Explorar

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

Resumen de procesamiento de casos

Casos Válido Perdidos PRINCIPAL FACTOR Ν Porcentaje Ν (0=original;1=PCT,2=PCG) PLAYTESTING DURATION 44 100,0% 0 2 44 100,0% 0 **AVERAGE GAME TIME** 1 44 100,0% 0 2 100,0% 44 0 1 **WON RATE** 100,0% 0 44 2 44 100,0% 0 ¿Cuántas veces has jugado 1 44 100,0% 0 contra el boss?/ How many times have you played 2 44 100,0% 0 against the boss? ¿Cuántas has ganado? / 100,0% 1 44 0 How many times have you 2 100,0% 44 0 won? 1 100,0% 0 DIFFICULTY (Q2) 44 2 100,0% 0 44 FUN (Q5-Q6) 1 44 100,0% 0 2 0 44 100,0% INMERSIBILITY (Q3-Q4) 1 0 44 100,0% 2 100,0% 44 0 GRAPHICS& DESIGN 1 44 100,0% 0 (Q1-Q7-Q8-Q9) 2 44 100,0% 0 GRAPHICS& DESIGN 1 44 100,0% 0 (Q1-Q7-Q8) 2 100,0% 0 44 1. El boss está 1 44 100,0% 0 perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is 2 100,0% 44 0 perfectly integrated in Kromaia 2. La dificultad del boss la 1 44 100,0% 0 considero alta / I think the 2 44 100.0% 0 boss difficulty is high. 3. En ningún momento quise 1 44 100,0% 0 rendirme mientras me enfrentaba al boss / At no 44 100,0% 0 time did I want to give up while facing the boss. 4. En algún momento estaba 1 44 100.0% 0 tan involucrado que quise hablar directamente con el videojuego / At some point I 44 100,0% 0 was so involved that I wanted 2 to talk directly to the video game

Resumen de procesamiento de casos

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

Resumen de procesamiento de casos

			Casos	
	PRINCIPAL FACTOR	Vá	álido	Perdidos
	(0=original;1=PCT,2=PCG)	N	Porcentaje	N
5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed	1	44	100,0%	0
playing against the boss	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	1	44	100,0%	0
disappointed that I could not continue playing against the boss.	2	44	100,0%	0
7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / l	1	44	100,0%	0
liked the design and behavior of the boss	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	1	44	100,0%	0
me to have a good balance between difficulty and playability.	2	44	100,0%	0
9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss /	1	44	100,0%	0
My overall experience with the boss has been good.	2	44	100,0%	0
lengh 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	Perdidos	T	otal
	(0=original;1=PCT,2=PCG)	Porcentaje	N	Porcentaje
5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed	1	0,0%	44	100,0%
playing against the boss	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	1	0,0%	44	100,0%
disappointed that I could not continue playing against the boss.	2	0,0%	44	100,0%
7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I		0,0%	44	100,0%
liked the design and behavior of the boss	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	1	0,0%	44	100,0%
me to have a good balance between difficulty and playability.	2	0,0%	44	100,0%
9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss /	1	0,0%	44	100,0%
My overall experience with the boss has been good.	2	0,0%	44	100,0%
lengh 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%

PLAYTESTING DURATION 1		PRINCIPAL FA	CTOR (0=original;1=PCT,2=PC	(G)
Confianza para la media	PLAYTESTING DURATION	1	Media	
Mediana Varianza Desv. estándar Mínimo Máximo Rango Rango intercuartil Asimetría Curtosis 2 Media 95% de intervalo de confianza para la media Mínimo Máximo Rango Rango intercuartil Asimetría Curtosis 1 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 Mínimo Máximo Rango Rango intercuartil Asimetría Curtosis Mediana Varianza Desv. estándar Mínimo Máximo Rango Rango intercuartil Asimetría Curtosis Mediana Varianza Desv. estándar Mínimo Máximo Rango Rango intercuartil Asimetría Curtosis 2 Media 95% de intervalo de confianza para la media Límite superior				
Mediana Varianza Desv. estándar Mínimo Máximo Rango Rango intercuartil Asimetría Curtosis 2 Media 95% de intervalo de confianza para la media Varianza Desv. estándar Mínimo Máximo Rango Rango intercuartil Asimetría Curtosis AVERAGE GAME TIME 1 Media PS% de intervalo de confianza para la media Asimetría Curtosis Mediana Varianza Desv. estándar Mínimo Máximo Rango Rango intercuartil Asimetría Curtosis Media PS% de intervalo de confianza para la media Varianza Desv. estándar Mínimo Máximo Rango Rango intercuartil Asimetría Curtosis Media Varianza Desv. estándar Mínimo Máximo Rango Rango intercuartil Asimetría Curtosis Mediana Varianza Desv. estándar Mínimo Máximo Rango Rango intercuartil Asimetría Curtosis Límite inferior Límite superior			Media recortada al 5%	Limito caponor
Varianza Desv. estándar Mínimo Máximo Rango Rango intercuartil Asimetría Curtosis 2 Media 95% de intervalo de confianza para la media Máximo Rango Rango intercuartil Asimetría Curtosis 4 Mediana Varianza Desv. estándar Mínimo Máximo Rango Rango intercuartil Asimetría Curtosis AVERAGE GAME TIME 1 Media Varianza Desv. estándar Mínimo Máximo Rango Rango intercuartil Asimetría Curtosis Media recortada al 5% Mediana Varianza Desv. estándar Mínimo Máximo Rango Rango intercuartil Asimetría Curtosis Mediana Varianza Desv. estándar Mínimo Máximo Rango Rango intercuartil Asimetría Curtosis Mediana Varianza Desv. estándar Mínimo Máximo Rango Rango intercuartil Asimetría Curtosis Límite inferior Límite superior				
Desv. estándar Mínimo Máximo Rango Rango intercuartil Asimetría Curtosis 2 Media 95% de intervalo de confianza para la media Varianza Desv. estándar Mínimo Máximo Rango Rango intercuartil Asimetría Curtosis AVERAGE GAME TIME 1 Media 95% de intervalo de confianza para la media Límite superior Media recortada al 5% Mediana Varianza Desv. estándar Mínimo Máximo Rango Rango intercuartil Assimetría Curtosis AVERAGE GAME TIME 1 Media 95% de intervalo de confianza para la media Varianza Desv. estándar Mínimo 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 Límite superior Límite inferior Límite inferior Límite superior Límite inferior Límite				
Minimo Máximo Rango Rango intercuartil Asimetría Curtosis 2 Media 95% de intervalo de confianza para la media Límite inferior Límite superior Maximo Rango Rango intercuartil Asimetría Curtosis Mediana Varianza Desv. estándar Mínimo Máximo Rango Rango intercuartil Asimetría Curtosis Mediana Varianza Desv. estándar Mínimo Máximo Rango Rango intercuartil Asimetría Curtosis Mediana Varianza Desv. estándar Mínimo Máximo Rango Rango intercuartil Asimetría Curtosis Mediana Varianza Desv. estándar Mínimo Máximo Rango Rango intercuartil Asimetría Curtosis Asimetría Curtosis Desv. estándar Mínimo Rango Rango intercuartil Asimetría Curtosis Rango intercuartil Asimetría Curtosis Para de la media Límite inferior				
Rango Rango intercuartil Asimetría Curtosis				
Rango intercuartil Asimetría Curtosis			Máximo	
Rango intercuartil Asimetría Curtosis			Rango	
Asimetría Curtosis 2				
Curtosis				
95% de intervalo de confianza para la 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 recortada al 5% Mediana Varianza Desv. estándar Mínimo Máximo Rango Rango intercuartil Asimetría Curtosis Media recortada al 5% Mediana Varianza Desv. estándar Mínimo Máximo Rango Rango intercuartil Asimetría Curtosis Zementa de confianza para la media Curtosis Alfinite inferior Límite inferior Límite superior Límite inferior Límite inferior Límite inferior Límite inferior Límite superior		2		
AVERAGE GAME TIME 1 AVERAGE G				Límite inferior
Mediana				
Mediana Varianza Desv. estándar Mínimo Máximo Rango Rango intercuartil Asimetría Curtosis AVERAGE GAME TIME 1 Media 95% de intervalo de confianza para la media Varianza Desv. estándar Mínimo Máximo Rango Rango intercuartil Asimetría Curtosis AVERAGE GAME TIME 1 Media 95% de intervalo de confianza para la media 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%	
Desv. estándar Mínimo Máximo Rango Rango intercuartil Asimetría Curtosis				
Mínimo Máximo Rango Rango Rango Intercuartil Asimetría Curtosis			Varianza	
Máximo			Desv. estándar	
Rango Rango intercuartil Asimetría Curtosis			Mínimo	
Rango intercuartil Asimetría Curtosis AVERAGE GAME TIME 1 Media 95% de intervalo de confianza para la media Media recortada al 5% Mediana Varianza Desv. estándar Mínimo Máximo Rango Rango Rango intercuartil Asimetría Curtosis 2 Media 95% de intervalo de confianza para la media Límite inferior Límite superior Límite superior Límite superior Límite superior Límite inferior Límite superior Límite superior			Máximo	
Asimetría Curtosis AVERAGE GAME TIME 1 Media 95% de intervalo de confianza para la media Media recortada al 5% Mediana Varianza Desv. estándar Mínimo Máximo Rango Rango Rango intercuartil Asimetría Curtosis 2 Media 95% de intervalo de confianza para la media Límite inferior Límite superior Límite superior Límite inferior Límite inferior Límite superior			Rango	
Curtosis			Rango intercuartil	
AVERAGE GAME TIME 1 Media 95% de intervalo de confianza para la media Límite inferior			Asimetría	
95% de intervalo de confianza para la media Límite inferior			Curtosis	
confianza para la media 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 superior Límite superior	AVERAGE GAME TIME	1	Media	
Media recortada al 5% Mediana Varianza Desv. estándar Mínimo Máximo Rango Rango Rango intercuartil Asimetría Curtosis 2 Media 95% de intervalo de confianza para la media Límite superior				Límite inferior
Mediana Varianza Desv. estándar Mínimo Máximo Rango Rango intercuartil Asimetría Curtosis 2 Media 95% de intervalo de confianza para la media Límite superior			confianza para la media	Límite superior
Varianza Desv. estándar Mínimo Máximo Rango Rango intercuartil Asimetría Curtosis 2 Media 95% de intervalo de confianza para la media Límite superior			Media recortada al 5%	
Desv. estándar Mínimo Máximo Rango Rango intercuartil Asimetría Curtosis 2 Media 95% de intervalo de confianza para la media Límite superior			Mediana	
Mínimo Máximo Rango Rango intercuartil Asimetría Curtosis 2 Media 95% de intervalo de confianza para la media Límite superior			Varianza	
Máximo Rango Rango intercuartil Asimetría Curtosis 2 Media 95% de intervalo de Límite inferior confianza para la media Límite superior			Desv. estándar	
Rango Rango intercuartil Asimetría Curtosis 2 Media 95% de intervalo de Límite inferior confianza para la media Límite superior			Mínimo	
Rango intercuartil Asimetría Curtosis 2 Media 95% de intervalo de Límite inferior confianza para la media Límite superior			Máximo	
Asimetría Curtosis 2 Media 95% de intervalo de Límite inferior confianza para la media Límite superior			Rango	
Curtosis 2 Media 95% de intervalo de Límite inferior confianza para la media Límite superior			Rango intercuartil	
2 Media 95% de intervalo de Límite inferior confianza para la media Límite superior			Asimetría	
95% de intervalo de Límite inferior confianza para la media Límite superior			Curtosis	
confianza para la media Límite superior		2	Media	
Littlite superior				Límite inferior
Media recortada al 5%			confianza para la media	Límite superior
			Media recortada al 5%	

	PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)		Estadístico	
PLAYTESTING DURATION	1	Media	9,48	
		95% de intervalo de	Límite inferior	7,71
		confianza para la media	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	Límite inferior	4,57
		confianza para la media	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	Límite inferior	3,3709692677
		confianza para la media	Límite superior	5,1017580050
		Media recortada al 5%		4,0353535354
		Mediana		4,2916666667
		Varianza		8,102
		Desv. estándar		2,8464318130
		Mínimo		,0000000000
		Máximo		13,000000000
		Rango		13,000000000
		Rango intercuartil		3,6666666667
		Asimetría		,880
		Curtosis		1,571
	2	Media		2,0093614719
		95% de intervalo de	Límite inferior	1,4739746163
		confianza para la media	Límite superior	2,5447483275
		Media recortada al 5%		1,7856541607
				Página 6

	PRINCIPAL FA	CTOR (0=original;1=PCT,2=F	PCG)	Error estándar
PLAYTESTING DURATION	1 Media			,878
		95% de intervalo de	Límite inferior	
		confianza para la media	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	Límite inferior	,0.2
		confianza para la media	Límite superior	
		Media recortada al 5%	Ennite Superior	
		Mediana		
		Varianza		
		Desv. estándar		
		Mínimo		
		Máximo		
		Rango		
		Rango intercuartil		
		Asimetría		257
				,357
	4	Curtosis		,702
AVERAGE GAME TIME	1	Media OF% do internale de	17.70.16.1	,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	Límite inferior	
		confianza para la media	Límite superior	
		Media recortada al 5%		

	PRINCIPAL FAI	CTOR (0=original;1=PCT,2=PC	(G)
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	
		Curtosis	
WON RATE	1	Media	
		95% de intervalo de	Límite inferior
		confianza para la media	Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	
	-	Curtosis	
	2	Media	
		95% de intervalo de	Límite inferior
		confianza para la media	Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	
		Curtosis	
¿Cuántas veces has jugado	1	Media	
contra el boss?/ How many		95% de intervalo de	Límite inferior
times have you played against the boss?		confianza para la media	Límite superior
against the boss!		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		WITHIN	

	PRINCIPAL FA	CTOR (0=original;1=PCT,2=P	CG)	Estadístico
		Mediana		1,5500000000
		Varianza		3,101
		Desv. estándar		1,7609800032
		Mínimo		,00000000000
		Máximo		11,000000000
		Rango		11,000000000
		Rango intercuartil		1,4583333333
		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	Límite inferior	59,1689%
		confianza para la media	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	1	Media		2,48
contra el boss?/ How many		95% de intervalo de	Límite inferior	2,18
times have you played against the boss?		confianza para la media	Límite superior	2,77
		Media recortada al 5%		2,42
		Mediana		2,00
		Varianza		,953
		Desv. estándar		,976
		Mínimo		1
				Página 0

	PRINCIPAL FA	ACTOR (0=original;1=PCT,2=F	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	Límite inferior	2,22222
		confianza para la media	Límite superior	
		Media recortada al 5%		
		Mediana		
		Varianza		
		Desv. estándar		
		Mínimo		
		Máximo		
		Rango		
		Rango intercuartil		
		Asimetría		,357
		Curtosis		,702
	2	Media		5,91542%
	2	95% de intervalo de		3,9134270
		confianza para la media	Límite inferior	
		Media recortada al 5%	Límite superior	
		Mediana Mediana		
		Varianza		
		Desv. estándar		
		Mínimo		
		Máximo		
		Rango		
		Rango intercuartil		0.57
		Asimetría		,357
. Cuántas vasas has ives de		Curtosis		,702
¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many	1	Media	1,	,147
times have you played		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	
against the boss?			Límite superior	
		Media recortada al 5%		
		Mediana		
		Varianza		
		Desv. estándar		
		Mínimo		

	PRINCIPAL FA	CTOR (0=original;1=PCT,2=PC	JG)	
		Máximo		
		Rango		
		Rango intercuartil		
		Asimetría		
		Curtosis		
	2	Media		
		95% de intervalo de	Límite inferior	
		confianza para la media	Límite superior	
		Media recortada al 5%		
		Mediana		
		Varianza		
		Desv. estándar		
		Mínimo		
		Máximo		
		Rango		
		Rango intercuartil		
		Asimetría		
		Curtosis		
¿Cuántas has ganado? /	1	Media		
How many times have you won?		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	
WOII:			Límite superior	
		Media recortada al 5%		
	-	Mediana		
		Varianza		
		Desv. estándar		
		Mínimo		
		Máximo		
		Rango		
		Rango intercuartil		
		Asimetría		
		Curtosis		
	2	Media		
		95% de intervalo de	Límite inferior	
		confianza para la media	Límite superior	
		Media recortada al 5%		
		Mediana		
		Varianza		
		Desv. estándar		
		Mínimo		
		Máximo		
		Rango		
		Rango intercuartil		

	PRINCIPAL F	FACTOR (0=original;1=PCT,2=F	PCG)	Estadístico
	T TAITOII ALT	Máximo		5
		Rango		4
		Rango intercuartil		1
		Asimetría		,617
		Curtosis		,541
	2	Media		3,32
		95% de intervalo de	Límite inferior	2,69
		confianza para la media	Límite superior	3,95
		Media recortada al 5%		3,12
		Mediana		3,00
		Varianza		4,315
		Desv. estándar	Desv. estándar	
		Mínimo	1	
		Máximo		12
		Rango	11	
		Rango intercuartil	3	
		Asimetría	1,983	
		Curtosis	5,948	
¿Cuántas has ganado? /	1	Media		,70
How many times have you won?		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	Límite inferior	1,64
		confianza para la media	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 F	ACTOR (0=original;1=PCT,2=F	PCG)	Error estándar
		Máximo		
		Rango		
		Rango intercuartil		
		Asimetría		,357
		Curtosis		,702
	2	Media		,313
		95% de intervalo de	Límite inferior	
		confianza para la media	Límite superior	
		Media recortada al 5%		
		Mediana		
		Varianza		
		Desv. estándar		
		Mínimo		
		Máximo		
		Rango		
		Rango intercuartil		
		Asimetría		,357
		Curtosis		,702
¿Cuántas has ganado? /	1	Media		,128
How many times have you won?		95% de intervalo de	Límite inferior	
		confianza para la media	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	Límite inferior	
		confianza para la media	Límite superior	
		Media recortada al 5%		
		Mediana		
		Varianza		
		Desv. estándar		
		Mínimo		
		Máximo		
		Rango		
		Rango intercuartil		
		Asimetría		,357

	FRINCIPA	AL FACTOR (U=original;1=PCT,2=F	-00)
		Curtosis	
DIFFICULTY (Q2)	1	Media	
		95% de intervalo de	Límite inferior
		confianza para la media	Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	
		Curtosis	
	2	Media	
	_	95% de intervalo de	Límite inferior
		confianza para la media	Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	
		Curtosis	
FUN (Q5-Q6)	1	Media	
1014 (03-00)	'	95% de intervalo de	Límite inferior
		confianza para la media	Límite superior
		Media recortada al 5%	Littlite Superior
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	
		Curtosis	
	2	Media	
		95% de intervalo de	Límite inferior
		confianza para la media	Límite superior

	PRINCIPA	AL FACTOR (0=original;1=PCT,2=I	PCG)	Estadístico	
		Curtosis		1,547	
DIFFICULTY (Q2)	1	Media		5,41	
		95% de intervalo de	Límite inferior	4,90	
		confianza para la media	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	Límite inferior	2,41	
		confianza para la media	Límite superior	3,68	
		Media recortada al 5%		2,94	
		Mediana		2,00	
		Varianza	Varianza		
		Desv. estándar	Desv. estándar		
		Mínimo	Mínimo		
		Máximo		7	
		Rango		6	
		Rango intercuartil		4	
		Asimetría		,849	
		Curtosis		-,639	
FUN (Q5-Q6)	1	Media		4,352	
, ,		95% de intervalo de	Límite inferior	3,747	
		confianza para la media	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	Límite inferior	2,847	
		confianza para la media	Límite superior	3,949	
			Zilling appoint	Página 15	

	PRINCIPA	L FACTOR (0=original;1=PCT,2=F	PCG)	Error estándar
		Curtosis		,702
DIFFICULTY (Q2)	1	Media		,253
		95% de intervalo de	Límite inferior	
		confianza para la media	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	Límite inferior	
		confianza para la media	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	Límite inferior	
		confianza para la media	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	Límite inferior	
		confianza para la media	Límite superior	

	PRINCIPAL FA	CTOR (0=original;1=PCT,2=P	<u>(G)</u>
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	
		Curtosis	
INMERSIBILITY (Q3-Q4)	1	Media	
		95% de intervalo de	Límite inferior
		confianza para la media	Límite superior
	-	Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	
		Curtosis	
	2	Media	
	2	95% de intervalo de	I (maite inferior
		confianza para la media	Límite inferior
		<u> </u>	Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	
		Curtosis	
GRAPHICS&DESIGN	1	Media	
(Q1-Q7-Q8-Q9)		95% de intervalo de	Límite inferior
		confianza para la media	Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	

		Descriptives		
	PRINCIPAL FA	ACTOR (0=original;1=PCT,2=F	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	Límite inferior	3,750
		confianza para la media	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
	-	Rango intercuartil		2,9
		Asimetría		-,358
		Curtosis		-1,044
	2	Media		4,159
		95% de intervalo de	Límite inferior	3,610
		confianza para la media	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	1	Media		4,7727
Q1-Q7-Q8-Q9)		95% de intervalo de	Límite inferior	4,2780
,		confianza para la media	Límite superior	5,2674
		Media recortada al 5%		4.8270
		Media recortada al 5% Mediana		
		Media recortada al 5% Mediana Varianza		4,8220 5,2500 2,648

		Descriptives		
	PRINCIPAL FA	ACTOR (0=original;1=PCT,2=F	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
IIIIIIIIIII (QU-Q-)	'	95% de intervalo de	Límite inferior	,2901
		confianza para la media	Límite superior	
		Media recortada al 5%	Littlite superior	
		Mediana		
		Varianza		
		Desv. estándar		
		Mínimo		
		Máximo		
		Rango		
		Rango intercuartil		0.55
		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	1	Media		,24531
(Q1-Q7-Q8-Q9)		95% de intervalo de	Límite inferior	
		confianza para la media	Límite superior	
		Media recortada al 5%		
		Mediana		
		Varianza		
		Desv. estándar		

	PRINCIPAL FA	CTOR (0=original;1=PCT,2=PC	(5)
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	
		Curtosis	
	2	Media	
		95% de intervalo de	Límite inferior
		confianza para la media	Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	
		Curtosis	
GRAPHICS&DESIGN	1	Media	
(Q1-Q7-Q8)		95% de intervalo de	Límite inferior
		confianza para la media	Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	
		Curtosis	
	2	Media	
	_	95% de intervalo de	Límite inferior
		confianza para la media	Límite superior
		Media recortada al 5%	Limito caponor
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		rango intercuartif	

