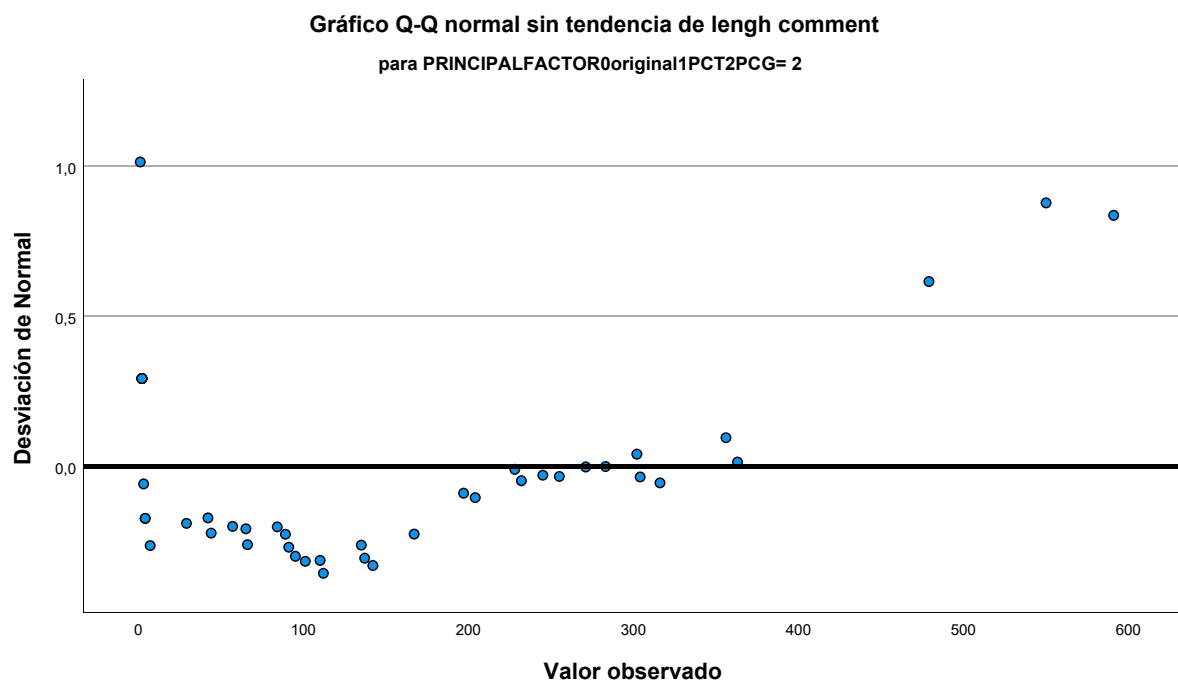




## Gráficos Q-Q normales sin tendencia







## KIND OF COMMENT

### Gráficos de tallo y hojas

KIND OF COMMENT Diagrama de tallo y hojas de  
PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 1

Frecuencia	Stem &	Hoja
8,00	0	. 00000000

,00	0 .
2,00	1 . 00
,00	1 .
6,00	2 . 000000
,00	2 .
9,00	3 . 000000000
,00	3 .
18,00	4 . 000000000000000000
,00	4 .
1,00	5 . 0

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

KIND OF COMMENT Diagrama de tallo y hojas de  
PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 2

Frecuencia	Stem & Hoja
12,00	0 . 000000000000
,00	0 .
,00	1 .
,00	1 .
10,00	2 . 0000000000
,00	2 .
2,00	3 . 00
,00	3 .
20,00	4 . 000000000000000000

Ancho del tallo: 1  
Cada hoja: 1 caso(s)

## Gráficos Q-Q normales

Gráfico Q-Q normal de KIND OF COMMENT  
para PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 1

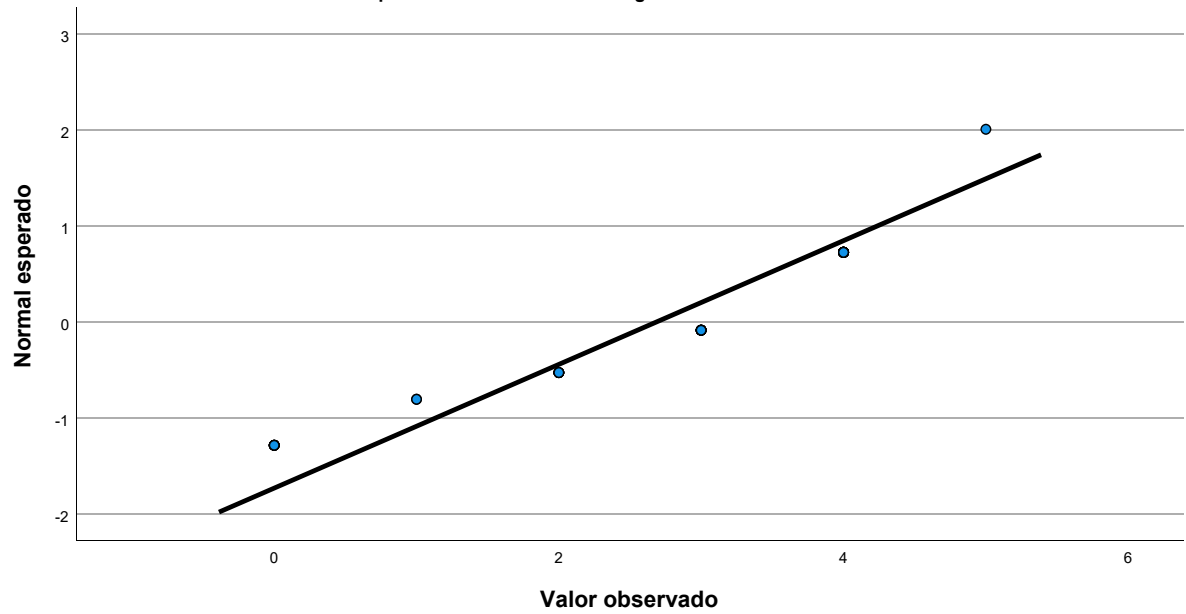
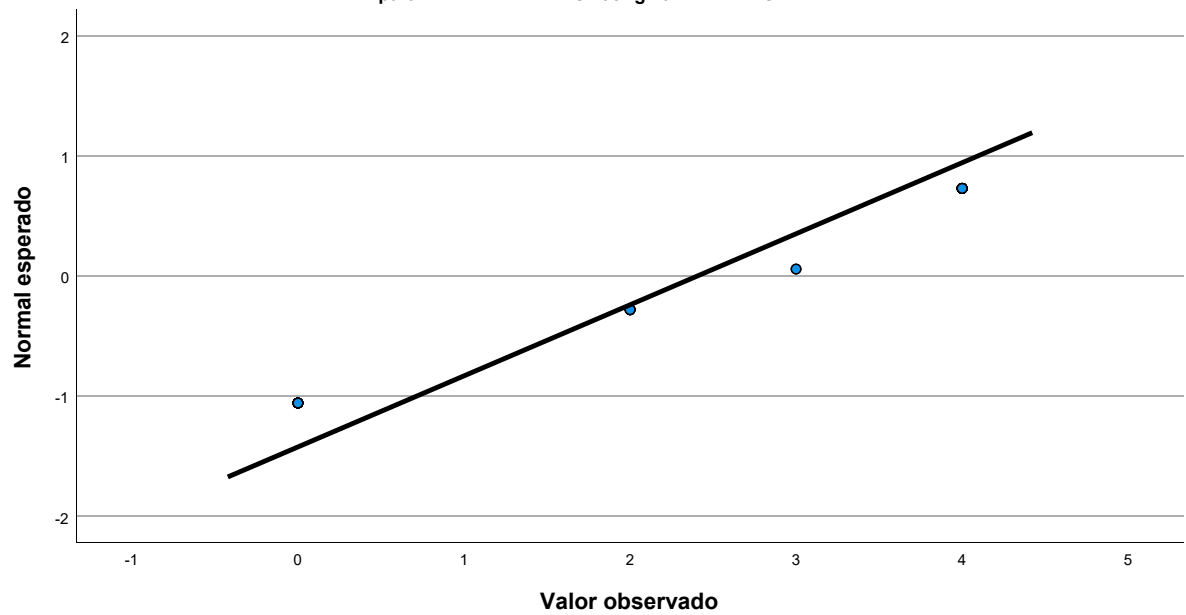
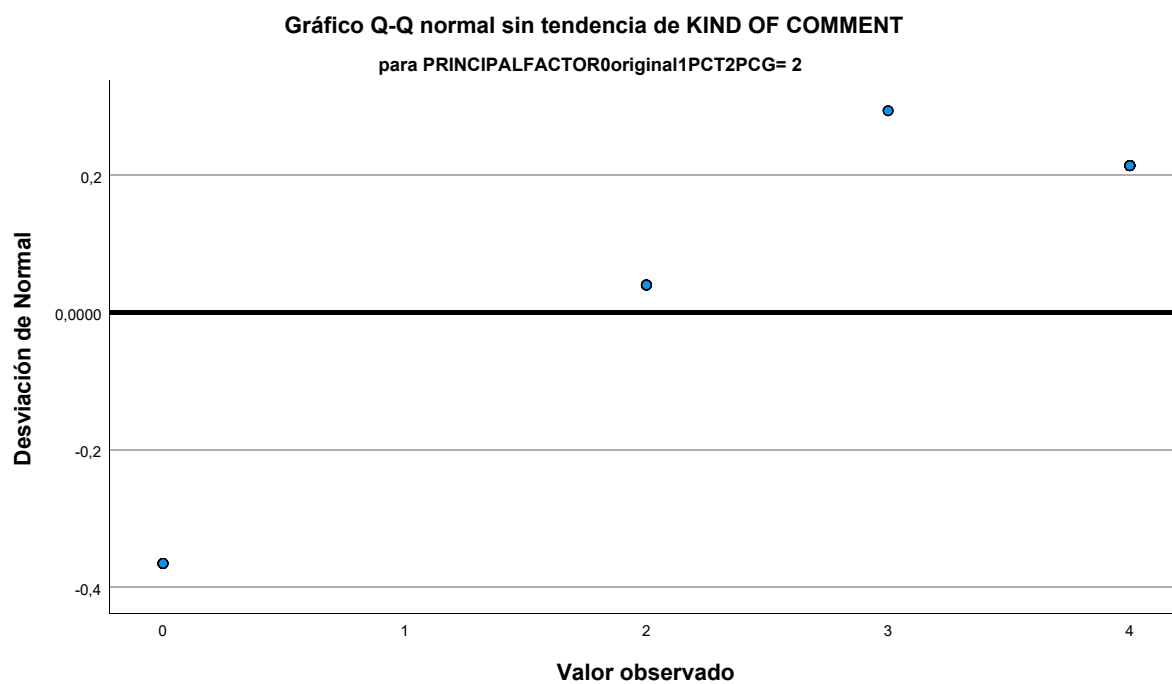
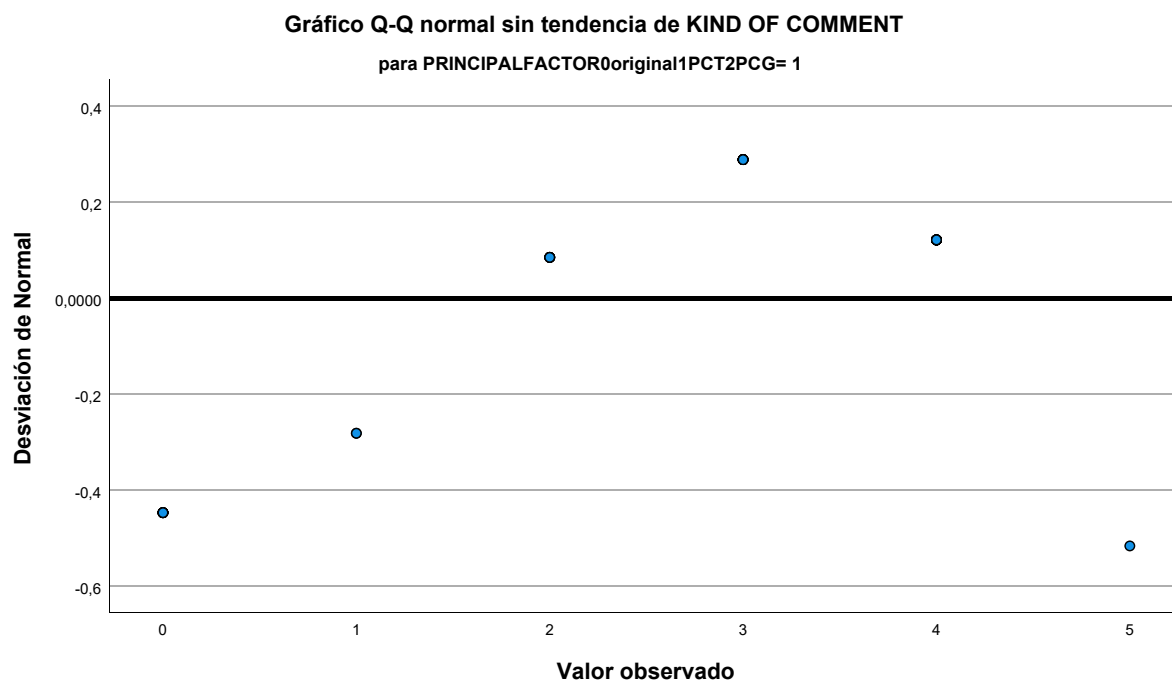
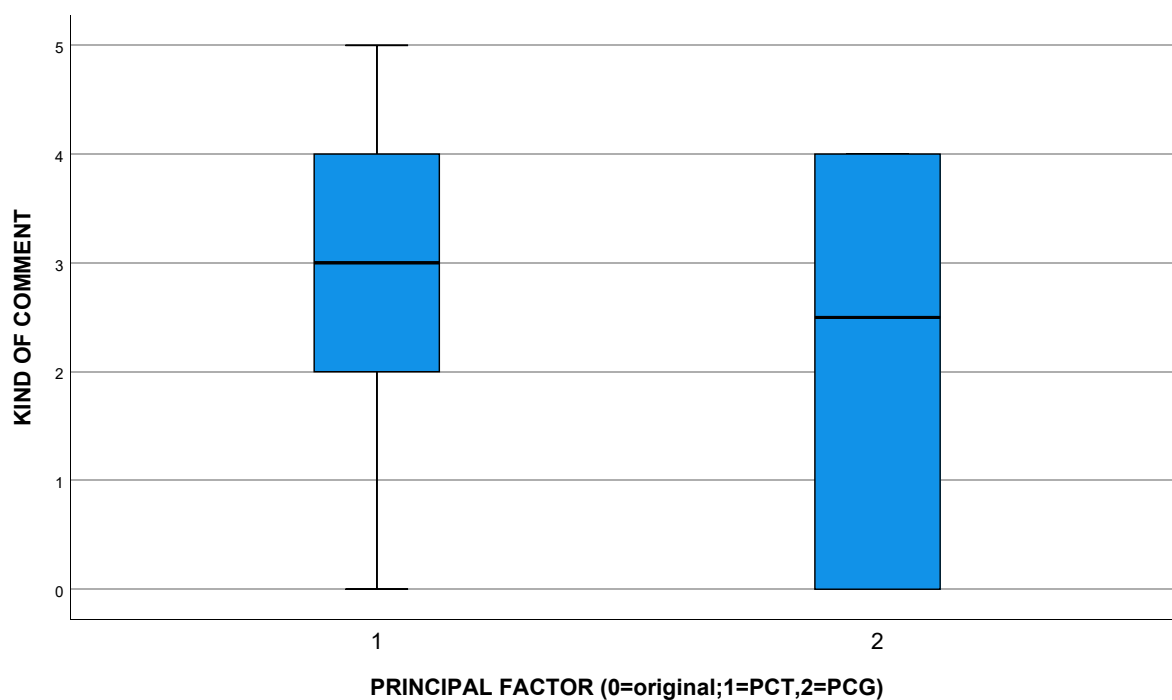


Gráfico Q-Q normal de KIND OF COMMENT  
para PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 2



Gráficos Q-Q normales sin tendencia





## Resumir

### Resumen de procesamiento de casos

	Incluido		Casos Excluido		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
PLAYTESTING DURATION * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
AVERAGE GAME TIME * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
WON RATE * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you played against the boss? * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
¿Cuántas has ganado? / How many times have you won? * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
DIFFICULTY (Q2) * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%

### Resumen de procesamiento de casos

	Incluido		Casos Excluido		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
FUN (Q5-Q6) * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT, 2=PCG)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
INMERSIBILITY (Q3-Q4) * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8-Q9) * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8) * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT, 2=PCG)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT, 2=PCG)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficulty is high. * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At no time did I want to give up while facing the boss. * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video game * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT, 2=PCG)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%

### Resumen de procesamiento de casos

	Incluido		Casos Excluido		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the boss * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / When the time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss. * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT, 2=PCG)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT, 2=PCG)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability. * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT, 2=PCG)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good. * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
length comment * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
KIND OF COMMENT * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%

### Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)		PLAYTESTING DURATION	AVERAGE GAME TIME	WON RATE
1	N	44	44	44
	Media	9,48	4,2363636364	32,0455%
	Desv. estándar	5,825	2,8464318130	36,98918%
2	N	44	44	44
	Media	5,66	2,0093614719	71,0985%
	Desv. estándar	3,595	1,7609800032	39,23846%
Total	N	88	88	88
	Media	7,57	3,1228625541	51,5720%
	Desv. estándar	5,181	2,6060242091	42,69524%

### Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)		¿Cuántas veces has jugado contra el boss? How many times have you played against the boss?	¿Cuántas has ganado? / How many times have you won?	DIFFICULTY (Q2)
1	N	44	44	44
	Media	2,48	,70	5,41
	Desv. estándar	,976	,851	1,675
2	N	44	44	44
	Media	3,32	2,30	3,05
	Desv. estándar	2,077	2,141	2,090
Total	N	88	88	88
	Media	2,90	1,50	4,23
	Desv. estándar	1,668	1,807	2,227



### Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)		FUN (Q5-Q6)	INMERSIBILITY (Q3-Q4)	GRAPHICS&p;DESIGN (Q1-Q7-Q8-Q9)
1	N	44	44	44
	Media	4,352	4,352	4,7727
	Desv. estándar	1,9900	1,9812	1,62718
2	N	44	44	44
	Media	3,398	4,159	3,4489
	Desv. estándar	1,8127	1,8069	1,39098
Total	N	88	88	88
	Media	3,875	4,256	4,1108
	Desv. estándar	1,9524	1,8876	1,64564

### Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)		GRAPHICS&p;DESIGN (Q1-Q7-Q8)	1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia	2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficulty is high.
1	N	44	44	44
	Media	4,7196969697	5,14	5,41
	Desv. estándar	1,6564698647	1,579	1,675
2	N	44	44	44
	Media	3,5303030303	4,43	3,05
	Desv. estándar	1,4668044012	1,744	2,090
Total	N	88	88	88
	Media	4,1250000000	4,78	4,23
	Desv. estándar	1,6665229823	1,691	2,227

### Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)		3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At no time did I want to give up while facing the boss.	4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video game	5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the boss
1	N	44	44	44
	Media	4,48	4,23	4,84
	Desv. estándar	2,328	2,240	1,976
2	N	44	44	44
	Media	5,34	2,98	3,52
	Desv. estándar	2,322	1,971	1,923
Total	N	88	88	88
	Media	4,91	3,60	4,18
	Desv. estándar	2,352	2,190	2,049

### Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)		6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / When the time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss.	7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss	8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability.
1	N	44	44	44
	Media	3,86	4,73	4,48
	Desv. estándar	2,319	1,957	1,798
2	N	44	44	44
	Media	3,27	3,00	2,73
	Desv. estándar	2,356	1,778	1,662
Total	N	88	88	88
	Media	3,57	3,86	3,60
	Desv. estándar	2,343	2,052	1,933

## Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)		9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good.	length comment	KIND OF COMMENT
1	N	44	44	44
	Media	4,75	200,50	2,68
	Desv. estándar	1,869	274,971	1,552
2	N	44	44	44
	Media	3,64	153,93	2,41
	Desv. estándar	1,699	153,570	1,689
Total	N	88	88	88
	Media	4,19	177,22	2,55
	Desv. estándar	1,862	222,654	1,618

**Resumir**

### Resumen de procesamiento de casos

	Incluido		Casos Excluido		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
PLAYTESTING DURATION * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG) * GROUP (1=A 2=B)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
AVERAGE GAME TIME * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG) * GROUP (1=A 2=B)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
WON RATE * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT, 2=PCG) * GROUP (1=A 2=B)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you played against the boss? * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG) * GROUP (1=A 2=B)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
¿Cuántas has ganado? / How many times have you won? * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG) * GROUP (1=A 2=B)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
DIFFICULTY (Q2) * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG) * GROUP (1=A 2=B)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
FUN (Q5-Q6) * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT, 2=PCG) * GROUP (1=A 2=B)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
INMERSIBILITY (Q3-Q4) * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG) * GROUP (1=A 2=B)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8-Q9) * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG) * GROUP (1=A 2=B)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%

### Resumen de procesamiento de casos

	Incluido		Casos Excluido		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8) * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT, 2=PCG) * GROUP (1=A 2=B)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT, 2=PCG) * GROUP (1=A 2=B)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficulty is high. * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG) * GROUP (1=A 2=B)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At no time did I want to give up while facing the boss. * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG) * GROUP (1=A 2=B)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video game * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT, 2=PCG) * GROUP (1=A 2=B)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%

### Resumen de procesamiento de casos

	Incluido		Casos Excluido		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the boss * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG) * GROUP (1=A 2=B)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / When the time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss. * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT, 2=PCG) * GROUP (1=A 2=B)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT, 2=PCG) * GROUP (1=A 2=B)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability. * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT, 2=PCG) * GROUP (1=A 2=B)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good. * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG) * GROUP (1=A 2=B)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%

### Resumen de procesamiento de casos

	Incluido		Casos Excluido		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
length comment * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG) * GROUP (1=A 2=B)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
KIND OF COMMENT * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG) * GROUP (1=A 2=B)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%

### Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	GROUP (1=A 2=B)		PLAYTESTING DURATION	AVERAGE GAME TIME	WON RATE
1	1	N	23	23	23
		Media	7,70	4,1623188406	41,3043%
		Desv. estándar	4,193	2,9267885725	37,89591%
	2	N	21	21	21
		Media	11,43	4,3174603175	21,9048%
		Desv. estándar	6,779	2,8255553839	33,99054%
	Total	N	44	44	44
		Media	9,48	4,2363636364	32,0455%
		Desv. estándar	5,825	2,8464318130	36,98918%
2	1	N	23	23	23
		Media	4,96	2,2106625259	76,0870%
		Desv. estándar	3,067	2,2769872935	39,83111%
	2	N	21	21	21
		Media	6,43	1,7888888889	65,6349%
		Desv. estándar	4,032	,93084987054	38,79603%
	Total	N	44	44	44
		Media	5,66	2,0093614719	71,0985%
		Desv. estándar	3,595	1,7609800032	39,23846%

## Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	GROUP (1=A 2=B)		¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you played against the boss?	¿Cuántas has ganado? / How many times have you won?
1	1	N	23	23
		Media	2,13	,70
		Desv. estándar	,920	,559
	2	N	21	21
		Media	2,86	,71
		Desv. estándar	,910	1,102
	Total	N	44	44
		Media	2,48	,70
		Desv. estándar	,976	,851
2	1	N	23	23
		Media	2,87	2,17
		Desv. estándar	1,842	2,146
	2	N	21	21
		Media	3,81	2,43
		Desv. estándar	2,250	2,181
	Total	N	44	44
		Media	3,32	2,30
		Desv. estándar	2,077	2,141



# Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	GROUP (1=A 2=B)		DIFFICULTY (Q2)	FUN (Q5-Q6)
1	1	N	23	23
		Media	5,48	4,087
		Desv. estándar	1,310	1,9167
	2	N	21	21
		Media	5,33	4,643
		Desv. estándar	2,033	2,0745
	Total	N	44	44
		Media	5,41	4,352
		Desv. estándar	1,675	1,9900
2	1	N	23	23
		Media	2,96	3,043
		Desv. estándar	2,163	1,7959
	2	N	21	21
		Media	3,14	3,786
		Desv. estándar	2,056	1,7928
	Total	N	44	44
		Media	3,05	3,398
		Desv. estándar	2,090	1,8127

# Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	GROUP (1=A 2=B)		INMERSIBILITY (Q3-Q4)	GRAPHICS&am p;DESIGN (Q1- Q7-Q8-Q9)
1	1	N	23	23
		Media	4,174	4,2826
		Desv. estándar	1,8378	1,51001
	2	N	21	21
		Media	4,548	5,3095
		Desv. estándar	2,1558	1,61420
	Total	N	44	44
		Media	4,352	4,7727
		Desv. estándar	1,9812	1,62718
2	1	N	23	23
		Media	4,065	3,3587
		Desv. estándar	1,7143	1,46711
	2	N	21	21
		Media	4,262	3,5476
		Desv. estándar	1,9405	1,33140
	Total	N	44	44
		Media	4,159	3,4489
		Desv. estándar	1,8069	1,39098

## Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	GROUP (1=A 2=B)		GRAPHICS&p;DESIGN (Q1-Q7-Q8)	1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia
1	1	N	23	23
		Media	4,1739130435	4,96
		Desv. estándar	1,6076507901	1,637
	2	N	21	21
		Media	5,3174603175	5,33
		Desv. estándar	1,5292561390	1,528
	Total	N	44	44
		Media	4,7196969697	5,14
		Desv. estándar	1,6564698647	1,579
2	1	N	23	23
		Media	3,3043478261	4,22
		Desv. estándar	1,4733766738	1,808
	2	N	21	21
		Media	3,7777777778	4,67
		Desv. estándar	1,4542402879	1,683
	Total	N	44	44
		Media	3,5303030303	4,43
		Desv. estándar	1,4668044012	1,744

## Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	GROUP (1=A 2=B)		2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficulty is high.	3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At no time did I want to give up while facing the boss.
1	1	N	23	23
		Media	5,48	4,26
		Desv. estándar	1,310	2,240
	2	N	21	21
		Media	5,33	4,71
		Desv. estándar	2,033	2,452
	Total	N	44	44
		Media	5,41	4,48
		Desv. estándar	1,675	2,328
2	1	N	23	23
		Media	2,96	5,35
		Desv. estándar	2,163	2,347
	2	N	21	21
		Media	3,14	5,33
		Desv. estándar	2,056	2,352
	Total	N	44	44
		Media	3,05	5,34
		Desv. estándar	2,090	2,322

## Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	GROUP (1=A 2=B)		4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video game	5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the boss
1	1	N	23	23
		Media	4,09	4,57
		Desv. estándar	2,172	1,879
	2	N	21	21
		Media	4,38	5,14
		Desv. estándar	2,355	2,081
	Total	N	44	44
		Media	4,23	4,84
		Desv. estándar	2,240	1,976
2	1	N	23	23
		Media	2,78	3,13
		Desv. estándar	1,858	1,842
	2	N	21	21
		Media	3,19	3,95
		Desv. estándar	2,112	1,962
	Total	N	44	44
		Media	2,98	3,52
		Desv. estándar	1,971	1,923

## Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	GROUP (1=A 2=B)		6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / When the time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss.	7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss
1	1	N	23	23
		Media	3,61	3,96
		Desv. estándar	2,271	1,965
	2	N	21	21
		Media	4,14	5,57
		Desv. estándar	2,393	1,599
	Total	N	44	44
		Media	3,86	4,73
		Desv. estándar	2,319	1,957
2	1	N	23	23
		Media	2,96	2,96
		Desv. estándar	2,142	1,870
	2	N	21	21
		Media	3,62	3,05
		Desv. estándar	2,578	1,717
	Total	N	44	44
		Media	3,27	3,00
		Desv. estándar	2,356	1,778

## Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	GROUP (1=A 2=B)		8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability.	9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good.
1	1	N	23	23
		Media	3,96	4,26
		Desv. estándar	1,665	1,685
	2	N	21	21
		Media	5,05	5,29
		Desv. estándar	1,802	1,953
	Total	N	44	44
		Media	4,48	4,75
		Desv. estándar	1,798	1,869
2	1	N	23	23
		Media	2,74	3,52
		Desv. estándar	1,815	1,702
	2	N	21	21
		Media	2,71	3,76
		Desv. estándar	1,521	1,729
	Total	N	44	44
		Media	2,73	3,64
		Desv. estándar	1,662	1,699

## Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	GROUP (1=A 2=B)		length comment	KIND OF COMMENT
1	1	N	23	23
		Media	236,48	2,61
		Desv. estándar	345,658	1,616
	2	N	21	21
		Media	161,10	2,76
		Desv. estándar	167,372	1,513
	Total	N	44	44
		Media	200,50	2,68
		Desv. estándar	274,971	1,552
2	1	N	23	23
		Media	148,00	2,09
		Desv. estándar	171,543	1,621
	2	N	21	21
		Media	160,43	2,76
		Desv. estándar	135,094	1,729
	Total	N	44	44
		Media	153,93	2,41
		Desv. estándar	153,570	1,689



### Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	GROUP (1=A 2=B)		PLAYTESTING DURATION	AVERAGE GAME TIME	WON RATE
Total	1	N	46	46	46
		Media	6,33	3,1864906832	58,6957%
		Desv. estándar	3,888	2,7741659082	42,27177%
	2	N	42	42	42
		Media	8,93	3,0531746032	43,7698%
		Desv. estándar	6,062	2,4402042378	42,27933%
	Total	N	88	88	88
		Media	7,57	3,1228625541	51,5720%
		Desv. estándar	5,181	2,6060242091	42,69524%

### Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	GROUP (1=A 2=B)		¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you played against the boss?	¿Cuántas has ganado? / How many times have you won?
Total	1	N	46	46
		Media	2,50	1,43
		Desv. estándar	1,487	1,721
	2	N	42	42
		Media	3,33	1,57
		Desv. estándar	1,762	1,915
	Total	N	88	88
		Media	2,90	1,50
		Desv. estándar	1,668	1,807

### Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	GROUP (1=A 2=B)		DIFFICULTY (Q2)	FUN (Q5-Q6)
Total	1	N	46	46
		Media	4,22	3,565
		Desv. estándar	2,180	1,9108
	2	N	42	42
		Media	4,24	4,214
		Desv. estándar	2,304	1,9635
	Total	N	88	88
		Media	4,23	3,875
		Desv. estándar	2,227	1,9524

### Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	GROUP (1=A 2=B)		INMERSIBILITY (Q3-Q4)	GRAPHICS&am p;DESIGN (Q1- Q7-Q8-Q9)
Total	1	N	46	46
		Media	4,120	3,8207
		Desv. estándar	1,7581	1,54440
	2	N	42	42
		Media	4,405	4,4286
		Desv. estándar	2,0310	1,71194
	Total	N	88	88
		Media	4,256	4,1108
		Desv. estándar	1,8876	1,64564

### Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	GROUP (1=A 2=B)		GRAPHICS&p;DESIGN (Q1-Q7-Q8)	1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia
Total	1	N	46	46
		Media	3,7391304348	4,59
		Desv. estándar	1,5868487967	1,746
	2	N	42	42
		Media	4,5476190476	5,00
		Desv. estándar	1,6671892328	1,623
	Total	N	88	88
		Media	4,1250000000	4,78
		Desv. estándar	1,6665229823	1,691

### Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	GROUP (1=A 2=B)		2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficulty is high.	3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At no time did I want to give up while facing the boss.
Total	1	N	46	46
		Media	4,22	4,80
		Desv. estándar	2,180	2,334
	2	N	42	42
		Media	4,24	5,02
		Desv. estándar	2,304	2,394
	Total	N	88	88
		Media	4,23	4,91
		Desv. estándar	2,227	2,352

### Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	GROUP (1=A 2=B)		4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video game	5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the boss
Total	1	N	46	46
		Media	3,43	3,85
		Desv. estándar	2,105	1,977
	2	N	42	42
		Media	3,79	4,55
		Desv. estándar	2,290	2,086
	Total	N	88	88
		Media	3,60	4,18
		Desv. estándar	2,190	2,049

### Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	GROUP (1=A 2=B)		6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / When the time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss.	7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss
Total	1	N	46	46
		Media	3,28	3,46
		Desv. estándar	2,208	1,963
	2	N	42	42
		Media	3,88	4,31
		Desv. estándar	2,471	2,078
	Total	N	88	88
		Media	3,57	3,86
		Desv. estándar	2,343	2,052

### Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	GROUP (1=A 2=B)		8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability.	9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good.
Total	1	N	46	46
		Media	3,35	3,89
		Desv. estándar	1,828	1,716
	2	N	42	42
		Media	3,88	4,52
		Desv. estándar	2,027	1,978
	Total	N	88	88
		Media	3,60	4,19
		Desv. estándar	1,933	1,862

### Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	GROUP (1=A 2=B)		length comment	KIND OF COMMENT
Total	1	N	46	46
		Media	192,24	2,35
		Desv. estándar	273,495	1,622
	2	N	42	42
		Media	160,76	2,76
		Desv. estándar	150,226	1,605
	Total	N	88	88
		Media	177,22	2,55
		Desv. estándar	222,654	1,618

## Resumir

### Resumen de procesamiento de casos

	Incluido		Casos Excluido		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
PLAYTESTING DURATION * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG) * PROFILE (1=PLAYER 2=DEVELOPER)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
AVERAGE GAME TIME * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG) * PROFILE (1=PLAYER 2=DEVELOPER)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
WON RATE * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT, 2=PCG) * PROFILE (1=PLAYER 2=DEVELOPER)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you played against the boss? * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG) * PROFILE (1=PLAYER 2=DEVELOPER)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
¿Cuántas has ganado? / How many times have you won? * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG) * PROFILE (1=PLAYER 2=DEVELOPER)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
DIFFICULTY (Q2) * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG) * PROFILE (1=PLAYER 2=DEVELOPER)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
FUN (Q5-Q6) * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT, 2=PCG) * PROFILE (1=PLAYER 2=DEVELOPER)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%

### Resumen de procesamiento de casos

	Incluido		Casos Excluido		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
INMERSIBILITY (Q3-Q4) * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG) * PROFILE (1=PLAYER 2=DEVELOPER)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8-Q9) * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG) * PROFILE (1=PLAYER 2=DEVELOPER)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8) * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT, 2=PCG) * PROFILE (1=PLAYER 2=DEVELOPER)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT, 2=PCG) * PROFILE (1=PLAYER 2=DEVELOPER)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficulty is high. * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG) * PROFILE (1=PLAYER 2=DEVELOPER)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%

### Resumen de procesamiento de casos

	Incluido		Casos Excluido		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At no time did I want to give up while facing the boss. * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG) * PROFILE (1=PLAYER 2=DEVELOPER)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video game * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT, 2=PCG) * PROFILE (1=PLAYER 2=DEVELOPER)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the boss * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG) * PROFILE (1=PLAYER 2=DEVELOPER)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / When the time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss. * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT, 2=PCG) * PROFILE (1=PLAYER 2=DEVELOPER)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%



### Resumen de procesamiento de casos

	Incluido		Casos Excluido		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT, 2=PCG) * PROFILE (1=PLAYER 2=DEVELOPER)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability. * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT, 2=PCG) * PROFILE (1=PLAYER 2=DEVELOPER)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good. * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG) * PROFILE (1=PLAYER 2=DEVELOPER)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
length comment * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG) * PROFILE (1=PLAYER 2=DEVELOPER)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
KIND OF COMMENT * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG) * PROFILE (1=PLAYER 2=DEVELOPER)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%

## Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	PROFILE (1=PLAYER 2=DEVELOPER)		PLAYTESTING DURATION	AVERAGE GAME TIME
1	1	N	32	32
		Media	8,59	4,1822916667
		Desv. estándar	6,122	3,2257808299
	2	N	12	12
		Media	11,83	4,3805555556
		Desv. estándar	4,324	1,5218083563
	Total	N	44	44
		Media	9,48	4,2363636364
		Desv. estándar	5,825	2,8464318130
2	1	N	32	32
		Media	5,94	2,1863095238
		Desv. estándar	4,024	2,0184648863
	2	N	12	12
		Media	4,92	1,5375000000
		Desv. estándar	2,021	,55359819327
	Total	N	44	44
		Media	5,66	2,0093614719
		Desv. estándar	3,595	1,7609800032
Total	1	N	64	64
		Media	7,27	3,1843005952
		Desv. estándar	5,310	2,8525089254
	2	N	24	24
		Media	8,38	2,9590277778
		Desv. estándar	4,835	1,8337876852
	Total	N	88	88
		Media	7,57	3,1228625541
		Desv. estándar	5,181	2,6060242091

## Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	PROFILE (1=PLAYER 2=DEVELOPER)		WON RATE	¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you played against the boss?
1	1	N	32	32
		Media	33,1250%	2,31
		Desv. estándar	38,86321%	,896
	2	N	12	12
		Media	29,1667%	2,92
		Desv. estándar	32,85644%	1,084
	Total	N	44	44
		Media	32,0455%	2,48
		Desv. estándar	36,98918%	,976
2	1	N	32	32
		Media	70,2604%	3,31
		Desv. estándar	39,63568%	2,292
	2	N	12	12
		Media	73,3333%	3,33
		Desv. estándar	39,79747%	1,435
	Total	N	44	44
		Media	71,0985%	3,32
		Desv. estándar	39,23846%	2,077
Total	1	N	64	64
		Media	51,6927%	2,81
		Desv. estándar	43,20238%	1,798
	2	N	24	24
		Media	51,2500%	3,12
		Desv. estándar	42,22167%	1,262
	Total	N	88	88
		Media	51,5720%	2,90
		Desv. estándar	42,69524%	1,668

## Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	PROFILE (1=PLAYER 2=DEVELOPER)		¿Cuántas has ganado? / How many times have you won?	DIFFICULTY (Q2)
1	1	N	32	32
		Media	,69	5,28
		Desv. estándar	,859	1,591
	2	N	12	12
		Media	,75	5,75
		Desv. estándar	,866	1,913
	Total	N	44	44
		Media	,70	5,41
		Desv. estándar	,851	1,675
2	1	N	32	32
		Media	2,31	2,84
		Desv. estándar	2,306	2,002
	2	N	12	12
		Media	2,25	3,58
		Desv. estándar	1,712	2,314
	Total	N	44	44
		Media	2,30	3,05
		Desv. estándar	2,141	2,090
Total	1	N	64	64
		Media	1,50	4,06
		Desv. estándar	1,911	2,174
	2	N	24	24
		Media	1,50	4,67
		Desv. estándar	1,532	2,353
	Total	N	88	88
		Media	1,50	4,23
		Desv. estándar	1,807	2,227

## Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	PROFILE (1=PLAYER 2=DEVELOPER)		FUN (Q5-Q6)	INMERSIBILITY (Q3-Q4)
1	1	N	32	32
		Media	4,125	4,094
		Desv. estándar	2,0478	2,1569
	2	N	12	12
		Media	4,958	5,042
		Desv. estándar	1,7640	1,2332
	Total	N	44	44
		Media	4,352	4,352
		Desv. estándar	1,9900	1,9812
2	1	N	32	32
		Media	3,375	4,063
		Desv. estándar	1,8880	1,7769
	2	N	12	12
		Media	3,458	4,417
		Desv. estándar	1,6714	1,9404
	Total	N	44	44
		Media	3,398	4,159
		Desv. estándar	1,8127	1,8069
Total	1	N	64	64
		Media	3,750	4,078
		Desv. estándar	1,9901	1,9604
	2	N	24	24
		Media	4,208	4,729
		Desv. estándar	1,8470	1,6217
	Total	N	88	88
		Media	3,875	4,256
		Desv. estándar	1,9524	1,8876

## Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	PROFILE (1=PLAYER 2=DEVELOPER)		GRAPHICS&am p;DESIGN (Q1- Q7-Q8-Q9)	GRAPHICS&am p;DESIGN (Q1- Q7-Q8)
1	1	N	32	32
		Media	4,6328	4,5312500000
		Desv. estándar	1,62141	1,6414421821
	2	N	12	12
		Media	5,1458	5,2222222222
		Desv. estándar	1,65302	1,6595808972
	Total	N	44	44
		Media	4,7727	4,7196969697
		Desv. estándar	1,62718	1,6564698647
2	1	N	32	32
		Media	3,5156	3,5416666667
		Desv. estándar	1,47279	1,4780351192
	2	N	12	12
		Media	3,2708	3,5000000000
		Desv. estándar	1,18446	1,5008415148
	Total	N	44	44
		Media	3,4489	3,5303030303
		Desv. estándar	1,39098	1,4668044012
Total	1	N	64	64
		Media	4,0742	4,0364583333
		Desv. estándar	1,63644	1,6277110745
	2	N	24	24
		Media	4,2083	4,3611111111
		Desv. estándar	1,70145	1,7799654414
	Total	N	88	88
		Media	4,1108	4,1250000000
		Desv. estándar	1,64564	1,6665229823

## Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	PROFILE (1=PLAYER 2=DEVELOPER)		1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia	2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficulty is high.
1	1	N	32	32
		Media	4,97	5,28
		Desv. estándar	1,576	1,591
	2	N	12	12
		Media	5,58	5,75
		Desv. estándar	1,564	1,913
	Total	N	44	44
		Media	5,14	5,41
		Desv. estándar	1,579	1,675
2	1	N	32	32
		Media	4,53	2,84
		Desv. estándar	1,796	2,002
	2	N	12	12
		Media	4,17	3,58
		Desv. estándar	1,642	2,314
	Total	N	44	44
		Media	4,43	3,05
		Desv. estándar	1,744	2,090
Total	1	N	64	64
		Media	4,75	4,06
		Desv. estándar	1,690	2,174
	2	N	24	24
		Media	4,87	4,67
		Desv. estándar	1,727	2,353
	Total	N	88	88
		Media	4,78	4,23
		Desv. estándar	1,691	2,227

### Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	PROFILE (1=PLAYER 2=DEVELOPER)		3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At no time did I want to give up while facing the boss.	4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video game
1	1	N	32	32
		Media	4,37	3,81
		Desv. estándar	2,406	2,250
	2	N	12	12
		Media	4,75	5,33
		Desv. estándar	2,179	1,875
	Total	N	44	44
		Media	4,48	4,23
		Desv. estándar	2,328	2,240
2	1	N	32	32
		Media	5,25	2,88
		Desv. estándar	2,383	1,947
	2	N	12	12
		Media	5,58	3,25
		Desv. estándar	2,234	2,094
	Total	N	44	44
		Media	5,34	2,98
		Desv. estándar	2,322	1,971
Total	1	N	64	64
		Media	4,81	3,34
		Desv. estándar	2,416	2,140
	2	N	24	24
		Media	5,17	4,29
		Desv. estándar	2,200	2,216
	Total	N	88	88
		Media	4,91	3,60
		Desv. estándar	2,352	2,190



## Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	PROFILE (1=PLAYER 2=DEVELOPER)		5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the boss	6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / When the time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss.
1	1	N	32	32
		Media	4,62	3,63
		Desv. estándar	2,060	2,352
	2	N	12	12
		Media	5,42	4,50
		Desv. estándar	1,676	2,195
	Total	N	44	44
		Media	4,84	3,86
		Desv. estándar	1,976	2,319
2	1	N	32	32
		Media	3,56	3,19
		Desv. estándar	2,094	2,402
	2	N	12	12
		Media	3,42	3,50
		Desv. estándar	1,443	2,316
	Total	N	44	44
		Media	3,52	3,27
		Desv. estándar	1,923	2,356
Total	1	N	64	64
		Media	4,09	3,41
		Desv. estándar	2,129	2,369
	2	N	24	24
		Media	4,42	4,00
		Desv. estándar	1,840	2,265
	Total	N	88	88
		Media	4,18	3,57
		Desv. estándar	2,049	2,343

## Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	PROFILE (1=PLAYER 2=DEVELOPER)		7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss	8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability.
1	1	N	32	32
		Media	4,69	4,31
		Desv. estándar	1,908	1,804
	2	N	12	12
		Media	4,83	4,92
		Desv. estándar	2,167	1,782
	Total	N	44	44
		Media	4,73	4,48
		Desv. estándar	1,957	1,798
2	1	N	32	32
		Media	3,19	2,69
		Desv. estándar	1,874	1,731
	2	N	12	12
		Media	2,50	2,83
		Desv. estándar	1,446	1,528
	Total	N	44	44
		Media	3,00	2,73
		Desv. estándar	1,778	1,662
Total	1	N	64	64
		Media	3,94	3,50
		Desv. estándar	2,023	1,935
	2	N	24	24
		Media	3,67	3,87
		Desv. estándar	2,160	1,941
	Total	N	88	88
		Media	3,86	3,60
		Desv. estándar	2,052	1,933

## Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	PROFILE (1=PLAYER 2=DEVELOPER)		9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good.	length comment
1	1	N	32	32
		Media	4,56	120,09
		Desv. estándar	1,883	136,407
	2	N	12	12
		Media	5,25	414,92
		Desv. estándar	1,815	417,329
	Total	N	44	44
		Media	4,75	200,50
		Desv. estándar	1,869	274,971
2	1	N	32	32
		Media	3,66	85,66
		Desv. estándar	1,807	80,272
	2	N	12	12
		Media	3,58	336,00
		Desv. estándar	1,443	155,911
	Total	N	44	44
		Media	3,64	153,93
		Desv. estándar	1,699	153,570
Total	1	N	64	64
		Media	4,11	102,88
		Desv. estándar	1,887	112,373
	2	N	24	24
		Media	4,42	375,46
		Desv. estándar	1,816	310,718
	Total	N	88	88
		Media	4,19	177,22
		Desv. estándar	1,862	222,654

## Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	PROFILE (1=PLAYER 2=DEVELOPER)		KIND OF COMMENT
1	1	N	32
		Media	2,41
		Desv. estándar	1,604
	2	N	12
		Media	3,42
		Desv. estándar	1,165
	Total	N	44
		Media	2,68
		Desv. estándar	1,552
2	1	N	32
		Media	1,94
		Desv. estándar	1,625
	2	N	12
		Media	3,67
		Desv. estándar	1,155
	Total	N	44
		Media	2,41
		Desv. estándar	1,689
Total	1	N	64
		Media	2,17
		Desv. estándar	1,619
	2	N	24
		Media	3,54
		Desv. estándar	1,141
	Total	N	88
		Media	2,55
		Desv. estándar	1,618

Resumir

### Resumen de procesamiento de casos

	Incluido		Casos Excluido		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
PLAYTESTING DURATION * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG) * by PLAY PROFILE (1=%SUM<65%,2=%SUM>65%)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
AVERAGE GAME TIME * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG) * by PLAY PROFILE (1=%SUM<65%,2=%SUM>65%)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
WON RATE * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG) * by PLAY PROFILE (1=%SUM<65%,2=%SUM>65%)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
¿Cuántas veces has jugado contra el boss? / How many times have you played against the boss? * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG) * by PLAY PROFILE (1=%SUM<65%,2=%SUM>65%)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
¿Cuántas has ganado? / How many times have you won? * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG) * by PLAY PROFILE (1=%SUM<65%,2=%SUM>65%)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
DIFFICULTY (Q2) * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG) * by PLAY PROFILE (1=%SUM<65%,2=%SUM>65%)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
FUN (Q5-Q6) * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG) * by PLAY PROFILE (1=%SUM<65%,2=%SUM>65%)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%

### Resumen de procesamiento de casos

	Incluido		Casos Excluido		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
INMERSIBILITY (Q3-Q4) * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG) * by PLAY PROFILE (1=%SUM<65%,2=%SUM>65%)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8-Q9) * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG) * by PLAY PROFILE (1=%SUM<65%,2=%SUM>65%)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8) * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT, 2=PCG) * by PLAY PROFILE (1=%SUM<65%, 2=%SUM>65%)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT, 2=PCG) * by PLAY PROFILE (1=%SUM<65%, 2=%SUM>65%)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficulty is high. * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG) * by PLAY PROFILE (1=%SUM<65%,2=%SUM>65%)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%

### Resumen de procesamiento de casos

	Incluido		Casos Excluido		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At no time did I want to give up while facing the boss. * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG) * by PLAY PROFILE (1=%SUM<65%,2=%SUM>65%)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video game * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT, 2=PCG) * by PLAY PROFILE (1=%SUM<65%, 2=%SUM>65%)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the boss * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG) * by PLAY PROFILE (1=%SUM<65%,2=%SUM>65%)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / When the time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss. * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT, 2=PCG) * by PLAY PROFILE (1=%SUM<65%, 2=%SUM>65%)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%

### Resumen de procesamiento de casos

	Incluido		Casos Excluido		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT, 2=PCG) * by PLAY PROFILE (1=%SUM&lt;65%, 2=%SUM&gt;65%)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability. * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT, 2=PCG) * by PLAY PROFILE (1=%SUM&lt;65%, 2=%SUM&gt;65%)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good. * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG) * by PLAY PROFILE (1=%SUM&lt;65%,2=%SUM&gt;65%)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
length comment * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG) * by PLAY PROFILE (1=%SUM&lt;65%,2=%SUM&gt;65%)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
KIND OF COMMENT * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG) * by PLAY PROFILE (1=%SUM&lt;65%,2=%SUM&gt;65%)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%



## Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	by PLAY PROFILE (1=%SUM<65%,2=%SUM>65%)		PLAYTESTING DURATION
1	1	N	21
		Media	9,48
		Desv. estándar	5,921
	2	N	23
		Media	9,48
		Desv. estándar	5,869
	Total	N	44
		Media	9,48
		Desv. estándar	5,825
2	1	N	21
		Media	6,10
		Desv. estándar	3,562
	2	N	23
		Media	5,26
		Desv. estándar	3,658
	Total	N	44
		Media	5,66
		Desv. estándar	3,595
Total	1	N	42
		Media	7,79
		Desv. estándar	5,121
	2	N	46
		Media	7,37
		Desv. estándar	5,285
	Total	N	88
		Media	7,57
		Desv. estándar	5,181

## Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	by PLAY PROFILE (1=%SUM<65%,2=%SUM>65%)		AVERAGE GAME TIME
1	1	N	21
		Media	3,8246031746
		Desv. estándar	2,7208435122
	2	N	23
		Media	4,6123188406
		Desv. estándar	2,9658843767
	Total	N	44
		Media	4,2363636364
		Desv. estándar	2,8464318130
2	1	N	21
		Media	1,9436507937
		Desv. estándar	1,2311972063
	2	N	23
		Media	2,0693581781
		Desv. estándar	2,1622250397
	Total	N	44
		Media	2,0093614719
		Desv. estándar	1,7609800032
Total	1	N	42
		Media	2,8841269841
		Desv. estándar	2,2927538512
	2	N	46
		Media	3,3408385093
		Desv. estándar	2,8703216328
	Total	N	88
		Media	3,1228625541
		Desv. estándar	2,6060242091

## Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)			WON RATE
by PLAY PROFILE (1=%SUM<65%,2=%SUM>65%)			
1	1	N	21
		Media	20,7143%
		Desv. estándar	32,44042%
	2	N	23
		Media	42,3913%
		Desv. estándar	38,51022%
	Total	N	44
		Media	32,0455%
		Desv. estándar	36,98918%
2	1	N	21
		Media	48,6508%
		Desv. estándar	40,54359%
	2	N	23
		Media	91,5942%
		Desv. estándar	24,38889%
	Total	N	44
		Media	71,0985%
		Desv. estándar	39,23846%
Total	1	N	42
		Media	34,6825%
		Desv. estándar	38,92394%
	2	N	46
		Media	66,9928%
		Desv. estándar	40,42921%
	Total	N	88
		Media	51,5720%
		Desv. estándar	42,69524%

## Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)			by PLAY PROFILE (1=%SUM<65%,2=%SUM>65%)		¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you played against the boss?
1	1	N			21
		Media			2,76
		Desv. estándar			1,136
	2	N			23
		Media			2,22
		Desv. estándar			,736
	Total	N			44
		Media			2,48
		Desv. estándar			,976
2	1	N			21
		Media			3,43
		Desv. estándar			2,226
	2	N			23
		Media			3,22
		Desv. estándar			1,976
	Total	N			44
		Media			3,32
		Desv. estándar			2,077
Total	1	N			42
		Media			3,10
		Desv. estándar			1,778
	2	N			46
		Media			2,72
		Desv. estándar			1,559
	Total	N			88
		Media			2,90
		Desv. estándar			1,668

## Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	by PLAY PROFILE (1=%SUM<65%,2=%SUM>65%)		¿Cuántas has ganado? / How many times have you won?
1	1	N	21
		Media	,57
		Desv. estándar	,926
	2	N	23
		Media	,83
		Desv. estándar	,778
	Total	N	44
		Media	,70
		Desv. estándar	,851
2	1	N	21
		Media	1,62
		Desv. estándar	2,061
	2	N	23
		Media	2,91
		Desv. estándar	2,065
	Total	N	44
		Media	2,30
		Desv. estándar	2,141
Total	1	N	42
		Media	1,10
		Desv. estándar	1,665
	2	N	46
		Media	1,87
		Desv. estándar	1,869
	Total	N	88
		Media	1,50
		Desv. estándar	1,807

## Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	by PLAY PROFILE (1=%SUM<65%,2=%SUM>65%)		DIFFICULTY (Q2)
1	1	N	21
		Media	5,19
		Desv. estándar	1,940
	2	N	23
		Media	5,61
		Desv. estándar	1,406
	Total	N	44
		Media	5,41
		Desv. estándar	1,675
2	1	N	21
		Media	4,14
		Desv. estándar	2,308
	2	N	23
		Media	2,04
		Desv. estándar	1,224
	Total	N	44
		Media	3,05
		Desv. estándar	2,090
Total	1	N	42
		Media	4,67
		Desv. estándar	2,172
	2	N	46
		Media	3,83
		Desv. estándar	2,224
	Total	N	88
		Media	4,23
		Desv. estándar	2,227

## Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)			by PLAY PROFILE (1=%SUM<65%,2=%SUM>65%)		FUN (Q5-Q6)
1	1	N			21
		Media			4,762
		Desv. estándar			1,7651
	2	N			23
		Media			3,978
		Desv. estándar			2,1452
	Total	N			44
		Media			4,352
		Desv. estándar			1,9900
2	1	N			21
		Media			3,333
		Desv. estándar			1,7912
	2	N			23
		Media			3,457
		Desv. estándar			1,8703
	Total	N			44
		Media			3,398
		Desv. estándar			1,8127
Total	1	N			42
		Media			4,048
		Desv. estándar			1,8993
	2	N			46
		Media			3,717
		Desv. estándar			2,0074
	Total	N			88
		Media			3,875
		Desv. estándar			1,9524

## Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	by PLAY PROFILE (1=%SUM<65%,2=%SUM>65%)		INMERSIBILITY (Q3-Q4)
1	1	N	21
		Media	4,548
		Desv. estándar	1,7600
	2	N	23
		Media	4,174
		Desv. estándar	2,1878
	Total	N	44
		Media	4,352
		Desv. estándar	1,9812
2	1	N	21
		Media	4,262
		Desv. estándar	1,7580
	2	N	23
		Media	4,065
		Desv. estándar	1,8848
	Total	N	44
		Media	4,159
		Desv. estándar	1,8069
Total	1	N	42
		Media	4,405
		Desv. estándar	1,7434
	2	N	46
		Media	4,120
		Desv. estándar	2,0199
	Total	N	88
		Media	4,256
		Desv. estándar	1,8876



## Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	by PLAY PROFILE (1=%SUM<65%,2=%SUM>65%)		GRAPHICS&p;DESIGN (Q1-Q7-Q8-Q9)
1	1	N	21
		Media	5,1190
		Desv. estándar	1,61171
	2	N	23
		Media	4,4565
		Desv. estándar	1,61078
	Total	N	44
		Media	4,7727
		Desv. estándar	1,62718
2	1	N	21
		Media	3,4405
		Desv. estándar	1,32265
	2	N	23
		Media	3,4565
		Desv. estándar	1,48027
	Total	N	44
		Media	3,4489
		Desv. estándar	1,39098
Total	1	N	42
		Media	4,2798
		Desv. estándar	1,68585
	2	N	46
		Media	3,9565
		Desv. estándar	1,61099
	Total	N	88
		Media	4,1108
		Desv. estándar	1,64564

## Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	by PLAY PROFILE (1=%SUM<65%,2=%SUM>65%)		GRAPHICS&p;DESIGN (Q1-Q7-Q8)
1	1	N	21
		Media	5,1111111111
		Desv. estándar	1,6273131684
	2	N	23
		Media	4,3623188406
		Desv. estándar	1,6358145763
	Total	N	44
		Media	4,7196969697
		Desv. estándar	1,6564698647
2	1	N	21
		Media	3,5396825397
		Desv. estándar	1,5109827210
	2	N	23
		Media	3,5217391304
		Desv. estándar	1,4592999808
	Total	N	44
		Media	3,5303030303
		Desv. estándar	1,4668044012
Total	1	N	42
		Media	4,3253968254
		Desv. estándar	1,7429503306
	2	N	46
		Media	3,9420289855
		Desv. estándar	1,5905653127
	Total	N	88
		Media	4,1250000000
		Desv. estándar	1,6665229823

## Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)			1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia
by PLAY PROFILE (1=%SUM<65%,2=%SUM>65%)			
1	1	N	21
		Media	5,29
		Desv. estándar	1,648
	2	N	23
		Media	5,00
		Desv. estándar	1,537
	Total	N	44
		Media	5,14
		Desv. estándar	1,579
2	1	N	21
		Media	4,38
		Desv. estándar	1,857
	2	N	23
		Media	4,48
		Desv. estándar	1,675
	Total	N	44
		Media	4,43
		Desv. estándar	1,744
Total	1	N	42
		Media	4,83
		Desv. estándar	1,793
	2	N	46
		Media	4,74
		Desv. estándar	1,612
	Total	N	88
		Media	4,78
		Desv. estándar	1,691

## Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)			2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficulty is high.
by PLAY PROFILE (1=%SUM<65%,2=%SUM>65%)			
1	1	N	21
		Media	5,19
		Desv. estándar	1,940
	2	N	23
		Media	5,61
		Desv. estándar	1,406
	Total	N	44
		Media	5,41
		Desv. estándar	1,675
2	1	N	21
		Media	4,14
		Desv. estándar	2,308
	2	N	23
		Media	2,04
		Desv. estándar	1,224
	Total	N	44
		Media	3,05
		Desv. estándar	2,090
Total	1	N	42
		Media	4,67
		Desv. estándar	2,172
	2	N	46
		Media	3,83
		Desv. estándar	2,224
	Total	N	88
		Media	4,23
		Desv. estándar	2,227

## Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)			by PLAY PROFILE (1=%SUM<65%,2=%SUM>65%)		3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At no time did I want to give up while facing the boss.
1	1	N		21	
		Media		4,62	
		Desv. estándar		2,133	
	2	N		23	
		Media		4,35	
		Desv. estándar		2,534	
	Total	N		44	
		Media		4,48	
		Desv. estándar		2,328	
2	1	N		21	
		Media		5,19	
		Desv. estándar		2,089	
	2	N		23	
		Media		5,48	
		Desv. estándar		2,556	
	Total	N		44	
		Media		5,34	
		Desv. estándar		2,322	
Total	1	N		42	
		Media		4,90	
		Desv. estándar		2,105	
	2	N		46	
		Media		4,91	
		Desv. estándar		2,580	
	Total	N		88	
		Media		4,91	
		Desv. estándar		2,352	

## Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)			by PLAY PROFILE (1=%SUM<65%,2=%SUM>65%)		4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video game
1	1	N		21	
		Media		4,48	
		Desv. estándar		2,159	
	2	N		23	
		Media		4,00	
		Desv. estándar		2,335	
	Total	N		44	
		Media		4,23	
		Desv. estándar		2,240	
2	1	N		21	
		Media		3,33	
		Desv. estándar		1,906	
	2	N		23	
		Media		2,65	
		Desv. estándar		2,014	
	Total	N		44	
		Media		2,98	
		Desv. estándar		1,971	
Total	1	N		42	
		Media		3,90	
		Desv. estándar		2,093	
	2	N		46	
		Media		3,33	
		Desv. estándar		2,261	
	Total	N		88	
		Media		3,60	
		Desv. estándar		2,190	

## Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)			by PLAY PROFILE (1=%SUM<65%,2=%SUM>65%)		5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the boss
1	1	N			21
		Media			5,24
		Desv. estándar			1,758
	2	N			23
		Media			4,48
		Desv. estándar			2,129
	Total	N			44
		Media			4,84
		Desv. estándar			1,976
2	1	N			21
		Media			3,52
		Desv. estándar			1,990
	2	N			23
		Media			3,52
		Desv. estándar			1,904
	Total	N			44
		Media			3,52
		Desv. estándar			1,923
Total	1	N			42
		Media			4,38
		Desv. estándar			2,048
	2	N			46
		Media			4,00
		Desv. estándar			2,055
	Total	N			88
		Media			4,18
		Desv. estándar			2,049

## Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)			by PLAY PROFILE (1=%SUM<65%,2=%SUM>65%)		6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / When the time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss.
1	1	N		21	
		Media		4,29	
		Desv. estándar		2,028	
	2	N		23	
		Media		3,48	
		Desv. estándar		2,538	
	Total	N		44	
		Media		3,86	
		Desv. estándar		2,319	
2	1	N		21	
		Media		3,14	
		Desv. estándar		2,128	
	2	N		23	
		Media		3,39	
		Desv. estándar		2,589	
	Total	N		44	
		Media		3,27	
		Desv. estándar		2,356	
Total	1	N		42	
		Media		3,71	
		Desv. estándar		2,133	
	2	N		46	
		Media		3,43	
		Desv. estándar		2,536	
	Total	N		88	
		Media		3,57	
		Desv. estándar		2,343	



## Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)			by PLAY PROFILE (1=%SUM<65%,2=%SUM>65%)		7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss
1	1	N			21
		Media			5,29
		Desv. estándar			1,848
	2	N			23
		Media			4,22
		Desv. estándar			1,953
	Total	N			44
		Media			4,73
		Desv. estándar			1,957
2	1	N			21
		Media			3,00
		Desv. estándar			1,761
	2	N			23
		Media			3,00
		Desv. estándar			1,834
	Total	N			44
		Media			3,00
		Desv. estándar			1,778
Total	1	N			42
		Media			4,14
		Desv. estándar			2,125
	2	N			46
		Media			3,61
		Desv. estándar			1,972
	Total	N			88
		Media			3,86
		Desv. estándar			2,052

## Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)			by PLAY PROFILE (1=%SUM<65%,2=%SUM>65%)		8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability.
1	1	N		21	
		Media		4,90	
		Desv. estándar		1,640	
	2	N		23	
		Media		4,09	
		Desv. estándar		1,881	
	Total	N		44	
		Media		4,48	
		Desv. estándar		1,798	
2	1	N		21	
		Media		2,76	
		Desv. estándar		1,513	
	2	N		23	
		Media		2,70	
		Desv. estándar		1,820	
	Total	N		44	
		Media		2,73	
		Desv. estándar		1,662	
Total	1	N		42	
		Media		3,83	
		Desv. estándar		1,899	
	2	N		46	
		Media		3,39	
		Desv. estándar		1,960	
	Total	N		88	
		Media		3,60	
		Desv. estándar		1,933	

## Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)			by PLAY PROFILE (1=%SUM<65%,2=%SUM>65%)		9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good.
1	1	N			21
		Media			5,00
		Desv. estándar			1,817
	2	N			23
		Media			4,52
		Desv. estándar			1,928
	Total	N			44
		Media			4,75
		Desv. estándar			1,869
2	1	N			21
		Media			3,62
		Desv. estándar			1,499
	2	N			23
		Media			3,65
		Desv. estándar			1,898
	Total	N			44
		Media			3,64
		Desv. estándar			1,699
Total	1	N			42
		Media			4,31
		Desv. estándar			1,787
	2	N			46
		Media			4,09
		Desv. estándar			1,942
	Total	N			88
		Media			4,19
		Desv. estándar			1,862

## Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)			by PLAY PROFILE (1=%SUM<65%,2=%SUM>65%)	length comment
1	1	N		21
		Media		188,19
		Desv. estándar		350,638
	2	N		23
		Media		211,74
		Desv. estándar		189,037
	Total	N		44
		Media		200,50
		Desv. estándar		274,971
2	1	N		21
		Media		166,62
		Desv. estándar		177,316
	2	N		23
		Media		142,35
		Desv. estándar		131,220
	Total	N		44
		Media		153,93
		Desv. estándar		153,570
Total	1	N		42
		Media		177,40
		Desv. estándar		274,646
	2	N		46
		Media		177,04
		Desv. estándar		164,679
	Total	N		88
		Media		177,22
		Desv. estándar		222,654

## Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	by PLAY PROFILE (1=%SUM<65%,2=%SUM>65%)		KIND OF COMMENT
1	1	N	21
		Media	2,14
		Desv. estándar	1,652
	2	N	23
		Media	3,17
		Desv. estándar	1,302
	Total	N	44
		Media	2,68
		Desv. estándar	1,552
2	1	N	21
		Media	2,19
		Desv. estándar	1,887
	2	N	23
		Media	2,61
		Desv. estándar	1,500
	Total	N	44
		Media	2,41
		Desv. estándar	1,689
Total	1	N	42
		Media	2,17
		Desv. estándar	1,752
	2	N	46
		Media	2,89
		Desv. estándar	1,418
	Total	N	88
		Media	2,55
		Desv. estándar	1,618

Resumir

### Resumen de procesamiento de casos

	Incluido		Casos Excluido		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
PLAYTESTING DURATION * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG) * By PLAY PROFILE BY SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% & 65%, 3>=66%))	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
AVERAGE GAME TIME * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG) * By PLAY PROFILE BY SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% & 65%, 3>=66%))	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
WON RATE * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT, 2=PCG) * By PLAY PROFILE BY SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% & 65%, 3>=66%))	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
¿Cuántas veces has jugado contra el boss? / How many times have you played against the boss? * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG) * By PLAY PROFILE BY SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% & 65%, 3>=66%))	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
¿Cuántas has ganado? / How many times have you won? * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG) * By PLAY PROFILE BY SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% & 65%, 3>=66%))	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%

### Resumen de procesamiento de casos

	Incluido		Casos Excluido		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
DIFFICULTY (Q2) * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG) * By PLAY PROFILE BY SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% & 65%, 3>=66%))	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
FUN (Q5-Q6) * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT, 2=PCG) * By PLAY PROFILE BY SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=< 33%,2>33% &65%, 3>=66%))	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
INMERSIBILITY (Q3-Q4) * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG) * By PLAY PROFILE BY SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% & 65%, 3>=66%))	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8-Q9) * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG) * By PLAY PROFILE BY SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% & 65%, 3>=66%))	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8) * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT, 2=PCG) * By PLAY PROFILE BY SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=< 33%,2>33% &65%, 3>=66%))	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%

### Resumen de procesamiento de casos

	Incluido		Casos Excluido		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT, 2=PCG) * By PLAY PROFILE BY SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% <65%, 3>=66%))	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficulty is high. * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG) * By PLAY PROFILE BY SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% <65%, 3>=66%))	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At no time did I want to give up while facing the boss. * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG) * By PLAY PROFILE BY SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% <65%, 3>=66%))	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video game * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT, 2=PCG) * By PLAY PROFILE BY SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% <65%, 3>=66%))	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%



### Resumen de procesamiento de casos

	Incluido		Casos Excluido		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the boss * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG) * By PLAY PROFILE BY SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% <65%, 3>=66%))	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / When the time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss. * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT, 2=PCG) * By PLAY PROFILE BY SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% <65%, 3>=66%))	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT, 2=PCG) * By PLAY PROFILE BY SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% <65%, 3>=66%))	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%

### Resumen de procesamiento de casos

	Incluido		Casos Excluido		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability. * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT, 2=PCG) * By PLAY PROFILE BY SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% <65%, 3>=66%))	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good. * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG) * By PLAY PROFILE BY SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% <65%, 3>=66%))	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
length comment * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG) * By PLAY PROFILE BY SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% <65%, 3>=66%))	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
KIND OF COMMENT * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG) * By PLAY PROFILE BY SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% <65%, 3>=66%))	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%

## Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	By PLAY PROFILE BY SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% <65%, 3>=66%))		PLAYTESTING DURATION
1	1	N	5
		Media	7,80
		Desv. estándar	3,899
	2	N	21
		Media	8,71
		Desv. estándar	6,435
	3	N	18
		Media	10,83
		Desv. estándar	5,480
	Total	N	44
		Media	9,48
		Desv. estándar	5,825
2	1	N	5
		Media	5,60
		Desv. estándar	1,517
	2	N	21
		Media	5,71
		Desv. estándar	3,849
	3	N	18
		Media	5,61
		Desv. estándar	3,837
	Total	N	44
		Media	5,66
		Desv. estándar	3,595
Total	1	N	10
		Media	6,70
		Desv. estándar	3,020
	2	N	42
		Media	7,21
		Desv. estándar	5,453

## Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	By PLAY PROFILE BY SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% <65%, 3>=66%))	AVERAGE GAME TIME
1	1	N 5
		Media 4,5666666667
		Desv. estándar 4,3614472623
	2	N 21
		Media 3,2214285714
		Desv. estándar 2,2170873213
	3	N 18
		Media 5,3287037037
		Desv. estándar 2,7689442878
	Total	N 44
		Media 4,2363636364
		Desv. estándar 2,8464318130
2	1	N 5
		Media 1,5766666667
		Desv. estándar ,53872276936
	2	N 21
		Media 2,0126984127
		Desv. estándar 1,3802365413
	3	N 18
		Media 2,1256613757
		Desv. estándar 2,3377139117
	Total	N 44
		Media 2,0093614719
		Desv. estándar 1,7609800032
Total	1	N 10
		Media 3,0716666667
		Desv. estándar 3,3266604505
	2	N 42
		Media 2,6170634921
		Desv. estándar 1,9238641392

## Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	By PLAY PROFILE BY SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% <65%, 3>=66%))		WON RATE
1	1	N	5
		Media	0,0000%
		Desv. estándar	0,00000%
	2	N	21
		Media	24,6825%
		Desv. estándar	32,30763%
	3	N	18
		Media	49,5370%
		Desv. estándar	39,24036%
	Total	N	44
		Media	32,0455%
		Desv. estándar	36,98918%
2	1	N	5
		Media	0,0000%
		Desv. estándar	0,00000%
	2	N	21
		Media	67,6984%
		Desv. estándar	36,28772%
	3	N	18
		Media	94,8148%
		Desv. estándar	15,76885%
	Total	N	44
		Media	71,0985%
		Desv. estándar	39,23846%
Total	1	N	10
		Media	0,0000%
		Desv. estándar	0,00000%
	2	N	42
		Media	46,1905%
		Desv. estándar	40,31597%

## Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)		By PLAY PROFILE BY SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% <65%, 3>=66%))		¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you played against the boss?
1	1	N		5
		Media		2,20
		Desv. estándar		,837
	2	N		21
		Media		2,86
		Desv. estándar		1,062
	3	N		18
		Media		2,11
		Desv. estándar		,758
	Total	N		44
		Media		2,48
		Desv. estándar		,976
2	1	N		5
		Media		3,80
		Desv. estándar		1,304
	2	N		21
		Media		3,19
		Desv. estándar		2,316
	3	N		18
		Media		3,33
		Desv. estándar		2,029
	Total	N		44
		Media		3,32
		Desv. estándar		2,077
Total	1	N		10
		Media		3,00
		Desv. estándar		1,333
	2	N		42
		Media		3,02
		Desv. estándar		1,787

## Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	By PLAY PROFILE BY SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% <65%, 3>=66%))		¿Cuántas has ganado? / How many times have you won?
1	1	N	5
		Media	,00
		Desv. estándar	,000
	2	N	21
		Media	,67
		Desv. estándar	,913
	3	N	18
		Media	,94
		Desv. estándar	,802
	Total	N	44
		Media	,70
		Desv. estándar	,851
2	1	N	5
		Media	,00
		Desv. estándar	,000
	2	N	21
		Media	2,14
		Desv. estándar	2,104
	3	N	18
		Media	3,11
		Desv. estándar	2,026
	Total	N	44
		Media	2,30
		Desv. estándar	2,141
Total	1	N	10
		Media	,00
		Desv. estándar	,000
	2	N	42
		Media	1,40
		Desv. estándar	1,768

## Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	By PLAY PROFILE BY SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% <65%, 3>=66%))	DIFFICULTY (Q2)
1	1	N
		Media
		Desv. estándar
	2	N
		Media
		Desv. estándar
	3	N
		Media
		Desv. estándar
	Total	N
		Media
		Desv. estándar
2	1	N
		Media
		Desv. estándar
	2	N
		Media
		Desv. estándar
	3	N
		Media
		Desv. estándar
	Total	N
		Media
		Desv. estándar
Total	1	N
		Media
		Desv. estándar
	2	N
		Media
		Desv. estándar



## Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	By PLAY PROFILE BY SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% <65%, 3>=66%))		FUN (Q5-Q6)
1	1	N	5
		Media	4,200
		Desv. estándar	2,1679
	2	N	21
		Media	4,286
		Desv. estándar	1,9594
	3	N	18
		Media	4,472
		Desv. estándar	2,0897
	Total	N	44
		Media	4,352
		Desv. estándar	1,9900
2	1	N	5
		Media	2,100
		Desv. estándar	1,3416
	2	N	21
		Media	3,571
		Desv. estándar	1,6453
	3	N	18
		Media	3,556
		Desv. estándar	2,0356
	Total	N	44
		Media	3,398
		Desv. estándar	1,8127
Total	1	N	10
		Media	3,150
		Desv. estándar	2,0283
	2	N	42
		Media	3,929
		Desv. estándar	1,8232

## Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	By PLAY PROFILE BY SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% <65%, 3>=66%))	INMERSIBILITY (Q3-Q4)
1	1	N 5
		Media 3,600
		Desv. estándar 1,9812
	2	N 21
		Media 4,429
		Desv. estándar 1,7485
	3	N 18
		Media 4,472
		Desv. estándar 2,2847
	Total	N 44
		Media 4,352
		Desv. estándar 1,9812
2	1	N 5
		Media 3,400
		Desv. estándar 2,2749
	2	N 21
		Media 4,381
		Desv. estándar 1,5804
	3	N 18
		Media 4,111
		Desv. estándar 1,9670
	Total	N 44
		Media 4,159
		Desv. estándar 1,8069
Total	1	N 10
		Media 3,500
		Desv. estándar 2,0138
	2	N 42
		Media 4,405
		Desv. estándar 1,6463

## Resúmenes de casos

			GRAPHICS&am p;DESIGN (Q1- Q7-Q8-Q9)
PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	By PLAY PROFILE BY SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% <65%, 3>=66%))		
1	1	N	5
		Media	4,5500
		Desv. estándar	2,38091
	2	N	21
		Media	4,7143
		Desv. estándar	1,67945
	3	N	18
		Media	4,9028
		Desv. estándar	1,41717
	Total	N	44
		Media	4,7727
		Desv. estándar	1,62718
2	1	N	5
		Media	3,0500
		Desv. estándar	1,47267
	2	N	21
		Media	3,3929
		Desv. estándar	1,18472
	3	N	18
		Media	3,6250
		Desv. estándar	1,62754
	Total	N	44
		Media	3,4489
		Desv. estándar	1,39098
Total	1	N	10
		Media	3,8000
		Desv. estándar	2,02690
	2	N	42
		Media	4,0536
		Desv. estándar	1,58358

## Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)			By PLAY PROFILE BY SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% <65%, 3>=66%))	GRAPHICS&am p;DESIGN (Q1- Q7-Q8)
1	1	N	5	
		Media	4,6000000000	
		Desv. estándar	2,2286019534	
	2	N	21	
		Media	4,7301587302	
		Desv. estándar	1,6951533776	
	3	N	18	
		Media	4,7407407407	
		Desv. estándar	1,5447806095	
	Total	N	44	
		Media	4,7196969697	
		Desv. estándar	1,6564698647	
2	1	N	5	
		Media	3,2666666667	
		Desv. estándar	1,4605934867	
	2	N	21	
		Media	3,5714285714	
		Desv. estándar	1,3950024179	
	3	N	18	
		Media	3,5555555556	
		Desv. estándar	1,6209413871	
	Total	N	44	
		Media	3,5303030303	
		Desv. estándar	1,4668044012	
Total	1	N	10	
		Media	3,9333333333	
		Desv. estándar	1,9103357600	
	2	N	42	
		Media	4,1507936508	
		Desv. estándar	1,6416040489	

## Resúmenes de casos

			1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia
PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	By PLAY PROFILE BY SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% <65%, 3>=66%))		
1	1	N	5
		Media	4,80
		Desv. estándar	1,924
	2	N	21
		Media	5,14
		Desv. estándar	1,711
	3	N	18
		Media	5,22
		Desv. estándar	1,396
	Total	N	44
		Media	5,14
		Desv. estándar	1,579
2	1	N	5
		Media	5,00
		Desv. estándar	2,121
	2	N	21
		Media	4,19
		Desv. estándar	1,662
	3	N	18
		Media	4,56
		Desv. estándar	1,790
	Total	N	44
		Media	4,43
		Desv. estándar	1,744
Total	1	N	10
		Media	4,90
		Desv. estándar	1,912
	2	N	42
		Media	4,67
		Desv. estándar	1,734

## Resúmenes de casos

			2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficulty is high.
PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	By PLAY PROFILE BY SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% <65%, 3>=66%))		
1	1	N	5
		Media	2,80
		Desv. estándar	1,483
	2	N	21
		Media	5,86
		Desv. estándar	1,424
	3	N	18
		Media	5,61
		Desv. estándar	1,378
	Total	N	44
		Media	5,41
		Desv. estándar	1,675
2	1	N	5
		Media	6,20
		Desv. estándar	1,789
	2	N	21
		Media	3,43
		Desv. estándar	1,964
	3	N	18
		Media	1,72
		Desv. estándar	,895
	Total	N	44
		Media	3,05
		Desv. estándar	2,090
Total	1	N	10
		Media	4,50
		Desv. estándar	2,369
	2	N	42
		Media	4,64
		Desv. estándar	2,093

## Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)			By PLAY PROFILE BY SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% <65%, 3>=66%))	3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At no time did I want to give up while facing the boss.
1	1	N	5	
		Media	3,60	
		Desv. estándar	2,608	
	2	N	21	
		Media	4,67	
		Desv. estándar	2,106	
	3	N	18	
		Media	4,50	
		Desv. estándar	2,572	
	Total	N	44	
		Media	4,48	
		Desv. estándar	2,328	
2	1	N	5	
		Media	4,20	
		Desv. estándar	2,683	
	2	N	21	
		Media	5,57	
		Desv. estándar	2,014	
	3	N	18	
		Media	5,39	
		Desv. estándar	2,593	
	Total	N	44	
		Media	5,34	
		Desv. estándar	2,322	
Total	1	N	10	
		Media	3,90	
		Desv. estándar	2,514	
	2	N	42	
		Media	5,12	
		Desv. estándar	2,086	

## Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)			By PLAY PROFILE BY SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% &lt;65%, 3>=66%))	4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video game
1	1	N	5	
		Media	3,60	
		Desv. estándar	1,673	
	2	N	21	
		Media	4,19	
		Desv. estándar	2,421	
	3	N	18	
		Media	4,44	
		Desv. estándar	2,229	
	Total	N	44	
		Media	4,23	
		Desv. estándar	2,240	
2	1	N	5	
		Media	2,60	
		Desv. estándar	2,074	
	2	N	21	
		Media	3,19	
		Desv. estándar	1,861	
	3	N	18	
		Media	2,83	
		Desv. estándar	2,149	
	Total	N	44	
		Media	2,98	
		Desv. estándar	1,971	
Total	1	N	10	
		Media	3,10	
		Desv. estándar	1,853	
	2	N	42	
		Media	3,69	
		Desv. estándar	2,192	



## Resúmenes de casos

			5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the boss
PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	By PLAY PROFILE BY SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% <65%, 3>=66%))		
1	1	N	5
		Media	4,60
		Desv. estándar	2,074
	2	N	21
		Media	4,76
		Desv. estándar	2,095
	3	N	18
		Media	5,00
		Desv. estándar	1,910
	Total	N	44
		Media	4,84
		Desv. estándar	1,976
2	1	N	5
		Media	2,20
		Desv. estándar	1,643
	2	N	21
		Media	3,62
		Desv. estándar	1,857
	3	N	18
		Media	3,78
		Desv. estándar	2,016
	Total	N	44
		Media	3,52
		Desv. estándar	1,923
Total	1	N	10
		Media	3,40
		Desv. estándar	2,171
	2	N	42
		Media	4,19
		Desv. estándar	2,039

## Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)		By PLAY PROFILE BY SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% &65%, 3>=66%))		6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / When the time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss.
1	1	N	5	
		Media	3,80	
		Desv. estándar	2,387	
	2	N	21	
		Media	3,81	
		Desv. estándar	2,089	
	3	N	18	
		Media	3,94	
		Desv. estándar	2,667	
	Total	N	44	
		Media	3,86	
		Desv. estándar	2,319	
2	1	N	5	
		Media	2,00	
		Desv. estándar	1,414	
	2	N	21	
		Media	3,52	
		Desv. estándar	2,272	
	3	N	18	
		Media	3,33	
		Desv. estándar	2,635	
	Total	N	44	
		Media	3,27	
		Desv. estándar	2,356	
Total	1	N	10	
		Media	2,90	
		Desv. estándar	2,079	
	2	N	42	
		Media	3,67	
		Desv. estándar	2,160	

## Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)		By PLAY PROFILE BY SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% <65%, 3>=66%))		7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss
1	1	N		5
		Media		4,60
		Desv. estándar		2,608
	2	N		21
		Media		4,81
		Desv. estándar		2,040
	3	N		18
		Media		4,67
		Desv. estándar		1,782
	Total	N		44
		Media		4,73
		Desv. estándar		1,957
2	1	N		5
		Media		2,60
		Desv. estándar		2,074
	2	N		21
		Media		2,86
		Desv. estándar		1,590
	3	N		18
		Media		3,28
		Desv. estándar		1,965
	Total	N		44
		Media		3,00
		Desv. estándar		1,778
Total	1	N		10
		Media		3,60
		Desv. estándar		2,459
	2	N		42
		Media		3,83
		Desv. estándar		2,059

## Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)			By PLAY PROFILE BY SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% <65%, 3>=66%))	8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability.
1	1	N	5	
		Media	4,40	
		Desv. estándar	2,608	
	2	N	21	
		Media	4,38	
		Desv. estándar	1,717	
	3	N	18	
		Media	4,61	
		Desv. estándar	1,754	
	Total	N	44	
		Media	4,48	
		Desv. estándar	1,798	
2	1	N	5	
		Media	1,80	
		Desv. estándar	1,304	
	2	N	21	
		Media	2,86	
		Desv. estándar	1,424	
	3	N	18	
		Media	2,83	
		Desv. estándar	1,978	
	Total	N	44	
		Media	2,73	
		Desv. estándar	1,662	
Total	1	N	10	
		Media	3,10	
		Desv. estándar	2,378	
	2	N	42	
		Media	3,62	
		Desv. estándar	1,738	

## Resúmenes de casos

			9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good.
PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	By PLAY PROFILE BY SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% <65%, 3>=66%))		
1	1	N	5
		Media	4,40
		Desv. estándar	2,608
	2	N	21
		Media	4,52
		Desv. estándar	1,965
	3	N	18
		Media	5,11
		Desv. estándar	1,568
	Total	N	44
		Media	4,75
		Desv. estándar	1,869
2	1	N	5
		Media	2,80
		Desv. estándar	1,789
	2	N	21
		Media	3,67
		Desv. estándar	1,390
	3	N	18
		Media	3,83
		Desv. estándar	2,007
	Total	N	44
		Media	3,64
		Desv. estándar	1,699
Total	1	N	10
		Media	3,60
		Desv. estándar	2,271
	2	N	42
		Media	4,10
		Desv. estándar	1,736

## Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	By PLAY PROFILE BY SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% <65%, 3>=66%))	length comment
1	1	N 5
		Media 121,20
		Desv. estándar 163,773
	2	N 21
		Media 201,67
		Desv. estándar 351,679
	3	N 18
		Media 221,17
		Desv. estándar 192,687
	Total	N 44
		Media 200,50
		Desv. estándar 274,971
2	1	N 5
		Media 123,40
		Desv. estándar 170,026
	2	N 21
		Media 176,67
		Desv. estándar 169,802
	3	N 18
		Media 135,89
		Desv. estándar 132,938
	Total	N 44
		Media 153,93
		Desv. estándar 153,570
Total	1	N 10
		Media 122,30
		Desv. estándar 157,386
	2	N 42
		Media 189,17
		Desv. estándar 273,049

## Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	By PLAY PROFILE BY SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% <65%, 3>=66%))		KIND OF COMMENT
1	1	N	5
		Media	1,60
		Desv. estándar	1,817
	2	N	21
		Media	2,38
		Desv. estándar	1,596
	3	N	18
		Media	3,33
		Desv. estándar	1,188
	Total	N	44
		Media	2,68
		Desv. estándar	1,552
2	1	N	5
		Media	1,60
		Desv. estándar	2,191
	2	N	21
		Media	2,38
		Desv. estándar	1,746
	3	N	18
		Media	2,67
		Desv. estándar	1,495
	Total	N	44
		Media	2,41
		Desv. estándar	1,689
Total	1	N	10
		Media	1,60
		Desv. estándar	1,897
	2	N	42
		Media	2,38
		Desv. estándar	1,652

## Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	By PLAY PROFILE BY SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% <65%, 3>=66%))		PLAYTESTING DURATION
	3	N	36
		Media	8,22
		Desv. estándar	5,362
	Total	N	88
		Media	7,57
		Desv. estándar	5,181

## Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	By PLAY PROFILE BY SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% <65%, 3>=66%))		AVERAGE GAME TIME
	3	N	36
		Media	3,7271825397
		Desv. estándar	3,0027540741
	Total	N	88
		Media	3,1228625541
		Desv. estándar	2,6060242091



### Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	By PLAY PROFILE BY SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% <65%, 3>=66%))	WON RATE
	3	N
		Media
		Desv. estándar
	Total	N
		Media
		Desv. estándar

### Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	By PLAY PROFILE BY SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% <65%, 3>=66%))	¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you played against the boss?
	3	N
		Media
		Desv. estándar
	Total	N
		Media
		Desv. estándar

### Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	By PLAY PROFILE BY SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% <65%, 3>=66%))		¿Cuántas has ganado? / How many times have you won?
	3	N	36
		Media	2,03
		Desv. estándar	1,874
	Total	N	88
		Media	1,50
		Desv. estándar	1,807

### Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	By PLAY PROFILE BY SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% <65%, 3>=66%))		DIFFICULTY (Q2)
	3	N	36
		Media	3,67
		Desv. estándar	2,280
	Total	N	88
		Media	4,23
		Desv. estándar	2,227

### Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	By PLAY PROFILE BY SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% <65%, 3>=66%))		FUN (Q5-Q6)
	3	N	36
		Media	4,014
		Desv. estándar	2,0856
	Total	N	88
		Media	3,875
		Desv. estándar	1,9524

### Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	By PLAY PROFILE BY SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% <65%, 3>=66%))		INMERSIBILITY (Q3-Q4)
	3	N	36
		Media	4,292
		Desv. estándar	2,1091
	Total	N	88
		Media	4,256
		Desv. estándar	1,8876

### Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	By PLAY PROFILE BY SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% <65%, 3>=66%))		GRAPHICS&p;DESIGN (Q1-Q7-Q8-Q9)
	3	N	36
		Media	4,2639
		Desv. estándar	1,63766
	Total	N	88
		Media	4,1108
		Desv. estándar	1,64564

### Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	By PLAY PROFILE BY SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% &lt;65%, 3>=66%))		GRAPHICS&am p;DESIGN (Q1- Q7-Q8)
	3	N	36
		Media	4,1481481481
		Desv. estándar	1,6722657274
	Total	N	88
		Media	4,1250000000
		Desv. estándar	1,6665229823

### Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	By PLAY PROFILE BY SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% <65%, 3>=66%))		1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia
	3	N	36
		Media	4,89
		Desv. estándar	1,617
	Total	N	88
		Media	4,78
		Desv. estándar	1,691

### Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	By PLAY PROFILE BY SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% <65%, 3>=66%))		2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficulty is high.
	3	N	36
		Media	3,67
		Desv. estándar	2,280
	Total	N	88
		Media	4,23
		Desv. estándar	2,227

### Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	By PLAY PROFILE BY SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% <65%, 3>=66%))		3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At no time did I want to give up while facing the boss.
	3	N	36
		Media	4,94
		Desv. estándar	2,585
	Total	N	88
		Media	4,91
		Desv. estándar	2,352

### Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	By PLAY PROFILE BY SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% <65%, 3>=66%))		4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video game
	3	N	36
		Media	3,64
		Desv. estándar	2,307
	Total	N	88
		Media	3,60
		Desv. estándar	2,190

### Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	By PLAY PROFILE BY SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% &lt;65%, 3>=66%))		5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the boss
	3	N	36
		Media	4,39
		Desv. estándar	2,032
	Total	N	88
		Media	4,18
		Desv. estándar	2,049

### Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)			By PLAY PROFILE BY SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% <65%, 3>=66%))	6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / When the time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss.
3	N		36	
	Media		3,64	
	Desv. estándar		2,631	
Total	N		88	
	Media		3,57	
	Desv. estándar		2,343	

### Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	By PLAY PROFILE BY SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% <65%, 3>=66%))		7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss
	3	N	36
		Media	3,97
		Desv. estándar	1,978
	Total	N	88
		Media	3,86
		Desv. estándar	2,052

### Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	By PLAY PROFILE BY SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% <65%, 3>=66%))		8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability.
	3	N	36
		Media	3,72
		Desv. estándar	2,051
	Total	N	88
		Media	3,60
		Desv. estándar	1,933



### Resúmenes de casos

			9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good.
PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	By PLAY PROFILE BY SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% &lt;65%, 3>=66%))		
	3	N	36
		Media	4,47
		Desv. estándar	1,890
	Total	N	88
		Media	4,19
		Desv. estándar	1,862

### Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)			By PLAY PROFILE BY SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% <65%, 3>=66%))	lengh comment
	3	N	36	
		Media	178,53	
		Desv. estándar	168,782	
	Total	N	88	
		Media	177,22	
		Desv. estándar	222,654	

## Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	By PLAY PROFILE BY SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% <65%, 3>=66%))		KIND OF COMMENT
	3	N	36
		Media	3,00
		Desv. estándar	1,373
	Total	N	88
		Media	2,55
		Desv. estándar	1,618

## Resumir

### Resumen de procesamiento de casos

	Incluido		Casos Excluido		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
PLAYTESTING DURATION * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG) * by DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%

### Resumen de procesamiento de casos

	Incluido		Casos Excluido		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
AVERAGE GAME TIME * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG) * by DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
WON RATE * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT, 2=PCG) * by DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you played against the boss? * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG) * by DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%

### Resumen de procesamiento de casos

	Incluido		Casos Excluido		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
¿Cuántas has ganado? / How many times have you won? * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG) * by DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
DIFFICULTY (Q2) * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG) * by DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
FUN (Q5-Q6) * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT, 2=PCG) * by DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
INMERSIBILITY (Q3-Q4) * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG) * by DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%

### Resumen de procesamiento de casos

	Incluido		Casos Excluido		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8-Q9) * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG) * by DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8) * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT, 2=PCG) * by DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT, 2=PCG) * by DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%

### Resumen de procesamiento de casos

	Incluido		Casos Excluido		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficulty is high. * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG) * by DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At no time did I want to give up while facing the boss. * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG) * by DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%