		Descriptives		
	PRINCIPAL F	ACTOR (0=original;1=PCT,2=F	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	Límite inferior	3,0260
		confianza para la media	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	1	Media		4,7196969697
(Q1-Q7-Q8)		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	4,2160841004
			Límite superior	5,2233098390
		Media recortada al 5%	<u> </u>	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	Límite inferior	3,0843537323
		confianza para la media	Límite superior	3,9762523283
		Media recortada al 5%		3,5235690236
		Mediana		3,1666666667
		Varianza		2,152
		Desv. estándar		1,4668044012
		Mínimo		1,0000000000
		Máximo		6,33333333333
		Rango		5,33333333333
		Rango intercuartil		2,0000000000
		rango interodartii		2,0000000000

		Descriptives		
	PRINCIPAL FA	ACTOR (0=original;1=PCT,2=F	PCG)	Error estándar
		Mínimo		
		Máximo		
		Rango		
		Rango intercuartil		
		Asimetría		,357
		Curtosis		,702
	2	Media		,20970
		95% de intervalo de	Límite inferior	,
		confianza para la media	Límite superior	
		Media recortada al 5%		
		Mediana		
		Varianza		
		Desv. estándar		
		Mínimo		
		Máximo		
		Rango		
		Rango intercuartil		
		Asimetría		,357
		Curtosis		,702
GRAPHICS&DESIGN	1	Media		,24972222807
(Q1-Q7-Q8)		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	,2401222001
			Límite superior	
		Media recortada al 5%	Limite Superior	
		Mediana		
		Varianza		
		Desv. estándar		
		Mínimo		
		Máximo		
		Rango intercuartil		
		Rango intercuartil Asimetría		257
				,357
	2	Curtosis		,702
	2	Media 95% de intervalo de	Límite inferior	,22112908363
		confianza para la media		
			Límite superior	
		Media recortada al 5%		
		Mediana		
		Varianza		
		Desv. estándar		
		Mínimo		
		Máximo		
		Rango		
		Rango intercuartil		

	TRINOITALIA	A sime strife	
		Asimetría	
4 511		Curtosis	
El boss está perfectamente integrado en	1	Media	
Kromaia/ The boss is		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
perfectly integrated in			Límite superior
Kromaia		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	1	Media	
considero alta / I think the		95% de intervalo de	Límite inferior
boss difficulty is high.		confianza para la media	Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil Asimetría	
	2	Curtosis	
	2	Media	

	PRINCIPAL F.	ACTOR (0=original;1=PCT,2=P	CG)	Estadístico
		Asimetría		,158
		Curtosis		-,819
1. El boss está	1	Media		5,14
perfectamente integrado en		95% de intervalo de	Límite inferior	4,66
Kromaia/ The boss is perfectly integrated in		confianza para la media	Límite superior	5,62
Kromaia		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	1	Media		5,41
considero alta / I think the		95% de intervalo de	Límite inferior	4,90
boss difficulty is high.		confianza para la media	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

	PRINCIPAL FA	CTOR (0=original;1=PCT,2=P0	CG)	Error estándar
		Asimetría		,357
		Curtosis		,702
1. El boss está	1	Media		,238
perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is		95% de intervalo de	Límite inferior	
perfectly integrated in		confianza para la media	Límite superior	
Kromaia		Media recortada al 5%		
		Mediana		
		Varianza		
		Desv. estándar		
		Mínimo		
		Máximo		
		Rango		
		Rango intercuartil		
		Asimetría		,357
		Curtosis		,702
	2	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	1	Media		,253
considero alta / I think the boss difficulty is high.		95% de intervalo de	Límite inferior	
boss difficulty is riight.		confianza para la media	Límite superior	
		Media recortada al 5%		
		Mediana		
		Varianza		
		Desv. estándar		
		Mínimo		
		Máximo		
		Rango		
		Rango intercuartil		
		Asimetría		,357
		Curtosis		,702
	2	Media		,315

	T KINGII ALTA	0500 (U=original;1=PC1,2=PC	<u> </u>
		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	1	Media	
rendirme mientras me enfrentaba al boss / At no		95% de intervalo de	Límite inferior
time did I want to give up		confianza para la media	Límite superior
while facing the boss.		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
	2	Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	
		Curtosis	
-		Media	
		95% de intervalo de	Límite inferior
		confianza para la media	Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	
		Curtosis	
4. En algún momento estaba	1	Media	
tan involucrado que quise		95% de intervalo de	Límite inferior
hablar directamente con el		confianza para la media	
videojuego / At some point I was so involved that I wanted	-	Media recortada al 5%	Límite superior
to talk directly to the video			
dame		Mediana	

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

		Descriptives		
	PRINCIPAL FA	ACTOR (0=original;1=PCT,2=F	PCG)	Error estánda
		95% de intervalo de	Límite inferior	
		confianza para la media	Límite superior	
		Media recortada al 5%		
		Mediana		
		Varianza		
		Desv. estándar		
		Mínimo		
		Máximo		
		Rango		
		Rango intercuartil		
		Asimetría		,357
		Curtosis		,702
3. En ningún momento quise	1	Media		,762
rendirme mientras me enfrentaba al boss / At no time did I want to give up while facing the boss.	1	95% de intervalo de	Límite inferior	,55
		confianza para la media		
		Media recortada al 5%	Límite superior	
write facility the boss.		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	1	Media		,338
tan involucrado que quise		95% de intervalo de	Límite inferior	
hablar directamente con el videojuego / At some point I		confianza para la media	Límite superior	
was so involved that I wanted		Media recortada al 5%		
to talk directly to the video		Mediana		

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

- dame	PRINCIPAL FA	ACTOR (0=original;1=PCT,2=F	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	Límite inferior	2,38
		confianza para la media	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	1	Media		4,84
contra el boss / I enjoyed	'	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	4,24
playing against the boss			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
	۷	95% de intervalo de	Límite inferior	2,94
		confianza para la media	Límite superior	4,11
		Media recortada al 5%	Littlike Superior	3,47
		Mediana		3,47
		Varianza Dany patándar		3,697
		Desv. estándar		1,923
		Mínimo		1
		Máximo		Página 30

	PRINCIPAL F	FACTOR (0=original;1=PCT,2=F	PCG)	Error estándar
game		Varianza		
		Desv. estándar		
		Mínimo		
		Máximo		
		Rango		
		Rango intercuartil		
		Asimetría		,357
		Curtosis		,702
	2	Media		,297
		95% de intervalo de	Límite inferior	
		confianza para la media	Límite superior	
		Media recortada al 5%		
		Mediana		
		Varianza		
		Desv. estándar		
		Mínimo		
		Máximo		
		Rango		
		Rango intercuartil		
		Asimetría		,357
		Curtosis		,702
5. He disfrutado jugando	1	Media		,702
contra el boss / I enjoyed	1	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	,290
playing against the boss				
		Media recortada al 5%	Límite superior	
		Mediana		
		Varianza		
		Desv. estándar		
		Mínimo		
		Máximo		
		Rango		
		Rango intercuartil		
		Asimetría		,357
		Curtosis		,702
	2	Media		,290
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	
			Límite superior	
		Media recortada al 5%		
		Mediana		
		Varianza		
		Desv. estándar		
		Mínimo		
		Máximo		

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

	PRINCIPAL FAC	CTOR (0=original;1=PCT,2=F	PCG)	Estadístico
		Rango		6
		Rango intercuartil		3
		Asimetría		,396
		Curtosis		-1,011
6. Cuando terminó el tiempo	empo 1	Media		3,86
me sentí decepcionado por	gando	95% de intervalo de	Límite inferior	3,16
no poder seguir jugando contra el boss / When the		confianza para la media	Límite superior	4,57
time was up, I was		Media recortada al 5%	·	3,85
disappointed that I could not		Mediana		4,00
continue playing against the boss.		Varianza		5,376
D033.		Desv. estándar		2,319
		Mínimo		1
		Máximo		7
		Rango		6
		Rango intercuartil		5
		Asimetría		,080,
		Curtosis		-1,522
	2	Media		3,27
		95% de intervalo de	Límite inferior	2,56
		confianza para la media	Límite superior	3,99
		Media recortada al 5%	Limito caponor	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	1	Media		4,73
comportamiento del boss / I	'	95% de intervalo de	Límite inferior	4,13
liked the design and behavior		confianza para la media	Límite superior	5,32
of the boss		Media recortada al 5%	Limite superior	4,81
		Mediana Mediana		5,00
		Varianza		3,831
		Desv. estándar		1,957
		Mínimo		1,957
		Máximo		7
				6
		Rango intercuartil		3
		Rango intercuartil		
		Asimetría		-,534
		Curtosis		-,884 Página 33

		Bescriptives		
	PRINCIPAL FA	CTOR (0=original;1=PCT,2=F	PCG)	Error estándar
		Rango		
		Rango intercuartil		
		Asimetría		,357
		Curtosis		,702
6. Cuando terminó el tiempo	1	Media		,350
me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / When the		95% de intervalo de	Límite inferior	
		confianza para la media	Límite superior	
time was up, I was		Media recortada al 5%	·	
disappointed that I could not		Mediana		
continue playing against the boss.		Varianza		
5000.		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	1	Media		,295
comportamiento del boss / I		95% de intervalo de	Límite inferior	
liked the design and behavior of the boss		confianza para la media	Límite superior	
		Media recortada al 5%		
		Mediana		
		Varianza		
		Desv. estándar		
		Mínimo		
		Máximo		
		Rango		
		Rango intercuartil		
		Asimetría		,357
				,501

	2	Media	30)
	2	95% de intervalo de	Límite inferior
		confianza para la media	Límite superior
		Media recortada al 5%	Littlike Superior
		Mediana Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	
		Curtosis	
8. El boss al que me he	1	Media	
enfrentado me ha parecido		95% de intervalo de	Límite inferior
que tiene un buen balance		confianza para la media	Límite superior
entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to		Media recortada al 5%	Littlite superior
me to have a good balance		Mediana Mediana	
between difficulty and		Varianza	
playability.		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	
		Curtosis	
-	2	Media	
	2	95% de intervalo de	Límite inferior
		confianza para la media	Límite superior
		Media recortada al 5%	Limite superior
		Mediana Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango interquertil	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	
0. Mi ovnorionoia an ganaral	4	Curtosis	
9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss /	1	Media 05% do intervale de	I foreit to the
My overall experience with	-	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
the boss has been good.			Límite superior
		Media recortada al 5%	