### Resumen de procesamiento de casos

	Incluido		Casos Excluido		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video game * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT, 2=PCG) * by DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the boss * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG) * by DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%

### Resumen de procesamiento de casos

	Incluido		Casos Excluido		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / When the time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss. * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT, 2=PCG) * by DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT, 2=PCG) * by DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%



### Resumen de procesamiento de casos

	Incluido		Casos Excluido		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability. * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT, 2=PCG) * by DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good. * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG) * by DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
length comment * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG) * by DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
KIND OF COMMENT * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG) * by DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%

## Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	by DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)		PLAYTESTING DURATION
1	1	N	28
		Media	9,04
		Desv. estándar	6,466
	2	N	16
		Media	10,25
		Desv. estándar	4,583
	Total	N	44
		Media	9,48
		Desv. estándar	5,825
2	1	N	28
		Media	6,36
		Desv. estándar	3,870
	2	N	16
		Media	4,44
		Desv. estándar	2,756
	Total	N	44
		Media	5,66
		Desv. estándar	3,595
Total	1	N	56
		Media	7,70
		Desv. estándar	5,450
	2	N	32
		Media	7,34
		Desv. estándar	4,749
	Total	N	88
		Media	7,57
		Desv. estándar	5,181

## Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	by DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)		AVERAGE GAME TIME
1	1	N	28
		Media	4,0470238095
		Desv. estándar	3,2677469037
	2	N	16
		Media	4,5677083333
		Desv. estándar	1,9548654283
	Total	N	44
		Media	4,2363636364
		Desv. estándar	2,8464318130
2	1	N	28
		Media	2,3946428571
		Desv. estándar	2,0638125133
	2	N	16
		Media	1,3351190476
		Desv. estándar	,67889438152
	Total	N	44
		Media	2,0093614719
		Desv. estándar	1,7609800032
Total	1	N	56
		Media	3,2208333333
		Desv. estándar	2,8333640818
	2	N	32
		Media	2,9514136905
		Desv. estándar	2,1837598110
	Total	N	88
		Media	3,1228625541
		Desv. estándar	2,6060242091

## Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	by DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)		WON RATE
1	1	N	28
		Media	29,8214%
		Desv. estándar	38,56569%
	2	N	16
		Media	35,9375%
		Desv. estándar	34,92303%
	Total	N	44
		Media	32,0455%
		Desv. estándar	36,98918%
2	1	N	28
		Media	60,0595%
		Desv. estándar	41,62463%
	2	N	16
		Media	90,4167%
		Desv. estándar	25,87362%
	Total	N	44
		Media	71,0985%
		Desv. estándar	39,23846%
Total	1	N	56
		Media	44,9405%
		Desv. estándar	42,58440%
	2	N	32
		Media	63,1771%
		Desv. estándar	40,98771%
	Total	N	88
		Media	51,5720%
		Desv. estándar	42,69524%

## Resúmenes de casos

			¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you played against the boss?
PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	by DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)		
1	1	N	28
		Media	2,54
		Desv. estándar	1,105
	2	N	16
		Media	2,38
		Desv. estándar	,719
	Total	N	44
		Media	2,48
		Desv. estándar	,976
2	1	N	28
		Media	3,29
		Desv. estándar	2,209
	2	N	16
		Media	3,38
		Desv. estándar	1,893
	Total	N	44
		Media	3,32
		Desv. estándar	2,077
Total	1	N	56
		Media	2,91
		Desv. estándar	1,771
	2	N	32
		Media	2,88
		Desv. estándar	1,497
	Total	N	88
		Media	2,90
		Desv. estándar	1,668

## Resúmenes de casos

			¿Cuántas has ganado? / How many times have you won?
PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	by DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)		
1	1	N	28
		Media	,64
		Desv. estándar	,870
	2	N	16
		Media	,81
		Desv. estándar	,834
	Total	N	44
		Media	,70
		Desv. estándar	,851
2	1	N	28
		Media	1,86
		Desv. estándar	2,103
	2	N	16
		Media	3,06
		Desv. estándar	2,048
	Total	N	44
		Media	2,30
		Desv. estándar	2,141
Total	1	N	56
		Media	1,25
		Desv. estándar	1,708
	2	N	32
		Media	1,94
		Desv. estándar	1,917
	Total	N	88
		Media	1,50
		Desv. estándar	1,807

## Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	by DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)		DIFFICULTY (Q2)
1	1	N	28
		Media	5,39
		Desv. estándar	1,729
	2	N	16
		Media	5,44
		Desv. estándar	1,632
	Total	N	44
		Media	5,41
		Desv. estándar	1,675
2	1	N	28
		Media	3,61
		Desv. estándar	2,250
	2	N	16
		Media	2,06
		Desv. estándar	1,340
	Total	N	44
		Media	3,05
		Desv. estándar	2,090
Total	1	N	56
		Media	4,50
		Desv. estándar	2,183
	2	N	32
		Media	3,75
		Desv. estándar	2,258
	Total	N	88
		Media	4,23
		Desv. estándar	2,227

## Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)		by DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)	FUN (Q5-Q6)
1	1	N	28
		Media	4,179
		Desv. estándar	1,9824
	2	N	16
		Media	4,656
		Desv. estándar	2,0308
	Total	N	44
		Media	4,352
		Desv. estándar	1,9900
2	1	N	28
		Media	3,393
		Desv. estándar	1,7286
	2	N	16
		Media	3,406
		Desv. estándar	2,0101
	Total	N	44
		Media	3,398
		Desv. estándar	1,8127
Total	1	N	56
		Media	3,786
		Desv. estándar	1,8850
	2	N	32
		Media	4,031
		Desv. estándar	2,0866
	Total	N	88
		Media	3,875
		Desv. estándar	1,9524



## Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	by DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)		INMERSIBILITY (Q3-Q4)
1	1	N	28
		Media	4,107
		Desv. estándar	1,9596
	2	N	16
		Media	4,781
		Desv. estándar	2,0081
	Total	N	44
		Media	4,352
		Desv. estándar	1,9812
2	1	N	28
		Media	4,161
		Desv. estándar	1,6614
	2	N	16
		Media	4,156
		Desv. estándar	2,0954
	Total	N	44
		Media	4,159
		Desv. estándar	1,8069
Total	1	N	56
		Media	4,134
		Desv. estándar	1,8002
	2	N	32
		Media	4,469
		Desv. estándar	2,0436
	Total	N	88
		Media	4,256
		Desv. estándar	1,8876

## Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	by DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)		GRAPHICS&am p;DESIGN (Q1- Q7-Q8-Q9)
1	1	N	28
		Media	4,7232
		Desv. estándar	1,70828
	2	N	16
		Media	4,8594
		Desv. estándar	1,52471
	Total	N	44
		Media	4,7727
		Desv. estándar	1,62718
2	1	N	28
		Media	3,6071
		Desv. estándar	1,44246
	2	N	16
		Media	3,1719
		Desv. estándar	1,29331
	Total	N	44
		Media	3,4489
		Desv. estándar	1,39098
Total	1	N	56
		Media	4,1652
		Desv. estándar	1,66466
	2	N	32
		Media	4,0156
		Desv. estándar	1,63374
	Total	N	88
		Media	4,1108
		Desv. estándar	1,64564

## Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)		by DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)	GRAPHICS&am p;DESIGN (Q1- Q7-Q8)
1	1	N	28
		Media	4,6309523810
		Desv. estándar	1,7946864548
	2	N	16
		Media	4,8750000000
		Desv. estándar	1,4240006242
	Total	N	44
		Media	4,7196969697
		Desv. estándar	1,6564698647
2	1	N	28
		Media	3,6666666667
		Desv. estándar	1,4515494772
	2	N	16
		Media	3,2916666667
		Desv. estándar	1,5098442402
	Total	N	44
		Media	3,5303030303
		Desv. estándar	1,4668044012
Total	1	N	56
		Media	4,1488095238
		Desv. estándar	1,6888459306
	2	N	32
		Media	4,0833333333
		Desv. estándar	1,6526290557
	Total	N	88
		Media	4,1250000000
		Desv. estándar	1,6665229823

## Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)		by DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)		1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia
1	1	N		28
		Media		5,14
		Desv. estándar		1,820
	2	N		16
		Media		5,13
		Desv. estándar		1,088
	Total	N		44
		Media		5,14
		Desv. estándar		1,579
2	1	N		28
		Media		4,64
		Desv. estándar		1,890
	2	N		16
		Media		4,06
		Desv. estándar		1,436
	Total	N		44
		Media		4,43
		Desv. estándar		1,744
Total	1	N		56
		Media		4,89
		Desv. estándar		1,855
	2	N		32
		Media		4,59
		Desv. estándar		1,365
	Total	N		88
		Media		4,78
		Desv. estándar		1,691

## Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)		by DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)		2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficulty is high.
1	1	N		28
		Media		5,39
		Desv. estándar		1,729
	2	N		16
		Media		5,44
		Desv. estándar		1,632
	Total	N		44
		Media		5,41
		Desv. estándar		1,675
2	1	N		28
		Media		3,61
		Desv. estándar		2,250
	2	N		16
		Media		2,06
		Desv. estándar		1,340
	Total	N		44
		Media		3,05
		Desv. estándar		2,090
Total	1	N		56
		Media		4,50
		Desv. estándar		2,183
	2	N		32
		Media		3,75
		Desv. estándar		2,258
	Total	N		88
		Media		4,23
		Desv. estándar		2,227

## Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)		by DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)		3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At no time did I want to give up while facing the boss.
1	1	N	28	
		Media	4,18	
		Desv. estándar	2,262	
	2	N	16	
		Media	5,00	
		Desv. estándar	2,422	
	Total	N	44	
		Media	4,48	
		Desv. estándar	2,328	
2	1	N	28	
		Media	5,39	
		Desv. estándar	2,200	
	2	N	16	
		Media	5,25	
		Desv. estándar	2,595	
	Total	N	44	
		Media	5,34	
		Desv. estándar	2,322	
Total	1	N	56	
		Media	4,79	
		Desv. estándar	2,294	
	2	N	32	
		Media	5,13	
		Desv. estándar	2,472	
	Total	N	88	
		Media	4,91	
		Desv. estándar	2,352	

## Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)		by DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)		4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video game
1	1	N	28	
		Media	4,04	
		Desv. estándar	2,202	
	2	N	16	
		Media	4,56	
		Desv. estándar	2,337	
	Total	N	44	
		Media	4,23	
		Desv. estándar	2,240	
2	1	N	28	
		Media	2,93	
		Desv. estándar	1,923	
	2	N	16	
		Media	3,06	
		Desv. estándar	2,112	
	Total	N	44	
		Media	2,98	
		Desv. estándar	1,971	
Total	1	N	56	
		Media	3,48	
		Desv. estándar	2,123	
	2	N	32	
		Media	3,81	
		Desv. estándar	2,320	
	Total	N	88	
		Media	3,60	
		Desv. estándar	2,190	

## Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)		by DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)		5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the boss
1	1	N		28
		Media		4,64
		Desv. estándar		1,967
	2	N		16
		Media		5,19
		Desv. estándar		2,007
	Total	N		44
		Media		4,84
		Desv. estándar		1,976
2	1	N		28
		Media		3,61
		Desv. estándar		1,912
	2	N		16
		Media		3,38
		Desv. estándar		1,996
	Total	N		44
		Media		3,52
		Desv. estándar		1,923
Total	1	N		56
		Media		4,13
		Desv. estándar		1,991
	2	N		32
		Media		4,28
		Desv. estándar		2,174
	Total	N		88
		Media		4,18
		Desv. estándar		2,049



## Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)		by DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)		6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / When the time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss.
1	1	N		28
		Media		3,71
		Desv. estándar		2,225
	2	N		16
		Media		4,13
		Desv. estándar		2,527
	Total	N		44
		Media		3,86
		Desv. estándar		2,319
2	1	N		28
		Media		3,18
		Desv. estándar		2,262
	2	N		16
		Media		3,44
		Desv. estándar		2,581
	Total	N		44
		Media		3,27
		Desv. estándar		2,356
Total	1	N		56
		Media		3,45
		Desv. estándar		2,239
	2	N		32
		Media		3,78
		Desv. estándar		2,537
	Total	N		88
		Media		3,57
		Desv. estándar		2,343

## Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)		by DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)		7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss
1	1	N		28
		Media		4,75
		Desv. estándar		1,993
	2	N		16
		Media		4,69
		Desv. estándar		1,957
	Total	N		44
		Media		4,73
		Desv. estándar		1,957
2	1	N		28
		Media		3,29
		Desv. estándar		1,843
	2	N		16
		Media		2,50
		Desv. estándar		1,592
	Total	N		44
		Media		3,00
		Desv. estándar		1,778
Total	1	N		56
		Media		4,02
		Desv. estándar		2,040
	2	N		32
		Media		3,59
		Desv. estándar		2,077
	Total	N		88
		Media		3,86
		Desv. estándar		2,052

## Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)		by DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)		8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability.
1	1	N		28
		Media		4,36
		Desv. estándar		1,830
	2	N		16
		Media		4,69
		Desv. estándar		1,778
	Total	N		44
		Media		4,48
		Desv. estándar		1,798
2	1	N		28
		Media		2,79
		Desv. estándar		1,750
	2	N		16
		Media		2,63
		Desv. estándar		1,544
	Total	N		44
		Media		2,73
		Desv. estándar		1,662
Total	1	N		56
		Media		3,57
		Desv. estándar		1,943
	2	N		32
		Media		3,66
		Desv. estándar		1,945
	Total	N		88
		Media		3,60
		Desv. estándar		1,933

## Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)		by DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)		9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good.
1	1	N		28
		Media		4,64
		Desv. estándar		1,810
	2	N		16
		Media		4,94
		Desv. estándar		2,016
	Total	N		44
		Media		4,75
		Desv. estándar		1,869
2	1	N		28
		Media		3,71
		Desv. estándar		1,630
	2	N		16
		Media		3,50
		Desv. estándar		1,862
	Total	N		44
		Media		3,64
		Desv. estándar		1,699
Total	1	N		56
		Media		4,18
		Desv. estándar		1,770
	2	N		32
		Media		4,22
		Desv. estándar		2,044
	Total	N		88
		Media		4,19
		Desv. estándar		1,862

## Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	by DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)		length comment
1	1	N	28
		Media	204,86
		Desv. estándar	320,861
	2	N	16
		Media	192,88
		Desv. estándar	177,017
	Total	N	44
		Media	200,50
		Desv. estándar	274,971
2	1	N	28
		Media	159,57
		Desv. estándar	155,571
	2	N	16
		Media	144,06
		Desv. estándar	154,527
	Total	N	44
		Media	153,93
		Desv. estándar	153,570
Total	1	N	56
		Media	182,21
		Desv. estándar	250,885
	2	N	32
		Media	168,47
		Desv. estándar	165,322
	Total	N	88
		Media	177,22
		Desv. estándar	222,654

## Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	by DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)	KIND OF COMMENT
1	1	N 28
		Media 2,64
		Desv. estándar 1,592
	2	N 16
		Media 2,75
		Desv. estándar 1,528
	Total	N 44
		Media 2,68
		Desv. estándar 1,552
2	1	N 28
		Media 2,32
		Desv. estándar 1,701
	2	N 16
		Media 2,56
		Desv. estándar 1,711
	Total	N 44
		Media 2,41
		Desv. estándar 1,689
Total	1	N 56
		Media 2,48
		Desv. estándar 1,640
	2	N 32
		Media 2,66
		Desv. estándar 1,599
	Total	N 88
		Media 2,55
		Desv. estándar 1,618

Resumir

### Resumen de procesamiento de casos

	Incluido		Casos Excluido		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
PLAYTESTING DURATION * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG) * DEVELOPING PRACTICE: 1 (1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)2	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
AVERAGE GAME TIME * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG) * DEVELOPING PRACTICE: 1 (1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)2	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
WON RATE * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT, 2=PCG) * DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)2	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%

### Resumen de procesamiento de casos

	Incluido		Casos Excluido		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you played against the boss? * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG) * DEVELOPING PRACTICE: 1 (1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)2	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
¿Cuántas has ganado? / How many times have you won? * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG) * DEVELOPING PRACTICE: 1 (1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)2	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
DIFFICULTY (Q2) * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG) * DEVELOPING PRACTICE: 1 (1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)2	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%



### Resumen de procesamiento de casos

	Incluido		Casos Excluido		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
FUN (Q5-Q6) * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT, 2=PCG) * DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)2	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
INMERSIBILITY (Q3-Q4) * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG) * DEVELOPING PRACTICE: 1 (1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)2	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8-Q9) * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG) * DEVELOPING PRACTICE: 1 (1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)2	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%

### Resumen de procesamiento de casos

	Incluido		Casos Excluido		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8) * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT, 2=PCG) * DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)2	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT, 2=PCG) * DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)2	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficulty is high. * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG) * DEVELOPING PRACTICE: 1 (1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)2	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%

### Resumen de procesamiento de casos

	Incluido		Casos Excluido		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At no time did I want to give up while facing the boss. * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG) * DEVELOPING PRACTICE: 1 (1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)2	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video game * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT, 2=PCG) * DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)2	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%

### Resumen de procesamiento de casos

	Incluido		Casos Excluido		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the boss * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG) * DEVELOPING PRACTICE: 1 (1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)2	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / When the time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss. * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT, 2=PCG) * DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)2	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%

### Resumen de procesamiento de casos

	Incluido		Casos Excluido		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT, 2=PCG) * DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)2	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability. * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT, 2=PCG) * DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)2	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%

### Resumen de procesamiento de casos

	Incluido		Casos Excluido		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good. * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG) * DEVELOPING PRACTICE: 1 (1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)2	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
length comment * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG) * DEVELOPING PRACTICE: 1 (1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)2	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
KIND OF COMMENT * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG) * DEVELOPING PRACTICE: 1 (1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)2	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%

## Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)2		PLAYTESTING DURATION
1	1	N	28
		Media	9,04
		Desv. estándar	6,466
	2	N	11
		Media	9,36
		Desv. estándar	5,005
	3	N	5
		Media	12,20
		Desv. estándar	3,033
	Total	N	44
		Media	9,48
		Desv. estándar	5,825
2	1	N	28
		Media	6,36
		Desv. estándar	3,870
	2	N	11
		Media	4,27
		Desv. estándar	2,867
	3	N	5
		Media	4,80
		Desv. estándar	2,775
	Total	N	44
		Media	5,66
		Desv. estándar	3,595
Total	1	N	56
		Media	7,70
		Desv. estándar	5,450
	2	N	22
		Media	6,82
		Desv. estándar	4,757

## Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)2	AVERAGE GAME TIME
1	1	N 28
		Media 4,0470238095
		Desv. estándar 3,2677469037
	2	N 11
		Media 4,4545454545
		Desv. estándar 2,3512300671
	3	N 5
		Media 4,8166666667
		Desv. estándar ,63025568004
	Total	N 44
		Media 4,2363636364
		Desv. estándar 2,8464318130
2	1	N 28
		Media 2,3946428571
		Desv. estándar 2,0638125133
	2	N 11
		Media 1,2965367965
		Desv. estándar ,71645414001
	3	N 5
		Media 1,4200000000
		Desv. estándar ,65726706901
	Total	N 44
		Media 2,0093614719
		Desv. estándar 1,7609800032
Total	1	N 56
		Media 3,2208333333
		Desv. estándar 2,8333640818
	2	N 22
		Media 2,8755411255
		Desv. estándar 2,3428462177



## Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)2	WON RATE
1	1	N 28
		Media 29,8214%
		Desv. estándar 38,56569%
	2	N 11
		Media 37,8788%
		Desv. estándar 37,33550%
	3	N 5
		Media 31,6667%
		Desv. estándar 32,48931%
	Total	N 44
		Media 32,0455%
		Desv. estándar 36,98918%
2	1	N 28
		Media 60,0595%
		Desv. estándar 41,62463%
	2	N 11
		Media 87,8788%
		Desv. estándar 30,81388%
	3	N 5
		Media 96,0000%
		Desv. estándar 8,94427%
	Total	N 44
		Media 71,0985%
		Desv. estándar 39,23846%
Total	1	N 56
		Media 44,9405%
		Desv. estándar 42,58440%
	2	N 22
		Media 62,8788%
		Desv. estándar 42,07948%

## Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)2		¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you played against the boss?
1	1	N	28
		Media	2,54
		Desv. estándar	1,105
	2	N	11
		Media	2,27
		Desv. estándar	,647
	3	N	5
		Media	2,60
		Desv. estándar	,894
	Total	N	44
		Media	2,48
		Desv. estándar	,976
2	1	N	28
		Media	3,29
		Desv. estándar	2,209
	2	N	11
		Media	3,27
		Desv. estándar	1,794
	3	N	5
		Media	3,60
		Desv. estándar	2,302
	Total	N	44
		Media	3,32
		Desv. estándar	2,077
Total	1	N	56
		Media	2,91
		Desv. estándar	1,771
	2	N	22
		Media	2,77
		Desv. estándar	1,412

## Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)2		¿Cuántas has ganado? / How many times have you won?
1	1	N	28
		Media	,64
		Desv. estándar	,870
	2	N	11
		Media	,73
		Desv. estándar	,647
	3	N	5
		Media	1,00
		Desv. estándar	1,225
	Total	N	44
		Media	,70
		Desv. estándar	,851
2	1	N	28
		Media	1,86
		Desv. estándar	2,103
	2	N	11
		Media	2,91
		Desv. estándar	2,071
	3	N	5
		Media	3,40
		Desv. estándar	2,191
	Total	N	44
		Media	2,30
		Desv. estándar	2,141
Total	1	N	56
		Media	1,25
		Desv. estándar	1,708
	2	N	22
		Media	1,82
		Desv. estándar	1,868

## Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)2		DIFFICULTY (Q2)
1	1	N	28
		Media	5,39
		Desv. estándar	1,729
	2	N	11
		Media	5,00
		Desv. estándar	1,789
	3	N	5
		Media	6,40
		Desv. estándar	,548
	Total	N	44
		Media	5,41
		Desv. estándar	1,675
2	1	N	28
		Media	3,61
		Desv. estándar	2,250
	2	N	11
		Media	1,91
		Desv. estándar	1,221
	3	N	5
		Media	2,40
		Desv. estándar	1,673
	Total	N	44
		Media	3,05
		Desv. estándar	2,090
Total	1	N	56
		Media	4,50
		Desv. estándar	2,183
	2	N	22
		Media	3,45
		Desv. estándar	2,176

## Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)2	FUN (Q5-Q6)
1	1	N 28
		Media 4,179
		Desv. estándar 1,9824
	2	N 11
		Media 4,545
		Desv. estándar 1,9679
	3	N 5
		Media 4,900
		Desv. estándar 2,3822
	Total	N 44
		Media 4,352
		Desv. estándar 1,9900
2	1	N 28
		Media 3,393
		Desv. estándar 1,7286
	2	N 11
		Media 2,636
		Desv. estándar 1,6446
	3	N 5
		Media 5,100
		Desv. estándar 1,7819
	Total	N 44
		Media 3,398
		Desv. estándar 1,8127
Total	1	N 56
		Media 3,786
		Desv. estándar 1,8850
	2	N 22
		Media 3,591
		Desv. estándar 2,0215

## Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)2	INMERSIBILITY (Q3-Q4)
1	1	N 28
		Media 4,107
		Desv. estándar 1,9596
	2	N 11
		Media 4,545
		Desv. estándar 2,2074
	3	N 5
		Media 5,300
		Desv. estándar 1,5652
	Total	N 44
		Media 4,352
		Desv. estándar 1,9812
2	1	N 28
		Media 4,161
		Desv. estándar 1,6614
	2	N 11
		Media 3,636
		Desv. estándar 1,8986
	3	N 5
		Media 5,300
		Desv. estándar 2,2528
	Total	N 44
		Media 4,159
		Desv. estándar 1,8069
Total	1	N 56
		Media 4,134
		Desv. estándar 1,8002
	2	N 22
		Media 4,091
		Desv. estándar 2,0623

## Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)2		GRAPHICS&am p;DESIGN (Q1- Q7-Q8-Q9)
1	1	N	28
		Media	4,7232
		Desv. estándar	1,70828
	2	N	11
		Media	4,8409
		Desv. estándar	1,41542
	3	N	5
		Media	4,9000
		Desv. estándar	1,92516
	Total	N	44
		Media	4,7727
		Desv. estándar	1,62718
2	1	N	28
		Media	3,6071
		Desv. estándar	1,44246
	2	N	11
		Media	2,8182
		Desv. estándar	1,17840
	3	N	5
		Media	3,9500
		Desv. estándar	1,30384
	Total	N	44
		Media	3,4489
		Desv. estándar	1,39098
Total	1	N	56
		Media	4,1652
		Desv. estándar	1,66466
	2	N	22
		Media	3,8295
		Desv. estándar	1,63915

## Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)2		GRAPHICS&am p;DESIGN (Q1- Q7-Q8)
1	1	N	28
		Media	4,6309523810
		Desv. estándar	1,7946864548
	2	N	11
		Media	4,6969696970
		Desv. estándar	1,3860779636
	3	N	5
		Media	5,2666666667
		Desv. estándar	1,5881505666
	Total	N	44
		Media	4,7196969697
		Desv. estándar	1,6564698647
2	1	N	28
		Media	3,6666666667
		Desv. estándar	1,4515494772
	2	N	11
		Media	2,8787878788
		Desv. estándar	1,3684762595
	3	N	5
		Media	4,2000000000
		Desv. estándar	1,5383974346
	Total	N	44
		Media	3,5303030303
		Desv. estándar	1,4668044012
Total	1	N	56
		Media	4,1488095238
		Desv. estándar	1,6888459306
	2	N	22
		Media	3,7878787879
		Desv. estándar	1,6347595152



## Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)2	1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia	
1	1	N	28
		Media	5,14
		Desv. estándar	1,820
	2	N	11
		Media	5,00
		Desv. estándar	1,183
	3	N	5
		Media	5,40
		Desv. estándar	,894
	Total	N	44
		Media	5,14
		Desv. estándar	1,579
2	1	N	28
		Media	4,64
		Desv. estándar	1,890
	2	N	11
		Media	3,73
		Desv. estándar	1,555
	3	N	5
		Media	4,80
		Desv. estándar	,837
	Total	N	44
		Media	4,43
		Desv. estándar	1,744
Total	1	N	56
		Media	4,89
		Desv. estándar	1,855
	2	N	22
		Media	4,36
		Desv. estándar	1,497

## Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)2	2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficulty is high.	
1	1	N	28
		Media	5,39
		Desv. estándar	1,729
	2	N	11
		Media	5,00
		Desv. estándar	1,789
	3	N	5
		Media	6,40
		Desv. estándar	,548
	Total	N	44
		Media	5,41
		Desv. estándar	1,675
2	1	N	28
		Media	3,61
		Desv. estándar	2,250
	2	N	11
		Media	1,91
		Desv. estándar	1,221
	3	N	5
		Media	2,40
		Desv. estándar	1,673
	Total	N	44
		Media	3,05
		Desv. estándar	2,090
Total	1	N	56
		Media	4,50
		Desv. estándar	2,183
	2	N	22
		Media	3,45
		Desv. estándar	2,176

## Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)2	3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At no time did I want to give up while facing the boss.	
		N	
1	1	N	28
		Media	4,18
		Desv. estándar	2,262
	2	N	11
		Media	4,91
		Desv. estándar	2,508
	3	N	5
		Media	5,20
		Desv. estándar	2,490
	Total	N	44
		Media	4,48
		Desv. estándar	2,328
2	1	N	28
		Media	5,39
		Desv. estándar	2,200
	2	N	11
		Media	4,91
		Desv. estándar	2,773
	3	N	5
		Media	6,00
		Desv. estándar	2,236
	Total	N	44
		Media	5,34
		Desv. estándar	2,322
Total	1	N	56
		Media	4,79
		Desv. estándar	2,294
	2	N	22
		Media	4,91
		Desv. estándar	2,580

## Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)			DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)2	4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video game
1	1	N	28	
		Media	4,04	
		Desv. estándar	2,202	
	2	N	11	
		Media	4,18	
		Desv. estándar	2,272	
	3	N	5	
		Media	5,40	
		Desv. estándar	2,510	
	Total	N	44	
		Media	4,23	
		Desv. estándar	2,240	
2	1	N	28	
		Media	2,93	
		Desv. estándar	1,923	
	2	N	11	
		Media	2,36	
		Desv. estándar	1,567	
	3	N	5	
		Media	4,60	
		Desv. estándar	2,510	
	Total	N	44	
		Media	2,98	
		Desv. estándar	1,971	
Total	1	N	56	
		Media	3,48	
		Desv. estándar	2,123	
	2	N	22	
		Media	3,27	
		Desv. estándar	2,120	

## Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)2		5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the boss
1	1	N	28
		Media	4,64
		Desv. estándar	1,967
	2	N	11
		Media	5,18
		Desv. estándar	2,040
	3	N	5
		Media	5,20
		Desv. estándar	2,168
	Total	N	44
		Media	4,84
		Desv. estándar	1,976
2	1	N	28
		Media	3,61
		Desv. estándar	1,912
	2	N	11
		Media	2,73
		Desv. estándar	1,849
	3	N	5
		Media	4,80
		Desv. estándar	1,643
	Total	N	44
		Media	3,52
		Desv. estándar	1,923
Total	1	N	56
		Media	4,13
		Desv. estándar	1,991
	2	N	22
		Media	3,95
		Desv. estándar	2,278

## Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)		DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)2		6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / When the time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss.
1	1	N		28
		Media		3,71
		Desv. estándar		2,225
	2	N		11
		Media		3,91
		Desv. estándar		2,256
	3	N		5
		Media		4,60
		Desv. estándar		3,286
	Total	N		44
		Media		3,86
		Desv. estándar		2,319
2	1	N		28
		Media		3,18
		Desv. estándar		2,262
	2	N		11
		Media		2,55
		Desv. estándar		2,115
	3	N		5
		Media		5,40
		Desv. estándar		2,608
	Total	N		44
		Media		3,27
		Desv. estándar		2,356
Total	1	N		56
		Media		3,45
		Desv. estándar		2,239
	2	N		22
		Media		3,23
		Desv. estándar		2,245

## Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)2		7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss
1	1	N	28
		Media	4,75
		Desv. estándar	1,993
	2	N	11
		Media	4,64
		Desv. estándar	1,748
	3	N	5
		Media	4,80
		Desv. estándar	2,588
	Total	N	44
		Media	4,73
		Desv. estándar	1,957
2	1	N	28
		Media	3,29
		Desv. estándar	1,843
	2	N	11
		Media	2,18
		Desv. estándar	1,250
	3	N	5
		Media	3,20
		Desv. estándar	2,168
	Total	N	44
		Media	3,00
		Desv. estándar	1,778
Total	1	N	56
		Media	4,02
		Desv. estándar	2,040
	2	N	22
		Media	3,41
		Desv. estándar	1,943

## Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)		DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)2		8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability.
1	1	N		28
		Media		4,36
		Desv. estándar		1,830
	2	N		11
		Media		4,64
		Desv. estándar		1,629
	3	N		5
		Media		4,80
		Desv. estándar		2,280
	Total	N		44
		Media		4,48
		Desv. estándar		1,798
2	1	N		28
		Media		2,79
		Desv. estándar		1,750
	2	N		11
		Media		2,36
		Desv. estándar		1,567
	3	N		5
		Media		3,20
		Desv. estándar		1,483
	Total	N		44
		Media		2,73
		Desv. estándar		1,662
Total	1	N		56
		Media		3,57
		Desv. estándar		1,943
	2	N		22
		Media		3,50
		Desv. estándar		1,946



## Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)			DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)2	9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good.
1	1	N	28	
		Media	4,64	
		Desv. estándar	1,810	
	2	N	11	
		Media	5,09	
		Desv. estándar	1,868	
	3	N	5	
		Media	4,60	
		Desv. estándar	2,510	
	Total	N	44	
		Media	4,75	
		Desv. estándar	1,869	
2	1	N	28	
		Media	3,71	
		Desv. estándar	1,630	
	2	N	11	
		Media	3,00	
		Desv. estándar	1,789	
	3	N	5	
		Media	4,60	
		Desv. estándar	1,673	
	Total	N	44	
		Media	3,64	
		Desv. estándar	1,699	
Total	1	N	56	
		Media	4,18	
		Desv. estándar	1,770	
	2	N	22	
		Media	4,05	
		Desv. estándar	2,081	

## Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)2		length comment
1	1	N	28
		Media	204,86
		Desv. estándar	320,861
	2	N	11
		Media	122,55
		Desv. estándar	135,963
	3	N	5
		Media	347,60
		Desv. estándar	166,629
	Total	N	44
		Media	200,50
		Desv. estándar	274,971
2	1	N	28
		Media	159,57
		Desv. estándar	155,571
	2	N	11
		Media	110,73
		Desv. estándar	167,722
	3	N	5
		Media	217,40
		Desv. estándar	97,159
	Total	N	44
		Media	153,93
		Desv. estándar	153,570
Total	1	N	56
		Media	182,21
		Desv. estándar	250,885
	2	N	22
		Media	116,64
		Desv. estándar	149,114

## Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)2		KIND OF COMMENT
1	1	N	28
		Media	2,64
		Desv. estándar	1,592
	2	N	11
		Media	2,27
		Desv. estándar	1,618
	3	N	5
		Media	3,80
		Desv. estándar	,447
	Total	N	44
		Media	2,68
		Desv. estándar	1,552
2	1	N	28
		Media	2,32
		Desv. estándar	1,701
	2	N	11
		Media	2,09
		Desv. estándar	1,814
	3	N	5
		Media	3,60
		Desv. estándar	,894
	Total	N	44
		Media	2,41
		Desv. estándar	1,689
Total	1	N	56
		Media	2,48
		Desv. estándar	1,640
	2	N	22
		Media	2,18
		Desv. estándar	1,680

## Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)2		PLAYTESTING DURATION
	3	N	10
		Media	8,50
		Desv. estándar	4,767
	Total	N	88
		Media	7,57
		Desv. estándar	5,181

## Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)2		AVERAGE GAME TIME
	3	N	10
		Media	3,1183333333
		Desv. estándar	1,8903335978
	Total	N	88
		Media	3,1228625541
		Desv. estándar	2,6060242091

### Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)2	WON RATE
	3	N
		Media
		Desv. estándar
	Total	N
		Media
		Desv. estándar
		10
		63,8333%
		40,67372%
		88
		51,5720%
		42,69524%

### Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)2	¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you played against the boss?
	3	N
		Media
		Desv. estándar
	Total	N
		Media
		Desv. estándar
		10
		3,10
		1,729
		88
		2,90
		1,668

### Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)2		¿Cuántas has ganado? / How many times have you won?
	3	N	10
		Media	2,20
		Desv. estándar	2,098
	Total	N	88
		Media	1,50
		Desv. estándar	1,807

### Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)2		DIFFICULTY (Q2)
	3	N	10
		Media	4,40
		Desv. estándar	2,413
	Total	N	88
		Media	4,23
		Desv. estándar	2,227

### Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)2	FUN (Q5-Q6)
	3	N
		Media
		Desv. estándar
	Total	N
		Media
		Desv. estándar
		10
		5,000
		1,9861
		88
		3,875
		1,9524

### Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)2	INMERSIBILITY (Q3-Q4)
	3	N
		Media
		Desv. estándar
	Total	N
		Media
		Desv. estándar
		10
		5,300
		1,8288
		88
		4,256
		1,8876

### Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)2		GRAPHICS&am p;DESIGN (Q1- Q7-Q8-Q9)
	3	N	10
		Media	4,4250
		Desv. estándar	1,62895
	Total	N	88
		Media	4,1108
		Desv. estándar	1,64564

### Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)2		GRAPHICS&am p;DESIGN (Q1-Q7-Q8)
	3	N	10
		Media	4,7333333333
		Desv. estándar	1,5776212755
	Total	N	88
		Media	4,1250000000
		Desv. estándar	1,6665229823



### Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)2		1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia
	3	N	10
		Media	5,10
		Desv. estándar	,876
	Total	N	88
		Media	4,78
		Desv. estándar	1,691

### Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)2		2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficulty is high.
	3	N	10
		Media	4,40
		Desv. estándar	2,413
	Total	N	88
		Media	4,23
		Desv. estándar	2,227

### Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)2	3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At no time did I want to give up while facing the boss.	
	3	N	10
		Media	5,60
		Desv. estándar	2,271
	Total	N	88
		Media	4,91
		Desv. estándar	2,352

### Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)2	4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video game	
	3	N	10
		Media	5,00
		Desv. estándar	2,404
	Total	N	88
		Media	3,60
		Desv. estándar	2,190

### Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)2		5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the boss
	3	N	10
		Media	5,00
		Desv. estándar	1,826
	Total	N	88
		Media	4,18
		Desv. estándar	2,049

### Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)2		6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / When the time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss.
	3	N	10
		Media	5,00
		Desv. estándar	2,828
	Total	N	88
		Media	3,57
		Desv. estándar	2,343

### Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)2		7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss
	3	N	10
		Media	4,00
		Desv. estándar	2,404
	Total	N	88
		Media	3,86
		Desv. estándar	2,052

### Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)2		8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability.
	3	N	10
		Media	4,00
		Desv. estándar	2,000
	Total	N	88
		Media	3,60
		Desv. estándar	1,933

### Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)2		9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good.
	3	N	10
		Media	4,60
		Desv. estándar	2,011
	Total	N	88
		Media	4,19
		Desv. estándar	1,862

### Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)2		length comment
	3	N	10
		Media	282,50
		Desv. estándar	145,755
	Total	N	88
		Media	177,22
		Desv. estándar	222,654

## Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)2		KIND OF COMMENT
	3	N	10
		Media	3,70
		Desv. estándar	,675
	Total	N	88
		Media	2,55
		Desv. estándar	1,618

## Resumir

### Resumen de procesamiento de casos

	Incluido		Casos Excluido		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
Edad / Age * PROFILE (1=PLAYER 2=DEVELOPER)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
PROFESIONAL EXPERIENCE (1=inexperienced student, 2=experienced student, 3=Graduate with less than 2 years of professional experience,4=Graduate with less than 2 years of professional experience) * PROFILE (1=PLAYER 2=DEVELOPER)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%

### Resumen de procesamiento de casos

	Incluido		Casos Excluido		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
DEVELOPING PRACTICE: 1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10, 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40 * PROFILE (1=PLAYER 2=DEVELOPER)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
PLAYING TIME: 1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10, 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40 * PROFILE (1=PLAYER 2=DEVELOPER)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
GENERAL GAMES' EXPERIENCE: 1 - No experience, 2 - Little experience, 3 - Medium experience, 4 - Very experienced, 5 - Expert * PROFILE (1=PLAYER 2=DEVELOPER)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
SHOOTER GAMES' EXPERIENCE: 1 - No experience, 2 - Little experience, 3 - Medium experience, 4 - Very experienced, 5 - Expert * PROFILE (1=PLAYER 2=DEVELOPER)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
DIFICULTY IN GAMES: 1 - Easy, 2 - Normal, 3 -Hard, 4 - Extreme * PROFILE (1=PLAYER 2=DEVELOPER)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
KROMAIA's EXPERIENCE: 1 - I don't know it, 2 - I've heard about it, 3 -I've played a level, 4 - I have pass the game, 5 - I have participated in the development * PROFILE (1=PLAYER 2=DEVELOPER)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%

### Resúmenes de casos

PROFILE (1=PLAYER 2=DEVELOPER)		Edad / Age	PROFESIONAL EXPERIENCE (1=inexperience d student, 2=experienced student, 3=Graduate with less than 2 years of professional experience, 4=Graduate with less than 2 years of professional experience)	DEVELOPING PRACTICE:1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10, 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40	PLAYING TIME: 1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10, 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40
1	N	64	64	64	64
	Media	22,12	1,34	2,25	2,75
	Desv. estándar	2,278	,479	1,333	1,613
2	N	24	24	24	24
	Media	31,75	3,75	2,83	1,92
	Desv. estándar	8,435	,442	1,903	,881
Total	N	88	88	88	88
	Media	24,75	2,00	2,41	2,52
	Desv. estándar	6,415	1,174	1,521	1,493

### Resúmenes de casos

PROFILE (1=PLAYER 2=DEVELOPER)		GENERAL GAMES' EXPERIENCE: 1 - No experience, 2 - Little experience, 3 - Medium experience, 4 - Very experienced, 5 - Expert	SHOOTER GAMES' EXPERIENCE: 1 - No experience, 2 - Little experience, 3 - Medium experience, 4 - Very experienced, 5 - Expert	DIFICULTY IN GAMES: 1 - Easy, 2 - Normal, 3 -Hard, 4 - Extreme
1	N	64	64	64
	Media	3,72	3,41	2,69
	Desv. estándar	1,015	1,151	,774
2	N	24	24	24
	Media	3,67	3,25	2,33
	Desv. estándar	1,129	1,189	,868
Total	N	88	88	88
	Media	3,70	3,36	2,59
	Desv. estándar	1,041	1,157	,811



## Resúmenes de casos

PROFILE (1=PLAYER 2=DEVELOPER)		KROMAIA's EXPERIENCE: 1 - I don't know it, 2 - I've heard about it, 3 -I've played a level, 4 - I have pass the game, 5 - I have participated in the development
1	N	64
	Media	1,75
	Desv. estándar	,667
2	N	24
	Media	2,75
	Desv. estándar	,847
Total	N	88
	Media	2,02
	Desv. estándar	,844

## Resumir

### Resumen de procesamiento de casos

	Incluido		Casos Excluido		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
Edad / Age * by PLAY PROFILE (1=%SUM&lt;65%,2=%SUM&gt;65%)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
PROFESIONAL EXPERIENCE (1=inexperienced student, 2=experienced student, 3=Graduate with less than 2 years of professional experience,4=Graduate with less than 2 years of professional experience) * by PLAY PROFILE (1=%SUM&lt;65%,2=%SUM&gt;65%)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
DEVELOPING PRACTICE: 1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10, 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40 * by PLAY PROFILE (1=%SUM&lt;65%, 2=%SUM&gt;65%)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
PLAYING TIME: 1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10, 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40 * by PLAY PROFILE (1=%SUM&lt;65%, 2=%SUM&gt;65%)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
GENERAL GAMES' EXPERIENCE: 1 - No experience, 2 - Little experience, 3 - Medium experience, 4 - Very experienced, 5 - Expert * by PLAY PROFILE (1=%SUM&lt;65%,2=%SUM&gt;65%)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%

### Resumen de procesamiento de casos

	Incluido		Casos Excluido		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
SHOOTER GAMES' EXPERIENCE: 1 - No experience, 2 - Little experience, 3 - Medium experience, 4 - Very experienced, 5 - Expert * by PLAY PROFILE (1=%SUM&lt;65%,2=%SUM&gt;65%)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
DIFICULTY IN GAMES: 1 - Easy, 2 - Normal, 3 -Hard, 4 - Extreme * by PLAY PROFILE (1=%SUM&lt;65%, 2=%SUM&gt;65%)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
KROMAIA's EXPERIENCE: 1 - I don't know it, 2 - I've heard about it, 3 -I've played a level, 4 - I have pass the game, 5 - I have participated in the development * by PLAY PROFILE (1=%SUM&lt;65%,2=%SUM&gt;65%)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%

### Resúmenes de casos

by PLAY PROFILE (1=%SUM<65%,2=%SUM>65%)			Edad / Age	PROFESIONAL EXPERIENCE (1=inexperience d student, 2=experienced student, 3=Graduate with less than 2 years of professional experience, 4=Graduate with less than 2 years of professional experience)	DEVELOPING PRACTICE:1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10, 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40
1	N		42	42	42
	Media		25,76	2,14	1,62
	Desv. estándar		7,858	1,299	1,011
2	N		46	46	46
	Media		23,83	1,87	3,13
	Desv. estándar		4,635	1,046	1,558
Total	N		88	88	88
	Media		24,75	2,00	2,41
	Desv. estándar		6,415	1,174	1,521

### Resúmenes de casos

by PLAY PROFILE (1=%SUM<65%,2=%SUM>65%)			PLAYING TIME: 1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10, 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40	GENERAL GAMES' EXPERIENCE: 1 - No experience, 2 - Little experience, 3 - Medium experience, 4 - Very experienced, 5 - Expert
1	N		42	42
	Media		1,43	3,00
	Desv. estándar		,668	,988
2	N		46	46
	Media		3,52	4,35
	Desv. estándar		1,329	,566
Total	N		88	88
	Media		2,52	3,70
	Desv. estándar		1,493	1,041

### Resúmenes de casos

by PLAY PROFILE (1=%SUM&lt;65%,2=%SUM&gt;65%)		SHOOTER GAMES' EXPERIENCE: 1 - No experience, 2 - Little experience, 3 - Medium experience, 4 - Very experienced, 5 - Expert	DIFICULTY IN GAMES: 1 - Easy, 2 - Normal, 3 -Hard, 4 - Extreme
1	N	42	42
	Media	2,67	2,05
	Desv. estándar	1,004	,582
2	N	46	46
	Media	4,00	3,09
	Desv. estándar	,894	,661
Total	N	88	88
	Media	3,36	2,59
	Desv. estándar	1,157	,811

### Resúmenes de casos

by PLAY PROFILE (1=%SUM&lt;65%,2=%SUM&gt;65%)		KROMAIA's EXPERIENCE: 1 - I don't know it, 2 - I've heard about it, 3 -I've played a level, 4 - I have pass the game, 5 - I have participated in the development
1	N	42
	Media	1,76
	Desv. estándar	,759
2	N	46
	Media	2,26
	Desv. estándar	,855
Total	N	88
	Media	2,02
	Desv. estándar	,844

## Resumir

### Resumen de procesamiento de casos

	Incluido		Casos Excluido		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
Edad / Age * By PLAY PROFILE BY SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% &lt;65%, 3>=66%))	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
PROFESIONAL EXPERIENCE (1=inexperienced student, 2=experienced student, 3=Graduate with less than 2 years of professional experience,4=Graduate with less than 2 years of professional experience) * By PLAY PROFILE BY SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% &lt;65%, 3>=66%))	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
DEVELOPING PRACTICE: 1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10, 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40 * By PLAY PROFILE BY SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% &lt;65%, 3>=66%))	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
PLAYING TIME: 1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10, 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40 * By PLAY PROFILE BY SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% &lt;65%, 3>=66%))	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%