		Besonptives		
	PRINCIPAL FA	ACTOR (0=original;1=PCT,2=F	PCG)	Estadístico
	2	Media		3,00
		95% de intervalo de	Límite inferior	2,40
		confianza para la media	Límite superior	3,54
		Media recortada al 5%		2,9
		Mediana		3,00
		Varianza		3,16
		Desv. estándar		1,778
		Mínimo		
		Máximo		
		Rango		(
		Rango intercuartil		;
		Asimetría		,598
		Curtosis		-,77
8. El boss al que me he	1	Media		4,4
enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad		95% de intervalo de	Límite inferior	3,9
		confianza para la media	Límite superior	5,0
The boss I fought seemed to	- - - - - -	Media recortada al 5%	p	4,5
me to have a good balance		Mediana		4,50
between difficulty and		Varianza		3,232
playability.		Desv. estándar		1,798
		Mínimo		.,. •
		Máximo		
		Rango		
		Rango intercuartil		
		Asimetría		-,31
		Curtosis		-,87
	2	Media		2,7
	2	95% de intervalo de	Límite inferior	2,2
		confianza para la media	Límite superior	3,2
		Media recortada al 5%	Zirinto daporior	2,6
		Mediana		2,5
		Varianza		2,76
		Desv. estándar		1,662
		Mínimo		1,00
		Máximo		
		Rango		
		Rango intercuartil		'
		Asimetría		,77;
		Curtosis		-,14
9. Mi experiencia en general	1	Media		
na sido buena con el boss /	ss / th		Límite inferior	4,7
My overall experience with		95% de intervalo de confianza para la media		4,1
the boss has been good.			Límite superior	5,33
		Media recortada al 5%		4,83

		FACTOR (0=original;1=PCT,2=F		Error estánda
	2	Media		,26
		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		,35
		Curtosis		,70
8. El boss al que me he	1	Media		,27
enfrentado me ha parecido		95% de intervalo de	Límite inferior	,
que tiene un buen balance		confianza para la media	Límite superior	
entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to		Media recortada al 5%	Ellillo dapoliol	
me to have a good balance between difficulty and playability.		Mediana		
		Varianza		
		Desv. estándar		
		Mínimo		
		Máximo		
		Rango Enterquertil		
		Rango intercuartil Asimetría		25
				,35
		Curtosis		,70
	2	Media	17.71.55.5	,25
		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		,35
		Curtosis		,70
9. Mi experiencia en general	1	Media		,28
ha sido buena con el boss /		95% de intervalo de	Límite inferior	
My overall experience with the boss has been good.		confianza para la media	Límite superior	
and bood had been good.		Media recortada al 5%		

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

	PRINCIPAL FA	CTOR (0=original;1=PCT,2=P0	JG)
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	
		Curtosis	
	2	Media	
		95% de intervalo de	Límite inferior
		confianza para la media	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	Límite inferior
		confianza para la media	Límite superior
		Media recortada al 5%	·
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	
		Curtosis	
	2	Media	
	-	95% de intervalo de	Límite inferior
		confianza para la media	Límite superior
			Zirinto ouponor
		Media recortada al 5%	
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Mediana Varianza	
		Mediana	

		Bescriptives		_
	PRINCIPA	L FACTOR (0=original;1=PCT,2=F	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	Límite inferior	3,12
		confianza para la media	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
engh comment	1	Media		200,50
3		95% de intervalo de	Límite inferior	116,90
		confianza para la media	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	Límite inferior	107,24
		confianza para la media	Límite superior	200,62
		Media recortada al 5%	Entitle Superior	139,72
		Mediana		105,50
		Varianza		
				23583,646
		Desv. estándar		153,570
		Mínimo		1

		Bescriptives			
	PRINCIPA	L FACTOR (0=original;1=PCT,2=F	PCG)	Error estándar	
		Mediana			
		Varianza			
		Desv. estándar			
		Mínimo			
		Máximo			
		Rango			
		Rango intercuartil			
		Asimetría		,357	
		Curtosis		,702	
	2	Media		,256	
	2	95% de intervalo de	Límite inferior	,200	
		confianza para la media	Límite superior		
		Media recortada al 5%	Limite Superior		
		Mediana			
		Desv. estándar	Varianza		
		Mínimo			
		Máximo			
		Rango			
		Rango intercuartil		0.55	
		Asimetría		,357	
		Curtosis		,702	
engh 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	Límite inferior		
		confianza para la media	Límite superior		
		Media recortada al 5%			
		Mediana			
		Varianza			
		Desv. estándar			
		Mínimo			

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

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

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

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

	PRINCIPAL FACTOR		gorov-Smirno	
	(0=original;1=PCT,2=PCG)	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	1	,233	44	<,001
times have you played against the boss?	2	,265	44	<,001
¿Cuántas has ganado? / How many times have you	1	,273	44	<,001
won?	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	1	,138	44	,035
(Q1-Q7-Q8-Q9)	2	,144	44	,022
GRAPHICS&DESIGN	1	,135	44	,042
(Q1-Q7-Q8)	2	,141	44	,028
1. El boss está perfectamente integrado en	1	,193	44	<,001
Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia	2	,134	44	,046
2. La dificultad del boss la	1	,229	44	<,001
considero alta / I think the boss difficulty is high.	2	,260	44	<,001
3. En ningún momento quise rendirme mientras me	1	,202	44	<,001
enfrentaba al boss / At no time did I want to give up while facing the boss.	2	,316	44	<,001
4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el	1	,158	44	,008
videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video game	2	,190	44	<,001
5. He disfrutado jugando	1	,267	44	<,001
contra el boss / I enjoyed playing against the boss	2	,175	44	,002

	PRINCIPAL FACTOR	Sh	apiro-Wilk	
	(0=original;1=PCT,2=PCG)	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	1	,880	44	<,001
times have you played against the boss?	2	,809	44	<,001
¿Cuántas has ganado? /	1	,740	44	<,001
How many times have you won?	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	1	,932	44	,012
(Q1-Q7-Q8-Q9)	2	,968	44	,261
GRAPHICS&DESIGN	1	,934	44	,015
(Q1-Q7-Q8)	2	,963	44	,169
El boss está perfectamente integrado en	1	,890	44	<,001
Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia	2	,940	44	,023
2. La dificultad del boss la	1	,849	44	<,001
considero alta / I think the boss difficulty is high.	2	,825	44	<,001
3. En ningún momento quise rendirme mientras me	1	,847	44	<,001
enfrentaba al boss / At no time did I want to give up while facing the boss.	2	,697	44	<,001
4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el	1	,872	44	<,001
videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video game	2	,861	44	<,001
5. He disfrutado jugando	1	,856	44	<,001
contra el boss / I enjoyed playing against the boss	2	,913	44	,003

	PRINCIPAL FACTOR	Kolm	ogorov-Smirr	nov ^a
	(0=original;1=PCT,2=PCG)	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	1	,176	44	,002
disappointed that I could not continue playing against the boss.	2	,205	44	<,001
7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I	1	,174	44	,002
liked the design and behavior of the boss	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	1	,165	44	,004
me to have a good balance between difficulty and playability.	2	,169	44	,003
9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss /	1	,203	44	<,001
My overall experience with the boss has been good.	2	,130	44	,059
lengh comment	1	,237	44	<,001
	2	,160	44	,007
KIND OF COMMENT	1	,234	44	<,001
	2	,281	44	<,001

	PRINCIPAL FACTOR		Shapiro-Wilk	
	(0=original;1=PCT,2=PCG)	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	1	,862	44	<,001
disappointed that I could not continue playing against the boss.	2	,809	44	<,001
7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I		,895	44	<,001
liked the design and behavior of the boss	2	,891	44	<,001
8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad	1	,930	44	,011
/The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability.	2	,879	44	<,001
9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss /	1	,898	44	<,001
My overall experience with the boss has been good.	2	,945	44	,035
lengh 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.

PLAYTESTING DURATION

Gráficos de tallo y hojas

PLAYTESTING DURATION Diagrama de tallo y hojas de PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 1

Frecuenci	ia Stem	&	Ноја
9,00	0		000122234
13,00	0		5567777788999
14,00	1		0011222222333
6,00	1		555677
1,00	2		3
1,00	Extremos		(>=26)

a. Corrección de significación de Lilliefors

Ancho del tallo: 10

Cada hoja: 1 caso(s)

PLAYTESTING DURATION Diagrama de tallo y hojas de PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 2

Frecuenci	.a 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

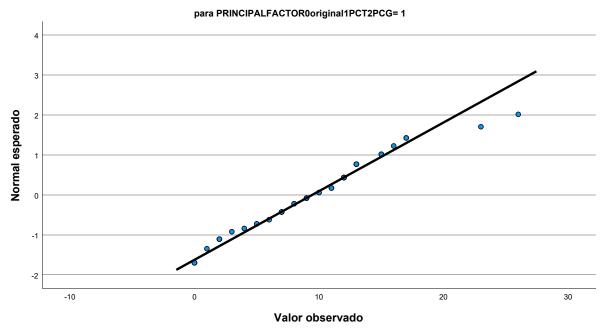
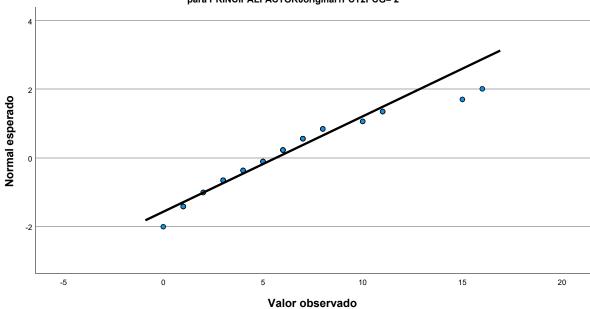


Gráfico Q-Q normal de PLAYTESTING DURATION

para PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 2



Gráficos Q-Q normales sin tendencia

Gráfico Q-Q normal sin tendencia de PLAYTESTING DURATION

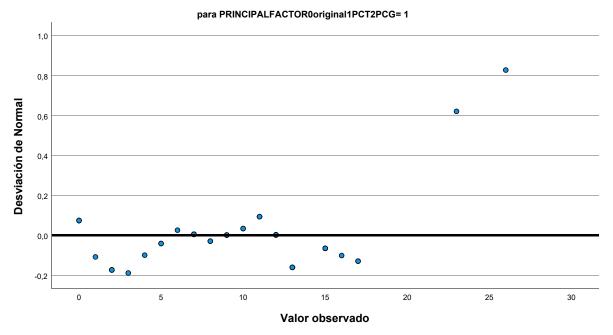
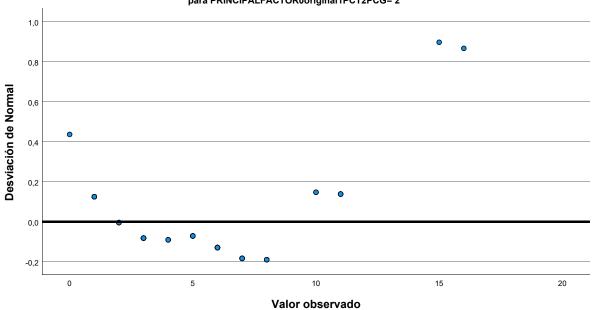
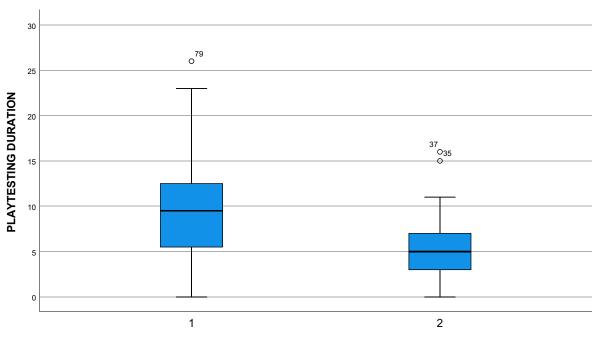