### Resumen de procesamiento de casos

	Incluido		Casos Excluido		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
GENERAL GAMES' EXPERIENCE: 1 - No experience, 2 - Little experience, 3 - Medium experience, 4 - Very experienced, 5 - Expert * By PLAY PROFILE BY SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% &lt;65%, 3>=66%))	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
SHOOTER GAMES' EXPERIENCE: 1 - No experience, 2 - Little experience, 3 - Medium experience, 4 - Very experienced, 5 - Expert * By PLAY PROFILE BY SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% &lt;65%, 3>=66%))	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
DIFICULTY IN GAMES: 1 - Easy, 2 - Normal, 3 -Hard, 4 - Extreme * By PLAY PROFILE BY SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% &lt;65%, 3>=66%))	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
KROMAIA's EXPERIENCE: 1 - I don't know it, 2 - I've heard about it, 3 -I've played a level, 4 - I have pass the game, 5 - I have participated in the development * By PLAY PROFILE BY SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% &lt;65%, 3>=66%))	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%

## Resúmenes de casos

By PLAY PROFILE BY SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% <65%, 3>=66%))			PROFESIONAL EXPERIENCE (1=inexperience d student, 2=experienced student, 3=Graduate with less than 2 years of professional experience, 4=Graduate with less than 2 years of professional experience)	DEVELOPING PRACTICE:1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10, 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40
Edad / Age				
1	N	10	10	10
	Media	30,20	2,20	1,40
	Desv. estándar	12,264	1,549	,516
2	N	42	42	42
	Media	24,52	2,19	1,95
	Desv. estándar	4,865	1,194	1,378
3	N	36	36	36
	Media	23,50	1,72	3,22
	Desv. estándar	5,074	1,003	1,495
Total	N	88	88	88
	Media	24,75	2,00	2,41
	Desv. estándar	6,415	1,174	1,521



### Resúmenes de casos

By PLAY PROFILE BY SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% <65%, 3>=66%))		PLAYING TIME: 1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10, 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40	GENERAL GAMES' EXPERIENCE: 1 - No experience, 2 - Little experience, 3 - Medium experience, 4 - Very experienced, 5 - Expert
1	N	10	10
	Media	1,00	1,80
	Desv. estándar	,000	,422
2	N	42	42
	Media	1,81	3,52
	Desv. estándar	,862	,804
3	N	36	36
	Media	3,78	4,44
	Desv. estándar	1,333	,504
Total	N	88	88
	Media	2,52	3,70
	Desv. estándar	1,493	1,041

### Resúmenes de casos

By PLAY PROFILE BY SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% <65%, 3>=66%))		SHOOTER GAMES' EXPERIENCE: 1 - No experience, 2 - Little experience, 3 - Medium experience, 4 - Very experienced, 5 - Expert	DIFICULTY IN GAMES: 1 - Easy, 2 - Normal, 3 -Hard, 4 - Extreme
1	N	10	10
	Media	1,60	1,40
	Desv. estándar	,516	,516
2	N	42	42
	Media	3,10	2,43
	Desv. estándar	,821	,668
3	N	36	36
	Media	4,17	3,11
	Desv. estándar	,910	,575
Total	N	88	88
	Media	3,36	2,59
	Desv. estándar	1,157	,811

## Resúmenes de casos

By PLAY PROFILE BY SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% <65%, 3>=66%))			KROMAIA's EXPERIENCE: 1 - I don't know it, 2 - I've heard about it, 3 -I've played a level, 4 - I have pass the game, 5 - I have participated in the development
1	N		10
	Media		1,60
	Desv. estándar		,843
2	N		42
	Media		1,90
	Desv. estándar		,821
3	N		36
	Media		2,28
	Desv. estándar		,815
Total	N		88
	Media		2,02
	Desv. estándar		,844

**Resumir**

## Resumen de procesamiento de casos

		Edad / Age * by DEVELOPING PRACTICE: 1 (1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)	PROFESIONAL EXPERIENCE (1=inexperience d student, 2=experienced student, 3=Graduate with less than 2 years of professional experience, 4=Graduate with less than 2 years of professional experience) * by DEVELOPING PRACTICE: 1 (1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)	DEVELOPING PRACTICE:1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10, 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40 * by DEVELOPING PRACTICE: 1 (1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)	PLAYING TIME: 1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10, 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40 * by DEVELOPING PRACTICE: 1 (1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)
Casos					
Incluido	N	88	88	88	88
	Porcentaje	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
Excluido	N	0	0	0	0
	Porcentaje	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%
Total	N	88	88	88	88
	Porcentaje	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

### Resumen de procesamiento de casos

Casos		GENERAL GAMES' EXPERIENCE: 1 - No experience, 2 - Little experience, 3 - Medium experience, 4 - Very experienced, 5 - Expert * by DEVELOPING PRACTICE: 1 (1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)	SHOOTER GAMES' EXPERIENCE: 1 - No experience, 2 - Little experience, 3 - Medium experience, 4 - Very experienced, 5 - Expert * by DEVELOPING PRACTICE: 1 (1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)	DIFICULTY IN GAMES: 1 - Easy, 2 - Normal, 3 -Hard, 4 - Extreme * by DEVELOPING PRACTICE: 1 (1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)	KROMAIA's EXPERIENCE: 1 - I don't know it, 2 - I've heard about it, 3 -I've played a level, 4 - I have pass the game, 5 - I have participated in the development * by DEVELOPING PRACTICE: 1 (1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)
Incluido	N	88	88	88	88
	Porcentaje	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
Excluido	N	0	0	0	0
	Porcentaje	0,0%	0,0%	0,0%	0,0%
Total	N	88	88	88	88
	Porcentaje	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

### Resúmenes de casos

by DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)			PROFESIONAL EXPERIENCE (1=inexperience d student, 2=experienced student, 3=Graduate with less than 2 years of professional experience, 4=Graduate with less than 2 years of professional experience)	DEVELOPING PRACTICE:1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10, 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40
Edad / Age				
1	N	56	56	56
	Media	24,75	1,93	1,43
	Desv. estándar	7,092	1,142	,499
2	N	32	32	32
	Media	24,75	2,12	4,13
	Desv. estándar	5,124	1,238	1,129
Total	N	88	88	88
	Media	24,75	2,00	2,41
	Desv. estándar	6,415	1,174	1,521

### Resúmenes de casos

by DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)			PLAYING TIME: 1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10, 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40	GENERAL GAMES' EXPERIENCE: 1 - No experience, 2 - Little experience, 3 - Medium experience, 4 - Very experienced, 5 - Expert
1	N	56	56	56
	Media	2,00	3,43	
	Desv. estándar	1,265	1,158	
2	N	32	32	32
	Media	3,44	4,19	
	Desv. estándar	1,435	,535	
Total	N	88	88	88
	Media	2,52	3,70	
	Desv. estándar	1,493	1,041	

### Resúmenes de casos

by DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)		SHOOTER GAMES' EXPERIENCE: 1 - No experience, 2 - Little experience, 3 - Medium experience, 4 - Very experienced, 5 - Expert	DIFICULTY IN GAMES: 1 - Easy, 2 - Normal, 3 -Hard, 4 - Extreme
1	N	56	56
	Media	3,18	2,54
	Desv. estándar	1,208	,914
2	N	32	32
	Media	3,69	2,69
	Desv. estándar	,998	,592
Total	N	88	88
	Media	3,36	2,59
	Desv. estándar	1,157	,811

### Resúmenes de casos

by DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)		KROMAIA's EXPERIENCE: 1 - I don't know it, 2 - I've heard about it, 3 -I've played a level, 4 - I have pass the game, 5 - I have participated in the development
1	N	56
	Media	1,89
	Desv. estándar	,731
2	N	32
	Media	2,25
	Desv. estándar	,984
Total	N	88
	Media	2,02
	Desv. estándar	,844

## Resumir

### Resumen de procesamiento de casos

	Incluido		Casos Excluido		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
Edad / Age * DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)2	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
PROFESIONAL EXPERIENCE (1=inexperienced student, 2=experienced student, 3=Graduate with less than 2 years of professional experience,4=Graduate with less than 2 years of professional experience) * DEVELOPING PRACTICE: 1 (1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)2	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%



### Resumen de procesamiento de casos

	Incluido		Casos Excluido		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
DEVELOPING PRACTICE: 1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10, 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40 * DEVELOPING PRACTICE: 1 (1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)2	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
PLAYING TIME: 1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10, 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40 * DEVELOPING PRACTICE: 1 (1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)2	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
GENERAL GAMES' EXPERIENCE: 1 - No experience, 2 - Little experience, 3 - Medium experience, 4 - Very experienced, 5 - Expert * DEVELOPING PRACTICE: 1 (1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)2	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%

### Resumen de procesamiento de casos

	Incluido		Casos Excluido		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
SHOOTER GAMES' EXPERIENCE: 1 - No experience, 2 - Little experience, 3 - Medium experience, 4 - Very experienced, 5 - Expert * DEVELOPING PRACTICE: 1 (1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)2	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
DIFICULTY IN GAMES: 1 - Easy, 2 - Normal, 3 -Hard, 4 - Extreme * DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)2	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
KROMAIA's EXPERIENCE: 1 - I don't know it, 2 - I've heard about it, 3 -I've played a level, 4 - I have pass the game, 5 - I have participated in the development * DEVELOPING PRACTICE: 1 (1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)2	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%

## Resúmenes de casos

DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)2			PROFESIONAL EXPERIENCE (1=inexperience d student, 2=experienced student, 3=Graduate with less than 2 years of professional experience, 4=Graduate with less than 2 years of professional experience)	DEVELOPING PRACTICE:1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10, 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40
		Edad / Age		
1	N	56	56	56
	Media	24,75	1,93	1,43
	Desv. estándar	7,092	1,142	,499
2	N	22	22	22
	Media	23,18	1,73	3,45
	Desv. estándar	1,435	,985	,510
3	N	10	10	10
	Media	28,20	3,00	5,60
	Desv. estándar	8,149	1,333	,516
Total	N	88	88	88
	Media	24,75	2,00	2,41
	Desv. estándar	6,415	1,174	1,521

### Resúmenes de casos

DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)2		PLAYING TIME: 1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10, 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40	GENERAL GAMES' EXPERIENCE: 1 - No experience, 2 - Little experience, 3 - Medium experience, 4 - Very experienced, 5 - Expert
1	N	56	56
	Media	2,00	3,43
	Desv. estándar	1,265	1,158
2	N	22	22
	Media	3,64	4,09
	Desv. estándar	1,177	,526
3	N	10	10
	Media	3,00	4,40
	Desv. estándar	1,886	,516
Total	N	88	88
	Media	2,52	3,70
	Desv. estándar	1,493	1,041

### Resúmenes de casos

DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)2		SHOOTER GAMES' EXPERIENCE: 1 - No experience, 2 - Little experience, 3 - Medium experience, 4 - Very experienced, 5 - Expert	DIFICULTY IN GAMES: 1 - Easy, 2 - Normal, 3 -Hard, 4 - Extreme
1	N	56	56
	Media	3,18	2,54
	Desv. estándar	1,208	,914
2	N	22	22
	Media	3,55	2,73
	Desv. estándar	1,101	,631
3	N	10	10
	Media	4,00	2,60
	Desv. estándar	,667	,516
Total	N	88	88
	Media	3,36	2,59
	Desv. estándar	1,157	,811

## Resúmenes de casos

DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)2		KROMAIA's EXPERIENCE: 1 - I don't know it, 2 - I've heard about it, 3 -I've played a level, 4 - I have pass the game, 5 - I have participated in the development
1	N	56
	Media	1,89
	Desv. estándar	,731
2	N	22
	Media	1,82
	Desv. estándar	,588
3	N	10
	Media	3,20
	Desv. estándar	1,033
Total	N	88
	Media	2,02
	Desv. estándar	,844

## Resumir

### Resumen de procesamiento de casos

	Incluido		Casos Excluido		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
AVERAGE GAME TIME * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
WON RATE * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT, 2=PCG)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
DIFFICULTY (Q2) * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
FUN (Q5-Q6) * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT, 2=PCG)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
INMERSIBILITY (Q3-Q4) * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8) * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT, 2=PCG)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
length comment * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
KIND OF COMMENT * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%

### Resúmenes de casos

	PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)					
	1			2		
	N	Media	Desv. estándar	N	Media	
AVERAGE GAME TIME	44	4,2363636364	2,8464318130	44	2,0093614719	
WON RATE	44	32,0455%	36,98918%	44	71,0985%	
DIFFICULTY (Q2)	44	5,41	1,675	44	3,05	
FUN (Q5-Q6)	44	4,352	1,9900	44	3,398	
INMERSIBILITY (Q3-Q4)	44	4,352	1,9812	44	4,159	
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8)	44	4,7196969697	1,6564698647	44	3,5303030303	
length comment	44	200,50	274,971	44	153,93	
KIND OF COMMENT	44	2,68	1,552	44	2,41	

## Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)

	2	N	Total	
	Desv. estándar		Media	Desv. estándar
AVERAGE GAME TIME	1,7609800032	88	3,1228625541	2,6060242091
WON RATE	39,23846%	88	51,5720%	42,69524%
DIFFICULTY (Q2)	2,090	88	4,23	2,227
FUN (Q5-Q6)	1,8127	88	3,875	1,9524
INMERSIBILITY (Q3-Q4)	1,8069	88	4,256	1,8876
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8)	1,4668044012	88	4,1250000000	1,6665229823
length comment	153,570	88	177,22	222,654
KIND OF COMMENT	1,689	88	2,55	1,618

## Resumir

### Resumen de procesamiento de casos

	Incluido		Casos Excluido		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
AVERAGE GAME TIME * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG) * PROFILE (1=PLAYER 2=DEVELOPER)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
WON RATE * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT, 2=PCG) * PROFILE (1=PLAYER 2=DEVELOPER)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
DIFFICULTY (Q2) * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG) * PROFILE (1=PLAYER 2=DEVELOPER)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
FUN (Q5-Q6) * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT, 2=PCG) * PROFILE (1=PLAYER 2=DEVELOPER)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
INMERSIBILITY (Q3-Q4) * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG) * PROFILE (1=PLAYER 2=DEVELOPER)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%



### Resumen de procesamiento de casos

	Incluido		Casos Excluido		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8) * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT, 2=PCG) * PROFILE (1=PLAYER 2=DEVELOPER)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
length comment * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG) * PROFILE (1=PLAYER 2=DEVELOPER)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
KIND OF COMMENT * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG) * PROFILE (1=PLAYER 2=DEVELOPER)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%

### Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	PROFILE (1=PLAYER 2=DEVELOPER)		AVERAGE GAME TIME	WON RATE
1	1	N	32	32
		Media	4,1822916667	33,1250%
		Desv. estándar	3,2257808299	38,86321%
	2	N	12	12
		Media	4,3805555556	29,1667%
		Desv. estándar	1,5218083563	32,85644%
	Total	N	44	44
		Media	4,2363636364	32,0455%
		Desv. estándar	2,8464318130	36,98918%
2	1	N	32	32
		Media	2,1863095238	70,2604%
		Desv. estándar	2,0184648863	39,63568%
	2	N	12	12
		Media	1,5375000000	73,3333%
		Desv. estándar	,55359819327	39,79747%
	Total	N	44	44
		Media	2,0093614719	71,0985%
		Desv. estándar	1,7609800032	39,23846%
Total	1	N	64	64
		Media	3,1843005952	51,6927%
		Desv. estándar	2,8525089254	43,20238%

### Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	PROFILE (1=PLAYER 2=DEVELOPER)		DIFFICULTY (Q2)	FUN (Q5-Q6)
1	1	N	32	32
		Media	5,28	4,125
		Desv. estándar	1,591	2,0478
	2	N	12	12
		Media	5,75	4,958
		Desv. estándar	1,913	1,7640
	Total	N	44	44
		Media	5,41	4,352
		Desv. estándar	1,675	1,9900
2	1	N	32	32
		Media	2,84	3,375
		Desv. estándar	2,002	1,8880
	2	N	12	12
		Media	3,58	3,458
		Desv. estándar	2,314	1,6714
	Total	N	44	44
		Media	3,05	3,398
		Desv. estándar	2,090	1,8127
Total	1	N	64	64
		Media	4,06	3,750
		Desv. estándar	2,174	1,9901

### Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	PROFILE (1=PLAYER 2=DEVELOPER)		INMERSIBILITY (Q3-Q4)	GRAPHICS&am p;DESIGN (Q1- Q7-Q8)
1	1	N	32	32
		Media	4,094	4,5312500000
		Desv. estándar	2,1569	1,6414421821
	2	N	12	12
		Media	5,042	5,2222222222
		Desv. estándar	1,2332	1,6595808972
	Total	N	44	44
		Media	4,352	4,7196969697
		Desv. estándar	1,9812	1,6564698647
2	1	N	32	32
		Media	4,063	3,5416666667
		Desv. estándar	1,7769	1,4780351192
	2	N	12	12
		Media	4,417	3,5000000000
		Desv. estándar	1,9404	1,5008415148
	Total	N	44	44
		Media	4,159	3,5303030303
		Desv. estándar	1,8069	1,4668044012
Total	1	N	64	64
		Media	4,078	4,0364583333
		Desv. estándar	1,9604	1,6277110745

### Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	PROFILE (1=PLAYER 2=DEVELOPER)		length comment	KIND OF COMMENT
1	1	N	32	32
		Media	120,09	2,41
		Desv. estándar	136,407	1,604
	2	N	12	12
		Media	414,92	3,42
		Desv. estándar	417,329	1,165
	Total	N	44	44
		Media	200,50	2,68
		Desv. estándar	274,971	1,552
2	1	N	32	32
		Media	85,66	1,94
		Desv. estándar	80,272	1,625
	2	N	12	12
		Media	336,00	3,67
		Desv. estándar	155,911	1,155
	Total	N	44	44
		Media	153,93	2,41
		Desv. estándar	153,570	1,689
Total	1	N	64	64
		Media	102,88	2,17
		Desv. estándar	112,373	1,619

### Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	PROFILE (1=PLAYER 2=DEVELOPER)		AVERAGE GAME TIME	WON RATE
	2	N	24	24
		Media	2,9590277778	51,2500%
		Desv. estándar	1,8337876852	42,22167%
	Total	N	88	88
		Media	3,1228625541	51,5720%
		Desv. estándar	2,6060242091	42,69524%

### Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	PROFILE (1=PLAYER 2=DEVELOPER)		DIFFICULTY (Q2)	FUN (Q5-Q6)
	2	N	24	24
		Media	4,67	4,208
		Desv. estándar	2,353	1,8470
	Total	N	88	88
		Media	4,23	3,875
		Desv. estándar	2,227	1,9524

### Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	PROFILE (1=PLAYER 2=DEVELOPER)		INMERSIBILITY (Q3-Q4)	GRAPHICS&am p;DESIGN (Q1- Q7-Q8)
	2	N	24	24
		Media	4,729	4,3611111111
		Desv. estándar	1,6217	1,7799654414
	Total	N	88	88
		Media	4,256	4,1250000000
		Desv. estándar	1,8876	1,6665229823

### Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	PROFILE (1=PLAYER 2=DEVELOPER)		length comment	KIND OF COMMENT
	2	N	24	24
		Media	375,46	3,54
		Desv. estándar	310,718	1,141
	Total	N	88	88
		Media	177,22	2,55
		Desv. estándar	222,654	1,618

### Resumir

### Resumen de procesamiento de casos

	Incluido		Casos Excluido		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
AVERAGE GAME TIME * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG) * by DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%

### Resumen de procesamiento de casos

	Incluido		Casos Excluido		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
WON RATE * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT, 2=PCG) * by DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
DIFFICULTY (Q2) * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG) * by DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
FUN (Q5-Q6) * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT, 2=PCG) * by DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
INMERSIBILITY (Q3-Q4) * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG) * by DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%

### Resumen de procesamiento de casos

	Incluido		Casos Excluido		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8) * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT, 2=PCG) * by DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
length comment * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG) * by DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
KIND OF COMMENT * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG) * by DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%

### Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)

1

by DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 .

	N	1 Media	Desv. estándar	2 N
AVERAGE GAME TIME	28	4,0470238095	3,2677469037	16
WON RATE	28	29,8214%	38,56569%	16
DIFFICULTY (Q2)	28	5,39	1,729	16
FUN (Q5-Q6)	28	4,179	1,9824	16
INMERSIBILITY (Q3-Q4)	28	4,107	1,9596	16
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8)	28	4,6309523810	1,7946864548	16
length comment	28	204,86	320,861	16
KIND OF COMMENT	28	2,64	1,592	16

### Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)

1

by DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 ..

	2		Total	
	Media	Desv. estándar	N	Media
AVERAGE GAME TIME	4,5677083333	1,9548654283	44	4,2363636364
WON RATE	35,9375%	34,92303%	44	32,0455%
DIFFICULTY (Q2)	5,44	1,632	44	5,41
FUN (Q5-Q6)	4,656	2,0308	44	4,352
INMERSIBILITY (Q3-Q4)	4,781	2,0081	44	4,352
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8)	4,8750000000	1,4240006242	44	4,7196969697
lengh comment	192,88	177,017	44	200,50
KIND OF COMMENT	2,75	1,528	44	2,68

### Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)

1

by DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and ..

2

	Total		1	
	Desv. estándar	N	Media	Desv. estándar
AVERAGE GAME TIME	2,8464318130	28	2,3946428571	2,0638125133
WON RATE	36,98918%	28	60,0595%	41,62463%
DIFFICULTY (Q2)	1,675	28	3,61	2,250
FUN (Q5-Q6)	1,9900	28	3,393	1,7286
INMERSIBILITY (Q3-Q4)	1,9812	28	4,161	1,6614
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8)	1,6564698647	28	3,6666666667	1,4515494772
lengh comment	274,971	28	159,57	155,571
KIND OF COMMENT	1,552	28	2,32	1,701



### Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)

2

by DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 ..

	N	2 Media	Desv. estándar	Total N
AVERAGE GAME TIME	16	1,3351190476	,67889438152	44
WON RATE	16	90,4167%	25,87362%	44
DIFFICULTY (Q2)	16	2,06	1,340	44
FUN (Q5-Q6)	16	3,406	2,0101	44
INMERSIBILITY (Q3-Q4)	16	4,156	2,0954	44
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8)	16	3,2916666667	1,5098442402	44
lengh comment	16	144,06	154,527	44
KIND OF COMMENT	16	2,56	1,711	44

### Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)

2

by DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 ..

Total

by DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 ..

Total

1

	Media	Desv. estándar	N	Media
AVERAGE GAME TIME	2,0093614719	1,7609800032	56	3,2208333333
WON RATE	71,0985%	39,23846%	56	44,9405%
DIFFICULTY (Q2)	3,05	2,090	56	4,50
FUN (Q5-Q6)	3,398	1,8127	56	3,786
INMERSIBILITY (Q3-Q4)	4,159	1,8069	56	4,134
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8)	3,5303030303	1,4668044012	56	4,1488095238
lengh comment	153,93	153,570	56	182,21
KIND OF COMMENT	2,41	1,689	56	2,48

### Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)

Total

by DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 ..

	1		2	
	Desv. estándar	N	Media	Desv. estándar
AVERAGE GAME TIME	2,8333640818	32	2,9514136905	2,1837598110
WON RATE	42,58440%	32	63,1771%	40,98771%
DIFFICULTY (Q2)	2,183	32	3,75	2,258
FUN (Q5-Q6)	1,8850	32	4,031	2,0866
INMERSIBILITY (Q3-Q4)	1,8002	32	4,469	2,0436
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8)	1,6888459306	32	4,0833333333	1,6526290557
lengh comment	250,885	32	168,47	165,322
KIND OF COMMENT	1,640	32	2,66	1,599

### Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)

Total

by DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2( 3=Between 11 and ...

	N	Total Media	Desv. estándar
AVERAGE GAME TIME	88	3,1228625541	2,6060242091
WON RATE	88	51,5720%	42,69524%
DIFFICULTY (Q2)	88	4,23	2,227
FUN (Q5-Q6)	88	3,875	1,9524
INMERSIBILITY (Q3-Q4)	88	4,256	1,8876
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8)	88	4,1250000000	1,6665229823
lengh comment	88	177,22	222,654
KIND OF COMMENT	88	2,55	1,618

### Resumir

### Resumen de procesamiento de casos

	Incluido		Casos Excluido		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
AVERAGE GAME TIME * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG) * By PLAY PROFILE BY SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% & 65%, 3>=66%))	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
WON RATE * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG) * By PLAY PROFILE BY SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% & 65%, 3>=66%))	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
DIFFICULTY (Q2) * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG) * By PLAY PROFILE BY SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% & 65%, 3>=66%))	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
FUN (Q5-Q6) * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG) * By PLAY PROFILE BY SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% & 65%, 3>=66%))	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
INMERSIBILITY (Q3-Q4) * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG) * By PLAY PROFILE BY SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% & 65%, 3>=66%))	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8) * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG) * By PLAY PROFILE BY SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% & 65%, 3>=66%))	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%

### Resumen de procesamiento de casos

	Incluido		Casos Excluido		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
length comment * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG) * By PLAY PROFILE BY SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% & 65%, 3>=66%))	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
KIND OF COMMENT * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG) * By PLAY PROFILE BY SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% & 65%, 3>=66%))	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%

### Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)

1

By PLAY PROFILE BY SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% ..

	1			2	
	N	Media	Desv. estándar	N	Media
AVERAGE GAME TIME	5	4,5666666667	4,3614472623	21	3,2214285714
WON RATE	5	0,0000%	0,00000%	21	24,6825%
DIFFICULTY (Q2)	5	2,80	1,483	21	5,86
FUN (Q5-Q6)	5	4,200	2,1679	21	4,286
INMERSIBILITY (Q3-Q4)	5	3,600	1,9812	21	4,429
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8)	5	4,6000000000	2,2286019534	21	4,7301587302
length comment	5	121,20	163,773	21	201,67
KIND OF COMMENT	5	1,60	1,817	21	2,38

### Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)

1

By PLAY PROFILE BY SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% ...

	2		3		Total
	Desv. estándar	N	Media	Desv. estándar	N
AVERAGE GAME TIME	2,2170873213	18	5,3287037037	2,7689442878	44
WON RATE	32,30763%	18	49,5370%	39,24036%	44
DIFFICULTY (Q2)	1,424	18	5,61	1,378	44
FUN (Q5-Q6)	1,9594	18	4,472	2,0897	44
INMERSIBILITY (Q3-Q4)	1,7485	18	4,472	2,2847	44
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8)	1,6951533776	18	4,7407407407	1,5447806095	44
lengh comment	351,679	18	221,17	192,687	44
KIND OF COMMENT	1,596	18	3,33	1,188	44

### Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)

1

2

By PLAY PROFILE BY SUM (PLAY ...By PLAY PROFILE BY SUM ..

	Total		1	
	Media	Desv. estándar	N	Media
AVERAGE GAME TIME	4,2363636364	2,8464318130	5	1,5766666667
WON RATE	32,0455%	36,98918%	5	0,0000%
DIFFICULTY (Q2)	5,41	1,675	5	6,20
FUN (Q5-Q6)	4,352	1,9900	5	2,100
INMERSIBILITY (Q3-Q4)	4,352	1,9812	5	3,400
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8)	4,7196969697	1,6564698647	5	3,2666666667
lengh comment	200,50	274,971	5	123,40
KIND OF COMMENT	2,68	1,552	5	1,60

### Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)

2

By PLAY PROFILE BY SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% ...

	1		2		3
	Desv. estándar	N	Media	Desv. estándar	N
AVERAGE GAME TIME	,53872276936	21	2,0126984127	1,3802365413	18
WON RATE	0,00000%	21	67,6984%	36,28772%	18
DIFFICULTY (Q2)	1,789	21	3,43	1,964	18
FUN (Q5-Q6)	1,3416	21	3,571	1,6453	18
INMERSIBILITY (Q3-Q4)	2,2749	21	4,381	1,5804	18
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8)	1,4605934867	21	3,5714285714	1,3950024179	18
lengh comment	170,026	21	176,67	169,802	18
KIND OF COMMENT	2,191	21	2,38	1,746	18

### Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)

2

By PLAY PROFILE BY SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,.

	3		Total	
	Media	Desv. estándar	N	Media
AVERAGE GAME TIME	2,1256613757	2,3377139117	44	2,0093614719
WON RATE	94,8148%	15,76885%	44	71,0985%
DIFFICULTY (Q2)	1,72	,895	44	3,05
FUN (Q5-Q6)	3,556	2,0356	44	3,398
INMERSIBILITY (Q3-Q4)	4,111	1,9670	44	4,159
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8)	3,5555555556	1,6209413871	44	3,5303030303
lengh comment	135,89	132,938	44	153,93
KIND OF COMMENT	2,67	1,495	44	2,41

### Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)

2

Total

By PLAY ...

By PLAY PROFILE BY SUM (PLAY PROFILE BY SUM ...

Total

1

2

	Desv. estándar	N	Media	Desv. estándar	N
AVERAGE GAME TIME	1,7609800032	10	3,0716666667	3,3266604505	42
WON RATE	39,23846%	10	0,0000%	0,00000%	42
DIFFICULTY (Q2)	2,090	10	4,50	2,369	42
FUN (Q5-Q6)	1,8127	10	3,150	2,0283	42
INMERSIBILITY (Q3-Q4)	1,8069	10	3,500	2,0138	42
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8)	1,4668044012	10	3,9333333333	1,9103357600	42
lengh comment	153,570	10	122,30	157,386	42
KIND OF COMMENT	1,689	10	1,60	1,897	42

### Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)

Total

By PLAY PROFILE BY SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,.

2

3

	Media	Desv. estándar	N	Media
AVERAGE GAME TIME	2,6170634921	1,9238641392	36	3,7271825397
WON RATE	46,1905%	40,31597%	36	72,1759%
DIFFICULTY (Q2)	4,64	2,093	36	3,67
FUN (Q5-Q6)	3,929	1,8232	36	4,014
INMERSIBILITY (Q3-Q4)	4,405	1,6463	36	4,292
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8)	4,1507936508	1,6416040489	36	4,1481481481
lengh comment	189,17	273,049	36	178,53
KIND OF COMMENT	2,38	1,652	36	3,00

## Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)

Total

By PLAY PROFILE BY SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,...

	3	N	Total	Desv. estándar
	Desv. estándar		Media	
AVERAGE GAME TIME	3,0027540741	88	3,1228625541	2,6060242091
WON RATE	37,36100%	88	51,5720%	42,69524%
DIFFICULTY (Q2)	2,280	88	4,23	2,227
FUN (Q5-Q6)	2,0856	88	3,875	1,9524
INMERSIBILITY (Q3-Q4)	2,1091	88	4,256	1,8876
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8)	1,6722657274	88	4,1250000000	1,6665229823
lengh comment	168,782	88	177,22	222,654
KIND OF COMMENT	1,373	88	2,55	1,618

## Resumir

### Resumen de procesamiento de casos

	Incluido		Casos Excluido		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
AVERAGE GAME TIME * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG) * PROFILE (1=PLAYER 2=DEVELOPER)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
WON RATE * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT, 2=PCG) * PROFILE (1=PLAYER 2=DEVELOPER)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
DIFFICULTY (Q2) * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG) * PROFILE (1=PLAYER 2=DEVELOPER)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
FUN (Q5-Q6) * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT, 2=PCG) * PROFILE (1=PLAYER 2=DEVELOPER)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%

### Resumen de procesamiento de casos

	Incluido		Casos Excluido		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
INMERSIBILITY (Q3-Q4) * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG) * PROFILE (1=PLAYER 2=DEVELOPER)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8) * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT, 2=PCG) * PROFILE (1=PLAYER 2=DEVELOPER)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
length comment * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG) * PROFILE (1=PLAYER 2=DEVELOPER)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
KIND OF COMMENT * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG) * PROFILE (1=PLAYER 2=DEVELOPER)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%

### Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)

1

PROFILE (1=PLAYER 2=DEVELOPER)

	1			2	
	N	Media	Desv. estándar	N	Media
AVERAGE GAME TIME	32	4,1822916667	3,2257808299	12	4,3805555556
WON RATE	32	33,1250%	38,86321%	12	29,1667%
DIFFICULTY (Q2)	32	5,28	1,591	12	5,75
FUN (Q5-Q6)	32	4,125	2,0478	12	4,958
INMERSIBILITY (Q3-Q4)	32	4,094	2,1569	12	5,042
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8)	32	4,5312500000	1,6414421821	12	5,2222222222
length comment	32	120,09	136,407	12	414,92
KIND OF COMMENT	32	2,41	1,604	12	3,42



### Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)

	1 PROFILE (1=PLAYER 2=DEVELOPER)				2 PROFILE ..
	2		Total		1
	Desv. estándar	N	Media	Desv. estándar	N
AVERAGE GAME TIME	1,5218083563	44	4,2363636364	2,8464318130	32
WON RATE	32,85644%	44	32,0455%	36,98918%	32
DIFFICULTY (Q2)	1,913	44	5,41	1,675	32
FUN (Q5-Q6)	1,7640	44	4,352	1,9900	32
INMERSIBILITY (Q3-Q4)	1,2332	44	4,352	1,9812	32
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8)	1,6595808972	44	4,7196969697	1,6564698647	32
lengh comment	417,329	44	200,50	274,971	32
KIND OF COMMENT	1,165	44	2,68	1,552	32

### Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)

	2 PROFILE (1=PLAYER 2=DEVELOPER)			
	1	2		
	Media	Desv. estándar	N	Media
AVERAGE GAME TIME	2,1863095238	2,0184648863	12	1,5375000000
WON RATE	70,2604%	39,63568%	12	73,3333%
DIFFICULTY (Q2)	2,84	2,002	12	3,58
FUN (Q5-Q6)	3,375	1,8880	12	3,458
INMERSIBILITY (Q3-Q4)	4,063	1,7769	12	4,417
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8)	3,5416666667	1,4780351192	12	3,5000000000
lengh comment	85,66	80,272	12	336,00
KIND OF COMMENT	1,94	1,625	12	3,67

### Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)

	2 PROFILE (1=PLAYER 2=DEVELOPER)				Total PROFILE ..
	2		Total		1
	Desv. estándar	N	Media	Desv. estándar	N
AVERAGE GAME TIME	,55359819327	44	2,0093614719	1,7609800032	64
WON RATE	39,79747%	44	71,0985%	39,23846%	64
DIFFICULTY (Q2)	2,314	44	3,05	2,090	64
FUN (Q5-Q6)	1,6714	44	3,398	1,8127	64
INMERSIBILITY (Q3-Q4)	1,9404	44	4,159	1,8069	64
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8)	1,5008415148	44	3,5303030303	1,4668044012	64
lengh comment	155,911	44	153,93	153,570	64
KIND OF COMMENT	1,155	44	2,41	1,689	64

### Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)

Total

PROFILE (1=PLAYER 2=DEVELOPER)

	1		2	
	Media	Desv. estándar	N	Media
AVERAGE GAME TIME	3,1843005952	2,8525089254	24	2,9590277778
WON RATE	51,6927%	43,20238%	24	51,2500%
DIFFICULTY (Q2)	4,06	2,174	24	4,67
FUN (Q5-Q6)	3,750	1,9901	24	4,208
INMERSIBILITY (Q3-Q4)	4,078	1,9604	24	4,729
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8)	4,0364583333	1,6277110745	24	4,3611111111
lengh comment	102,88	112,373	24	375,46
KIND OF COMMENT	2,17	1,619	24	3,54

### Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)

Total

PROFILE (1=PLAYER 2=DEVELOPER)

	2	Total		
	Desv. estándar	N	Media	Desv. estándar
AVERAGE GAME TIME	1,8337876852	88	3,1228625541	2,6060242091
WON RATE	42,22167%	88	51,5720%	42,69524%
DIFFICULTY (Q2)	2,353	88	4,23	2,227
FUN (Q5-Q6)	1,8470	88	3,875	1,9524
INMERSIBILITY (Q3-Q4)	1,6217	88	4,256	1,8876
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8)	1,7799654414	88	4,1250000000	1,6665229823
lengh comment	310,718	88	177,22	222,654
KIND OF COMMENT	1,141	88	2,55	1,618

**Resumir**

### Resumen de procesamiento de casos

	Incluido		Casos Excluido		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
AVERAGE GAME TIME * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG) * GROUP (1=A 2=B)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
WON RATE * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT, 2=PCG) * GROUP (1=A 2=B)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
DIFFICULTY (Q2) * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG) * GROUP (1=A 2=B)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
FUN (Q5-Q6) * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT, 2=PCG) * GROUP (1=A 2=B)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
INMERSIBILITY (Q3-Q4) * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG) * GROUP (1=A 2=B)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8) * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT, 2=PCG) * GROUP (1=A 2=B)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
length comment * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG) * GROUP (1=A 2=B)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
KIND OF COMMENT * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG) * GROUP (1=A 2=B)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%

### Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)

1 GROUP (1=A 2=B)					
	1			2	
	N	Media	Desv. estándar	N	Media
AVERAGE GAME TIME	23	4,1623188406	2,9267885725	21	4,3174603175
WON RATE	23	41,3043%	37,89591%	21	21,9048%
DIFFICULTY (Q2)	23	5,48	1,310	21	5,33
FUN (Q5-Q6)	23	4,087	1,9167	21	4,643
INMERSIBILITY (Q3-Q4)	23	4,174	1,8378	21	4,548
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8)	23	4,1739130435	1,6076507901	21	5,3174603175
lengh comment	23	236,48	345,658	21	161,10
KIND OF COMMENT	23	2,61	1,616	21	2,76

### Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)

1 GROUP (1=A 2=B)					2 GROUP ...
	2	Total			1
	Desv. estándar	N	Media	Desv. estándar	N
AVERAGE GAME TIME	2,8255553839	44	4,2363636364	2,8464318130	23
WON RATE	33,99054%	44	32,0455%	36,98918%	23
DIFFICULTY (Q2)	2,033	44	5,41	1,675	23
FUN (Q5-Q6)	2,0745	44	4,352	1,9900	23
INMERSIBILITY (Q3-Q4)	2,1558	44	4,352	1,9812	23
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8)	1,5292561390	44	4,7196969697	1,6564698647	23
lengh comment	167,372	44	200,50	274,971	23
KIND OF COMMENT	1,513	44	2,68	1,552	23

### Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)

2 GROUP (1=A 2=B)				
	1		2	
	Media	Desv. estándar	N	Media
AVERAGE GAME TIME	2,2106625259	2,2769872935	21	1,7888888889
WON RATE	76,0870%	39,83111%	21	65,6349%
DIFFICULTY (Q2)	2,96	2,163	21	3,14
FUN (Q5-Q6)	3,043	1,7959	21	3,786
INMERSIBILITY (Q3-Q4)	4,065	1,7143	21	4,262
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8)	3,3043478261	1,4733766738	21	3,7777777778
lengh comment	148,00	171,543	21	160,43
KIND OF COMMENT	2,09	1,621	21	2,76

### Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)

	2 GROUP (1=A 2=B)				Total GROUP ...
	2		Total		1
	Desv. estándar	N	Media	Desv. estándar	N
AVERAGE GAME TIME	,93084987054	44	2,0093614719	1,7609800032	46
WON RATE	38,79603%	44	71,0985%	39,23846%	46
DIFFICULTY (Q2)	2,056	44	3,05	2,090	46
FUN (Q5-Q6)	1,7928	44	3,398	1,8127	46
INMERSIBILITY (Q3-Q4)	1,9405	44	4,159	1,8069	46
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8)	1,4542402879	44	3,5303030303	1,4668044012	46
lengh comment	135,094	44	153,93	153,570	46
KIND OF COMMENT	1,729	44	2,41	1,689	46

### Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)

	Total GROUP (1=A 2=B)			
	1		2	
	Media	Desv. estándar	N	Media
AVERAGE GAME TIME	3,1864906832	2,7741659082	42	3,0531746032
WON RATE	58,6957%	42,27177%	42	43,7698%
DIFFICULTY (Q2)	4,22	2,180	42	4,24
FUN (Q5-Q6)	3,565	1,9108	42	4,214
INMERSIBILITY (Q3-Q4)	4,120	1,7581	42	4,405
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8)	3,7391304348	1,5868487967	42	4,5476190476
lengh comment	192,24	273,495	42	160,76
KIND OF COMMENT	2,35	1,622	42	2,76

### Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)

	Total GROUP (1=A 2=B)			
	2		Total	
	Desv. estándar	N	Media	Desv. estándar
AVERAGE GAME TIME	2,4402042378	88	3,1228625541	2,6060242091
WON RATE	42,27933%	88	51,5720%	42,69524%
DIFFICULTY (Q2)	2,304	88	4,23	2,227
FUN (Q5-Q6)	1,9635	88	3,875	1,9524
INMERSIBILITY (Q3-Q4)	2,0310	88	4,256	1,8876
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8)	1,6671892328	88	4,1250000000	1,6665229823
lengh comment	150,226	88	177,22	222,654
KIND OF COMMENT	1,605	88	2,55	1,618

## Resumir

### Resumen de procesamiento de casos

	Incluido		Casos Excluido		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
AVERAGE GAME TIME * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG) * GROUP (1=A 2=B)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
WON RATE * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT, 2=PCG) * GROUP (1=A 2=B)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
DIFFICULTY (Q2) * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG) * GROUP (1=A 2=B)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
FUN (Q5-Q6) * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT, 2=PCG) * GROUP (1=A 2=B)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
INMERSIBILITY (Q3-Q4) * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG) * GROUP (1=A 2=B)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8) * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT, 2=PCG) * GROUP (1=A 2=B)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
length comment * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG) * GROUP (1=A 2=B)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%
KIND OF COMMENT * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG) * GROUP (1=A 2=B)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%

### Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)

1 GROUP (1=A 2=B)					
	1			2	
	N	Media	Desv. estándar	N	Media
AVERAGE GAME TIME	23	4,1623188406	2,9267885725	21	4,3174603175
WON RATE	23	41,3043%	37,89591%	21	21,9048%
DIFFICULTY (Q2)	23	5,48	1,310	21	5,33
FUN (Q5-Q6)	23	4,087	1,9167	21	4,643
INMERSIBILITY (Q3-Q4)	23	4,174	1,8378	21	4,548
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8)	23	4,1739130435	1,6076507901	21	5,3174603175
lengh comment	23	236,48	345,658	21	161,10
KIND OF COMMENT	23	2,61	1,616	21	2,76

### Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)

1 GROUP (1=A 2=B)					2 GROUP ...
	2	Total			1
	Desv. estándar	N	Media	Desv. estándar	N
AVERAGE GAME TIME	2,8255553839	44	4,2363636364	2,8464318130	23
WON RATE	33,99054%	44	32,0455%	36,98918%	23
DIFFICULTY (Q2)	2,033	44	5,41	1,675	23
FUN (Q5-Q6)	2,0745	44	4,352	1,9900	23
INMERSIBILITY (Q3-Q4)	2,1558	44	4,352	1,9812	23
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8)	1,5292561390	44	4,7196969697	1,6564698647	23
lengh comment	167,372	44	200,50	274,971	23
KIND OF COMMENT	1,513	44	2,68	1,552	23

### Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)

2 GROUP (1=A 2=B)				
	1		2	
	Media	Desv. estándar	N	Media
AVERAGE GAME TIME	2,2106625259	2,2769872935	21	1,7888888889
WON RATE	76,0870%	39,83111%	21	65,6349%
DIFFICULTY (Q2)	2,96	2,163	21	3,14
FUN (Q5-Q6)	3,043	1,7959	21	3,786
INMERSIBILITY (Q3-Q4)	4,065	1,7143	21	4,262
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8)	3,3043478261	1,4733766738	21	3,7777777778
lengh comment	148,00	171,543	21	160,43
KIND OF COMMENT	2,09	1,621	21	2,76

### Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)

	2 GROUP (1=A 2=B)				Total GROUP ...
	2		Total		1
	Desv. estándar	N	Media	Desv. estándar	N
AVERAGE GAME TIME	,93084987054	44	2,0093614719	1,7609800032	46
WON RATE	38,79603%	44	71,0985%	39,23846%	46
DIFFICULTY (Q2)	2,056	44	3,05	2,090	46
FUN (Q5-Q6)	1,7928	44	3,398	1,8127	46
INMERSIBILITY (Q3-Q4)	1,9405	44	4,159	1,8069	46
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8)	1,4542402879	44	3,5303030303	1,4668044012	46
lengh comment	135,094	44	153,93	153,570	46
KIND OF COMMENT	1,729	44	2,41	1,689	46

### Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)

	Total GROUP (1=A 2=B)			
	1	2		
	Media	Desv. estándar	N	Media
AVERAGE GAME TIME	3,1864906832	2,7741659082	42	3,0531746032
WON RATE	58,6957%	42,27177%	42	43,7698%
DIFFICULTY (Q2)	4,22	2,180	42	4,24
FUN (Q5-Q6)	3,565	1,9108	42	4,214
INMERSIBILITY (Q3-Q4)	4,120	1,7581	42	4,405
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8)	3,7391304348	1,5868487967	42	4,5476190476
lengh comment	192,24	273,495	42	160,76
KIND OF COMMENT	2,35	1,622	42	2,76

### Resúmenes de casos

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)

	Total GROUP (1=A 2=B)			
	2	Total		
	Desv. estándar	N	Media	Desv. estándar
AVERAGE GAME TIME	2,4402042378	88	3,1228625541	2,6060242091
WON RATE	42,27933%	88	51,5720%	42,69524%
DIFFICULTY (Q2)	2,304	88	4,23	2,227
FUN (Q5-Q6)	1,9635	88	3,875	1,9524
INMERSIBILITY (Q3-Q4)	2,0310	88	4,256	1,8876
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8)	1,6671892328	88	4,1250000000	1,6665229823
lengh comment	150,226	88	177,22	222,654
KIND OF COMMENT	1,605	88	2,55	1,618