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de PLAYTESTING DURATION

para PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 2





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

AVERAGE GAME TIME

Gráficos de tallo y hojas

AVERAGE GAME TIME Diagrama de tallo y hojas de PRINCIPALFACTOROoriginallPCT2PCG= 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 PRINCIPALFACTOROoriginal1PCT2PCG= 2

Frecuenci	ia Stem	&	Ноја
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

Gráfico Q-Q normal de AVERAGE GAME TIME

para PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 1

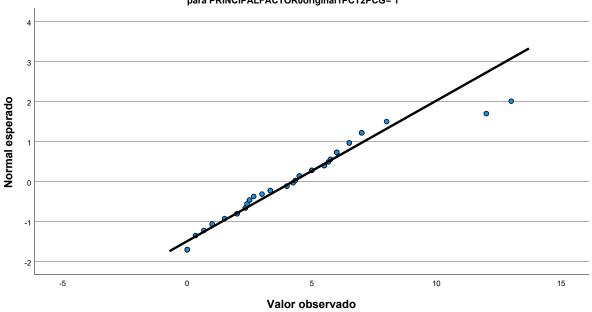
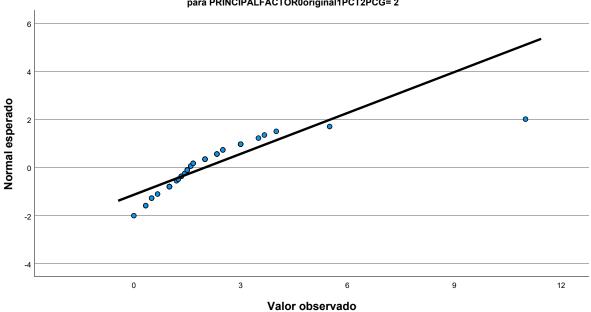


Gráfico Q-Q normal de AVERAGE GAME TIME

para PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 2



Gráficos Q-Q normales sin tendencia

Gráfico Q-Q normal sin tendencia de AVERAGE GAME TIME

para PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 1

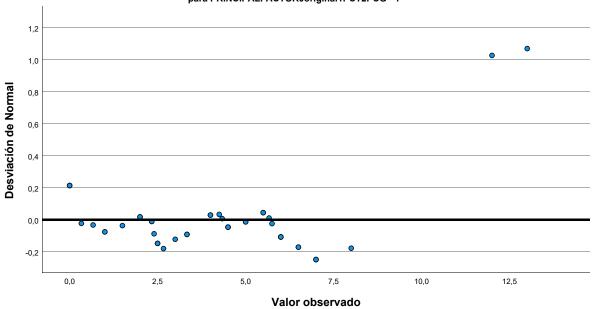
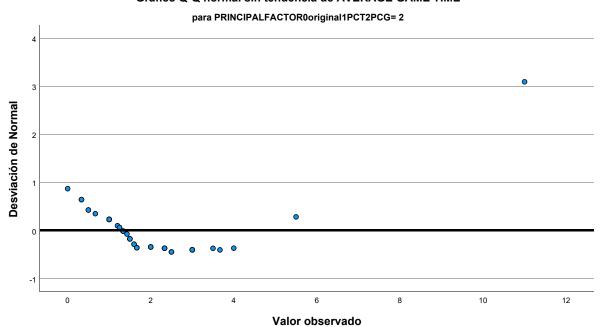
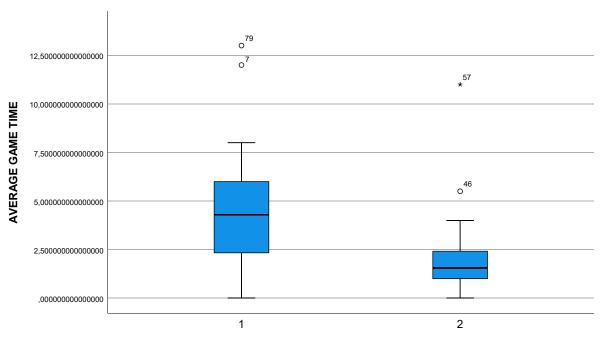


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de AVERAGE GAME TIME





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

WON RATE

Gráficos de tallo y hojas

WON RATE Diagrama de tallo y hojas de PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 1

Frecuencia	Stem	&	Ноја
21,00	0		000000000000000000000000000000000000000
,00	1		
1,00	2		5
6,00	3		333333
,00	4		
7,00	5		000000
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 PRINCIPALFACTOROoriginal1PCT2PCG= 2

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

```
,00
         1 .
 ,00
2,00
             33
1,00
             0
2,00
             00
4,00
             6666
1,00
1,00
          8 .
          9.
 ,00
         10 .
             25,00
```

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

Gráficos Q-Q normales

Gráfico Q-Q normal de WON RATE

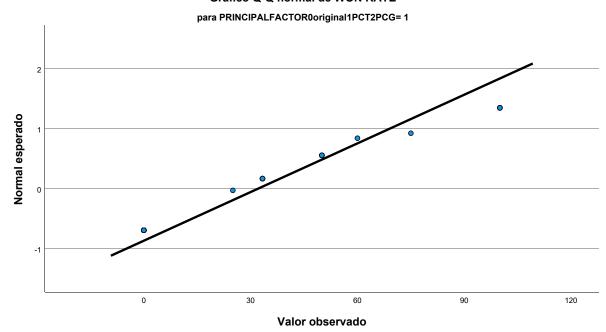


Gráfico Q-Q normal de WON RATE

para PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 2

Gráficos Q-Q normales sin tendencia

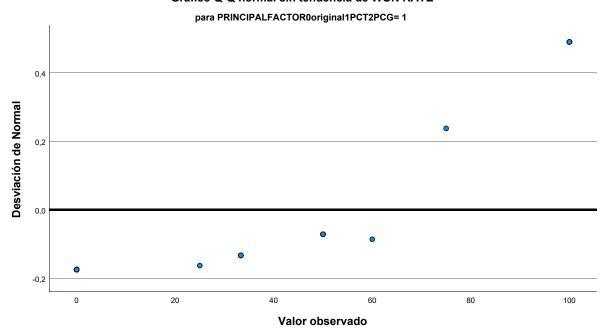
0

Normal esperado

Gráfico Q-Q normal sin tendencia de WON RATE

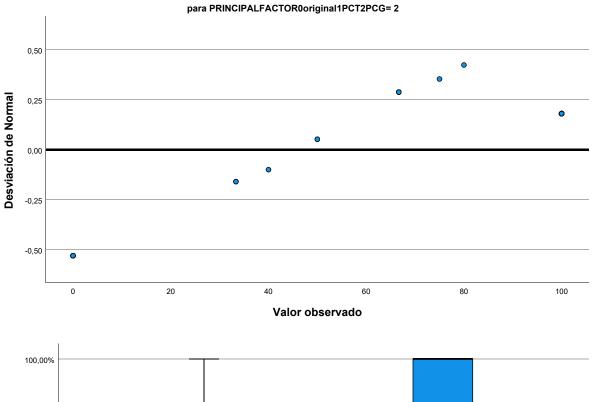
Valor observado

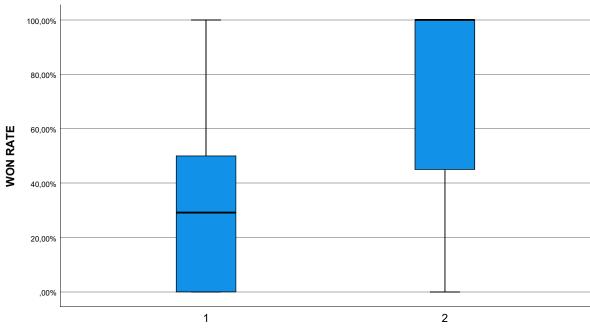
30



120

Gráfico Q-Q normal sin tendencia de WON RATE





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

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

Gráficos de tallo y hojas

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

PRINCIPALFACTOROoriginal1PCT2PCG= 1

Frecuencia Stem & Hoja

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

PRINCIPALFACTOROoriginal1PCT2PCG= 2

```
Frecuencia Stem & Hoja
   5,00 1 . 00000
  13,00
           2 . 0000000000000
           3 . 0000000000000
  13,00
  2,00
6,00
           4.00
           5 . 000000
   2,00
           6.00
       7 . 00
   2,00
   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?

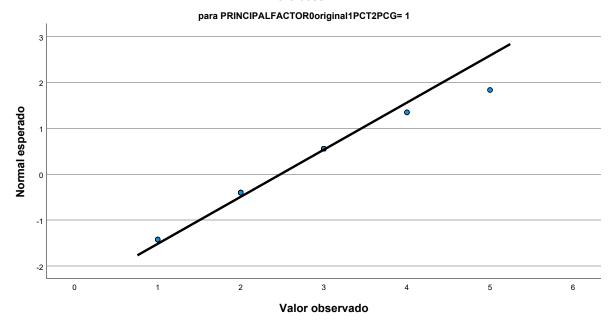
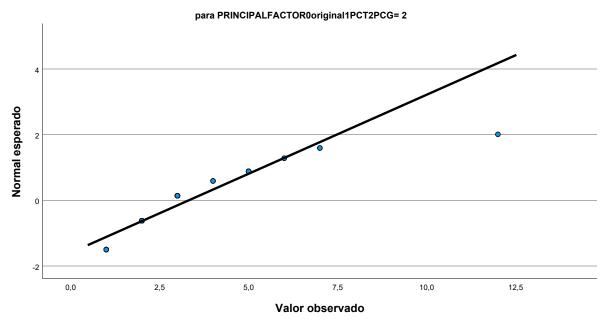


Gráfico Q-Q normal de ¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you played against the boss?



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?

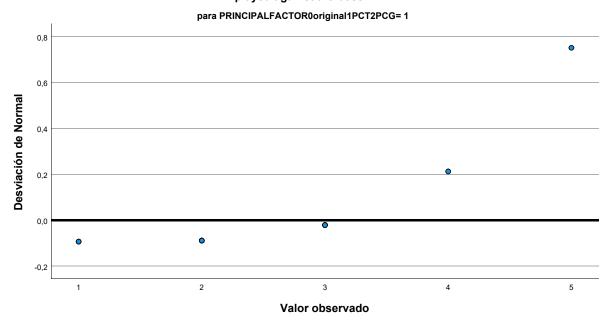
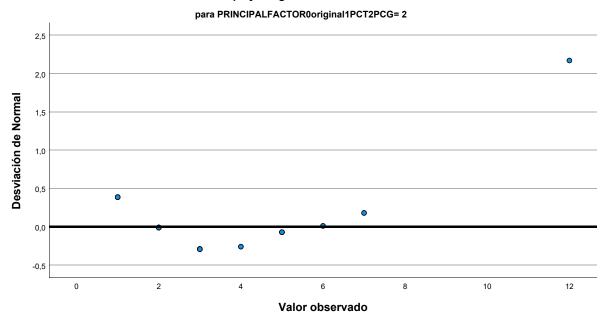
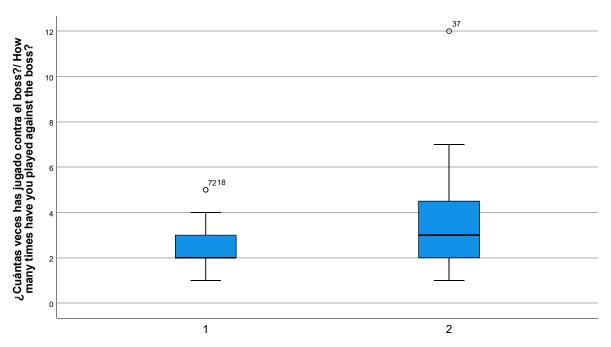


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de ¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you played against the boss?





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

¿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 PRINCIPALFACTOROoriginal1PCT2PCG= 1
```

```
Frecuencia
          Stem & Hoja
               0 . 00000000000000000000
  21,00
    ,00
               0.
                   0000000000000000000
  18,00
               1 .
               1 .
    ,00
               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 PRINCIPALFACTOROoriginal1PCT2PCG= 2

Frecuencia	Stem &	Ноја
8,00	0.	0000000
9,00	1 .	000000000
15,00	2.	000000000000000
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

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

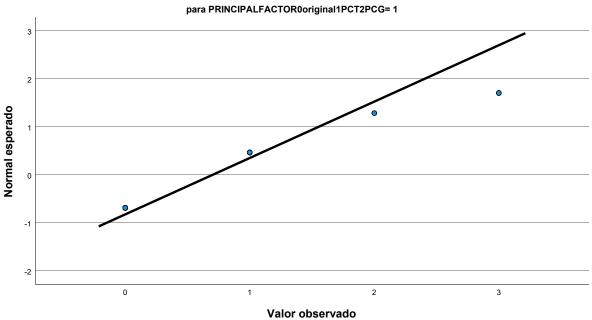
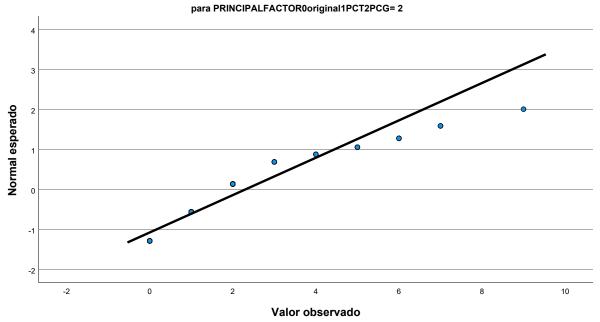
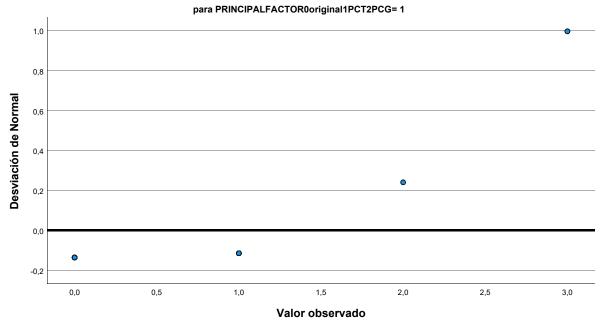


Gráfico Q-Q normal de ¿Cuántas has ganado? / How many times have you won?

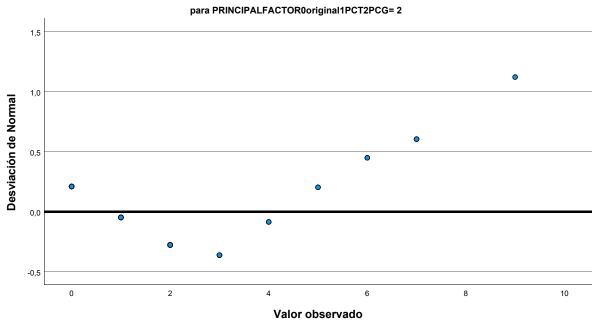


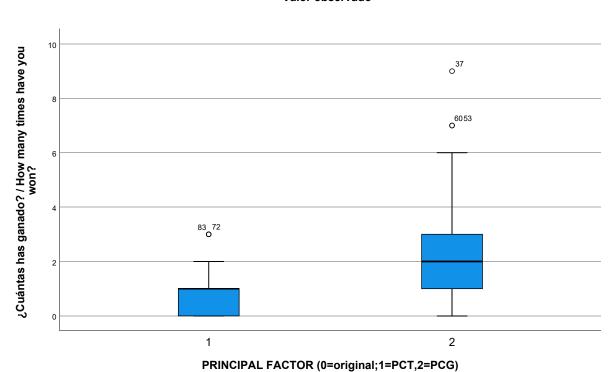
Gráficos Q-Q normales sin tendencia

${\bf Gr\'afico}~{\bf Q-Q}~{\bf normal}~{\bf sin}~{\bf tendencia}~{\bf de}~{\bf ¿Cu\'antas}~{\bf has}~{\bf ganado?}~{\it /}~{\bf How}~{\bf many}~{\bf times}~{\bf have}~{\bf you}~{\bf won?}$



 ${\it Gr\'afico Q-Q normal sin tendencia de \cite{contact} Cu\'antas has ganado? / How many times have you won?}$





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.	0000000000
15,00	7.	0000000000000000

Ancho del tallo: 1

Cada hoja: 1 caso(s)

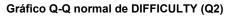
DIFFICULTY (Q2) Diagrama de tallo y hojas de PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 2

Frecuencia	Stem	&	Ноја
12,00	1		00000000000
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



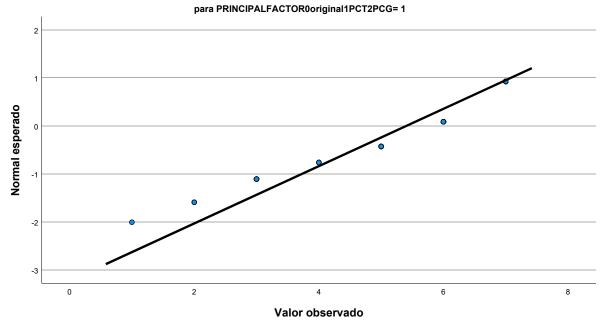
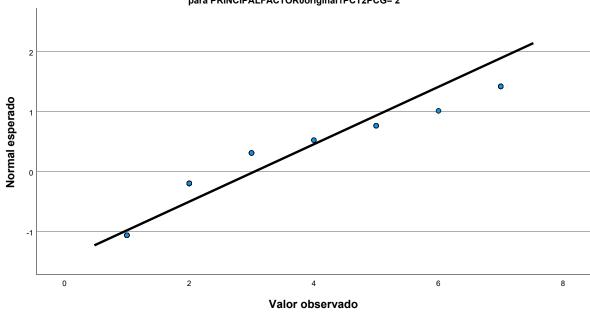


Gráfico Q-Q normal de DIFFICULTY (Q2)

para PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 2



Gráficos Q-Q normales sin tendencia



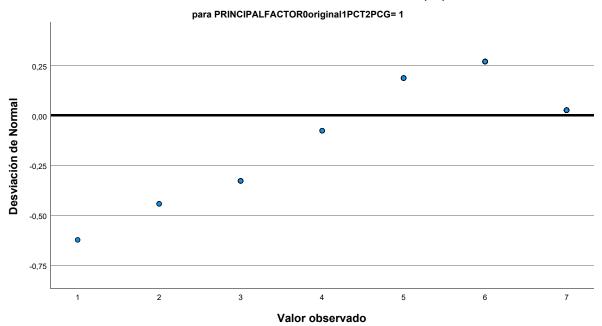
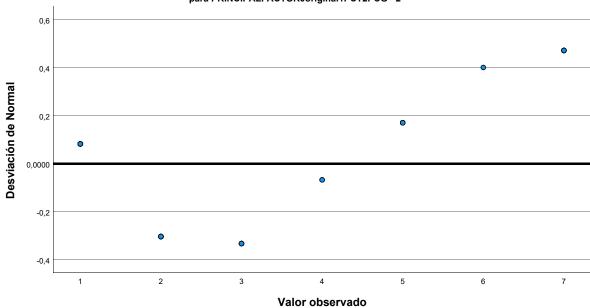
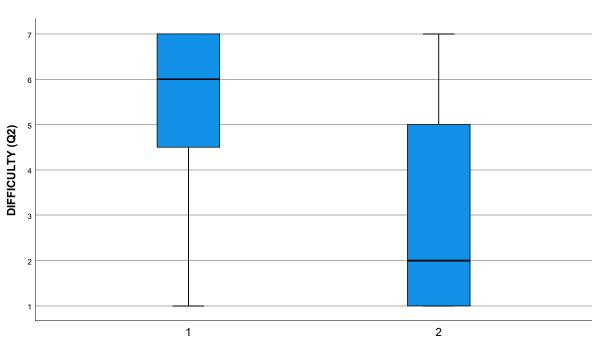


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de DIFFICULTY (Q2)

para PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 2





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

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	&	Ноја
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

Gráfico Q-Q normal de FUN (Q5-Q6)

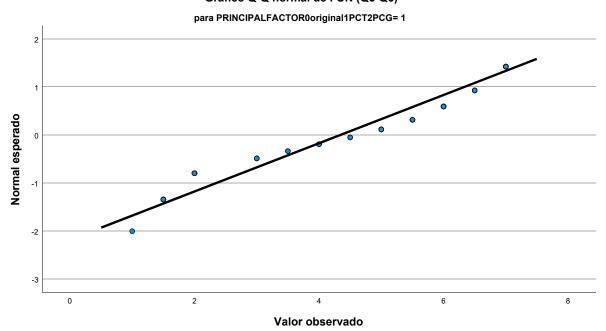
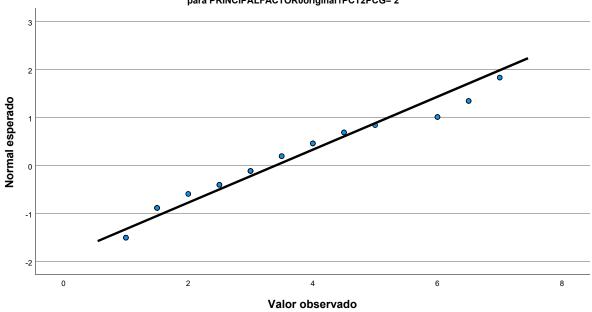


Gráfico Q-Q normal de FUN (Q5-Q6)

para PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 2



Gráficos Q-Q normales sin tendencia

Gráfico Q-Q normal sin tendencia de FUN (Q5-Q6)

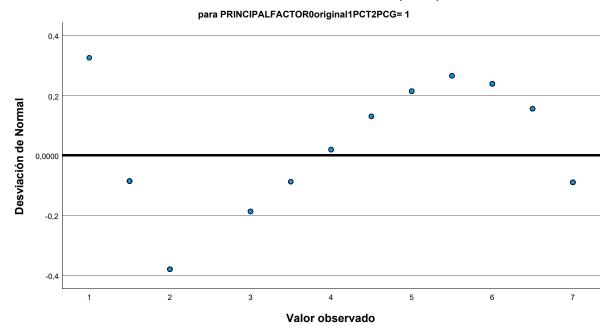
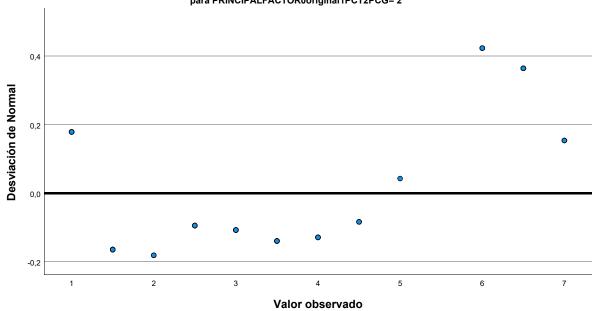
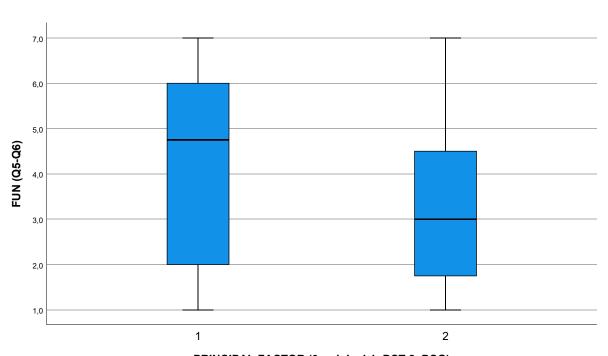


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de FUN (Q5-Q6)







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

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.	0555555
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 .	000000555
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

Gráfico Q-Q normal de INMERSIBILITY (Q3-Q4)

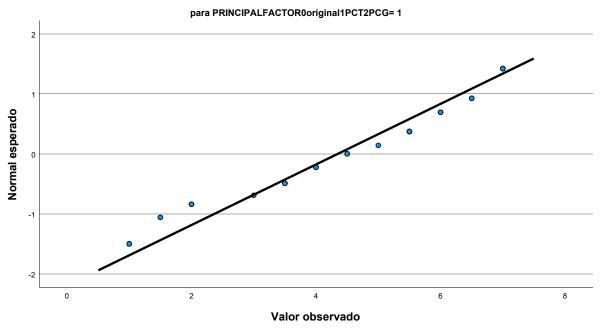
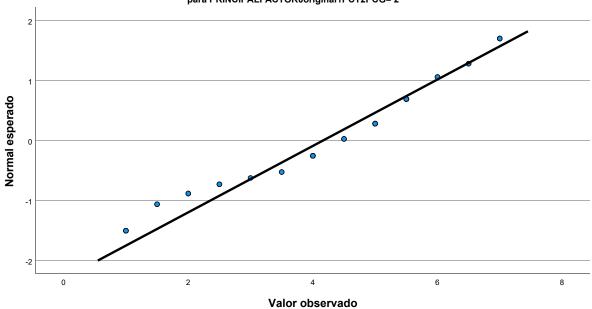


Gráfico Q-Q normal de INMERSIBILITY (Q3-Q4)

para PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 2



Gráficos Q-Q normales sin tendencia

Gráfico Q-Q normal sin tendencia de INMERSIBILITY (Q3-Q4)

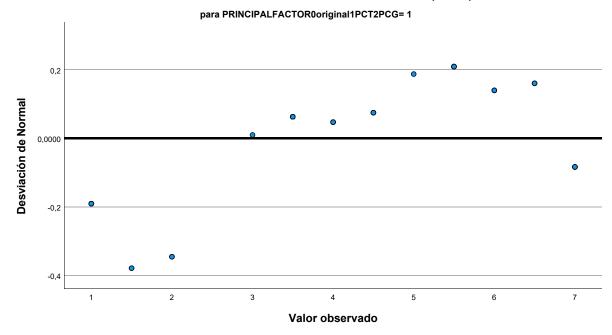
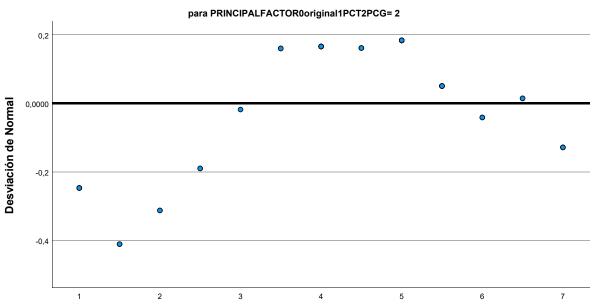
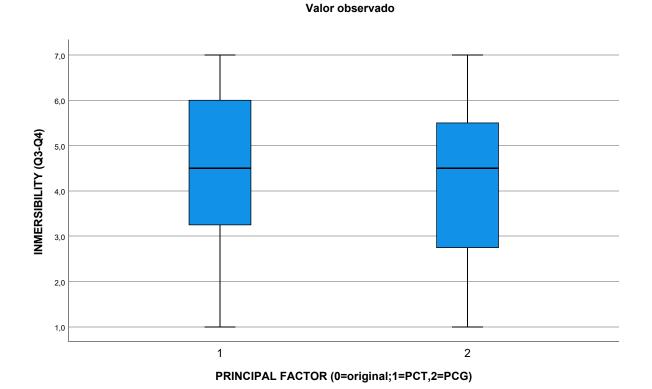


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de INMERSIBILITY (Q3-Q4)





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

Gráficos de tallo y hojas

 $\label{eq:graphics&design} $$\operatorname{Q1-Q7-Q8-Q9}$$ Diagrama de tallo y hojas de $$\operatorname{PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG}=1$$

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)

 $\label{eq:graphics&design} $$\operatorname{Q1-Q7-Q8-Q9}$$ Diagrama de tallo y hojas de $$\operatorname{PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG}= 2$$

Frecuencia	Stem	&	Ноја
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)

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

para PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 1

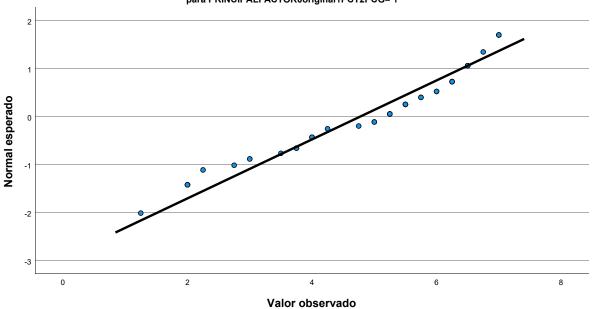
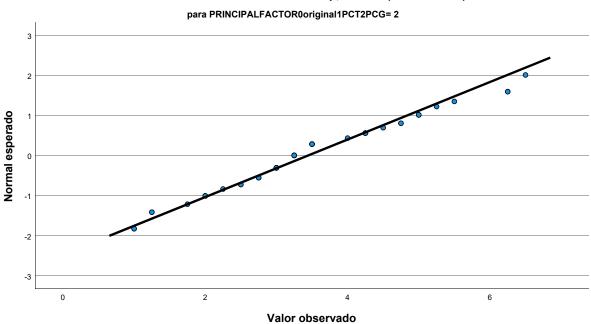


Gráfico Q-Q normal de GRAPHICS& DESIGN (Q1-Q7-Q8-Q9)



Gráficos Q-Q normales sin tendencia

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

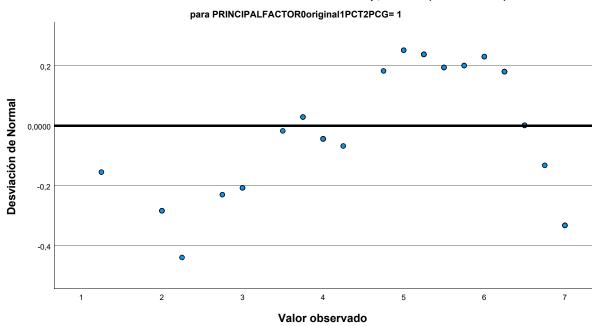
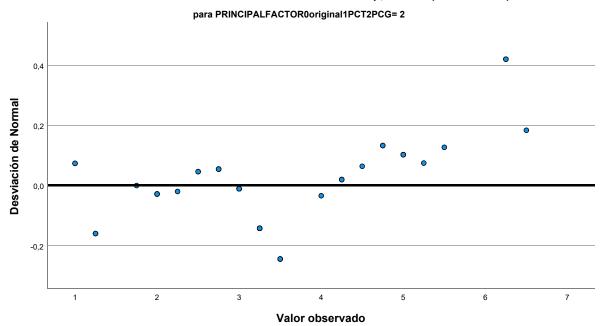
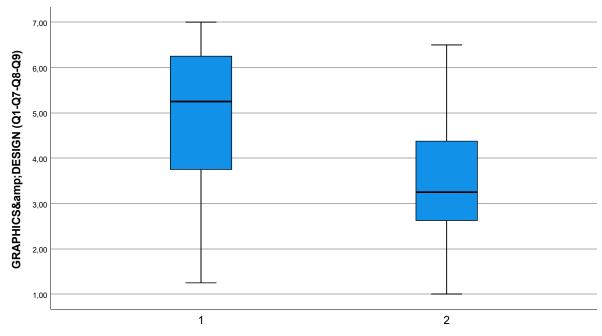


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de GRAPHICS& DESIGN (Q1-Q7-Q8-Q9)





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

GRAPHICS& DESIGN (Q1-Q7-Q8)

Gráficos de tallo y hojas

 $\label{local_graphics_amp;DESIGN} $$ $$ (Q1-Q7-Q8)$ Diagrama de tallo y hojas de PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 1$

Frecuencia	Stem &	Ноја
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)

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

Frecuencia	Stem	&	Ноја
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

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

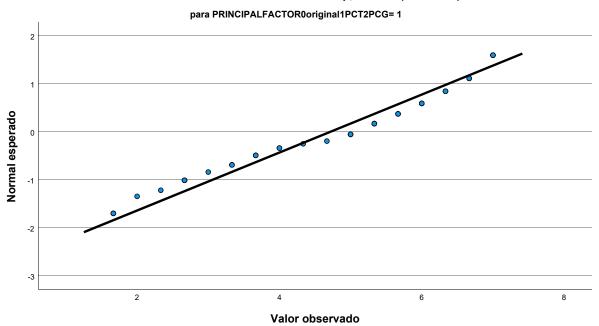
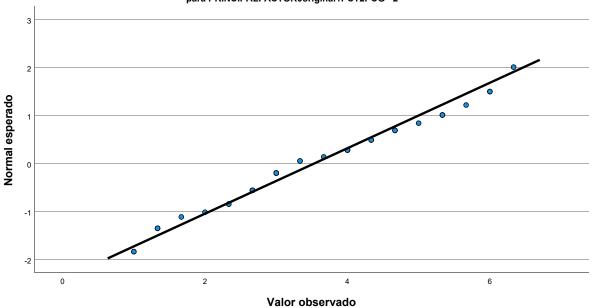


Gráfico Q-Q normal de GRAPHICS& DESIGN (Q1-Q7-Q8)

para PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 2



Gráficos Q-Q normales sin tendencia

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

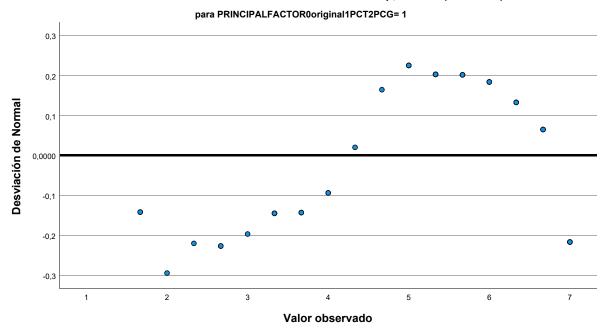
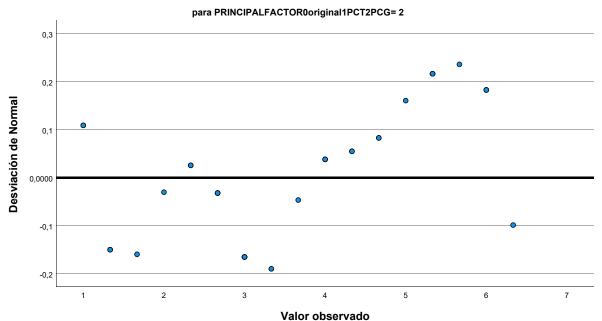
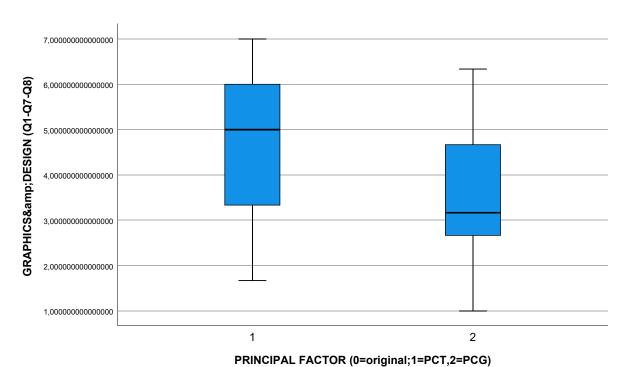


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de GRAPHICS& DESIGN (Q1-Q7-Q8)





1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated i n Kromaia

Gráficos de tallo y hojas

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

PRINCIPALFACTOROoriginal1PCT2PCG= 1

Frecuencia Stem & Hoja

Ancho del tallo: 1

Cada hoja: 1 caso(s)

1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfect Diagrama de ta llo y hojas de $\,$

PRINCIPALFACTOROoriginal1PCT2PCG= 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)

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

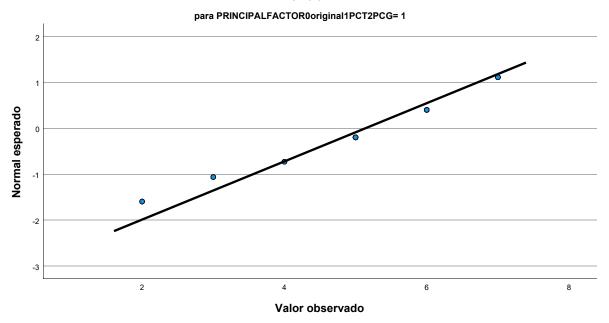
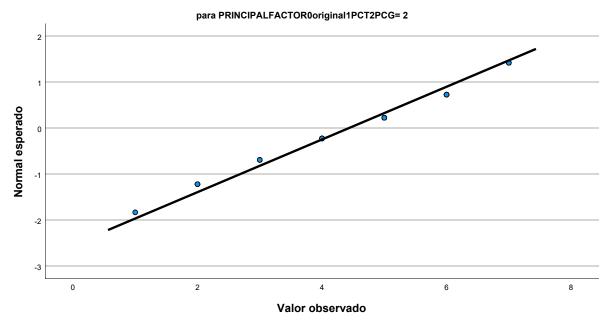


Gráfico Q-Q normal de 1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia



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

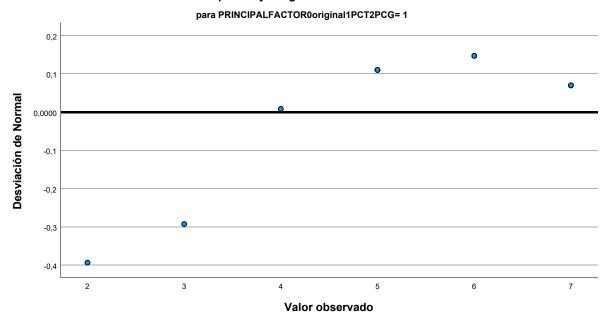
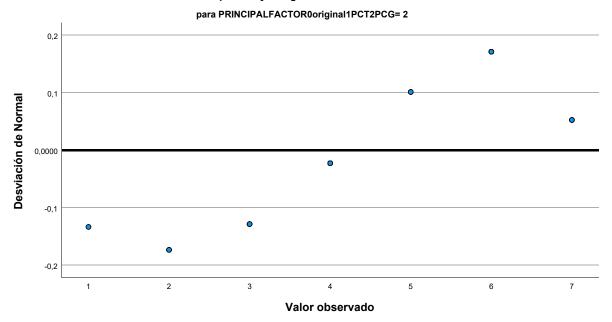
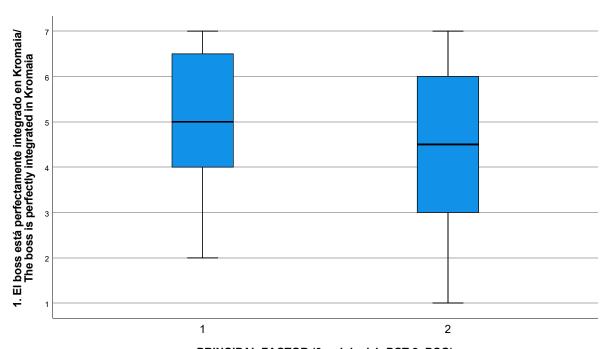


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia





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

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 $\,$

PRINCIPALFACTOROoriginal1PCT2PCG= 1

Frecuencia	Stem	&	Ноја
1,00	1		0
2,00	2		00
5,00	3		00000
3,00	4		000
7,00	5		0000000
11,00	6		0000000000
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 t allo y hojas de $\,$

PRINCIPALFACTOROoriginal1PCT2PCG= 2

Frecuencia	Stem &	Ноја
12,00	1 .	000000000000
13,00	2.	00000000000000
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)

 $\textit{Gr\'{a}fico Q-Q normal de 2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficulty is high. }$

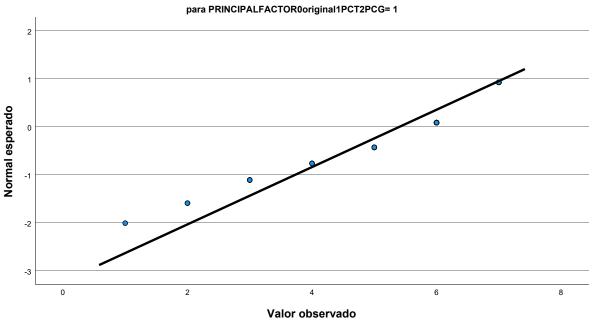
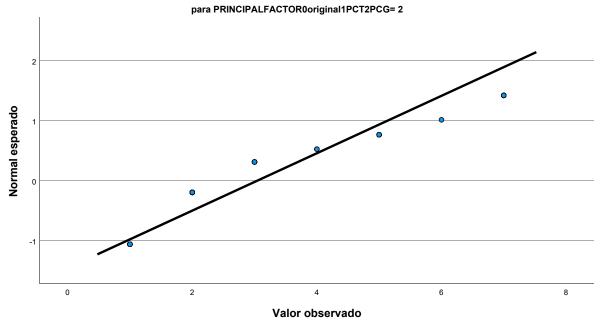


Gráfico Q-Q normal de 2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficulty is high.



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.

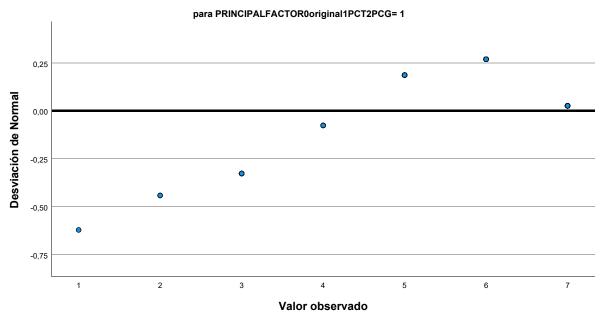
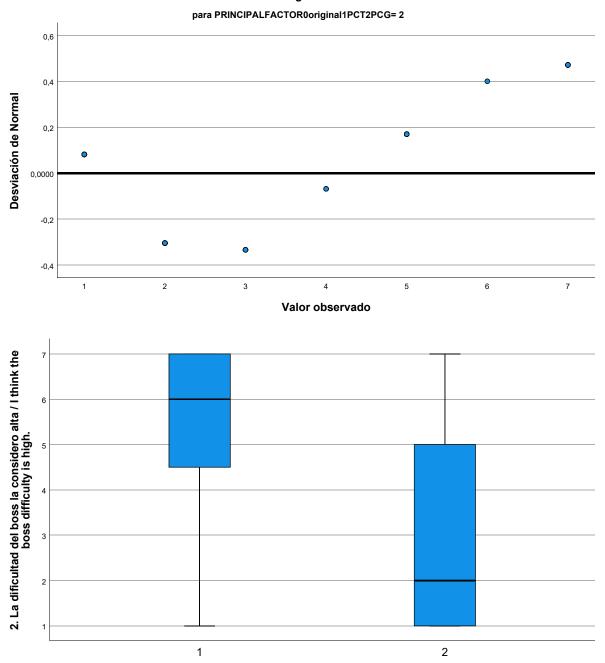


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficulty is high.



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 ta llo y hojas de

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

PRINCIPALFACTOROoriginal1PCT2PCG= 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 . 000000000000000
```

Ancho del tallo: 1

Cada hoja: 1 caso(s)

3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At Diagrama de ta llo y hojas de

PRINCIPALFACTOROoriginal1PCT2PCG= 2

Ancho del tallo: 1

Cada hoja: 1 caso(s)

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.

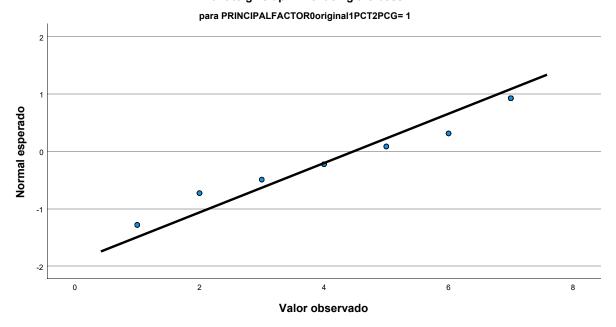
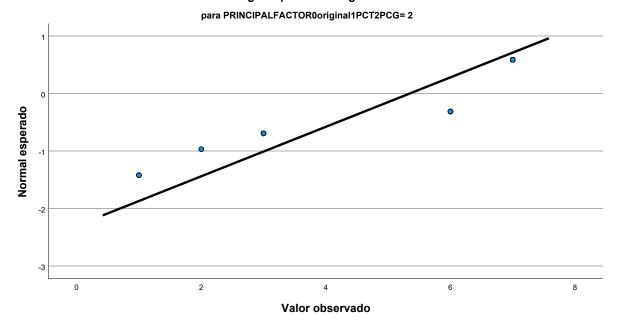


Gráfico Q-Q normal de 3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At no time did I want to give up while facing the boss.



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.

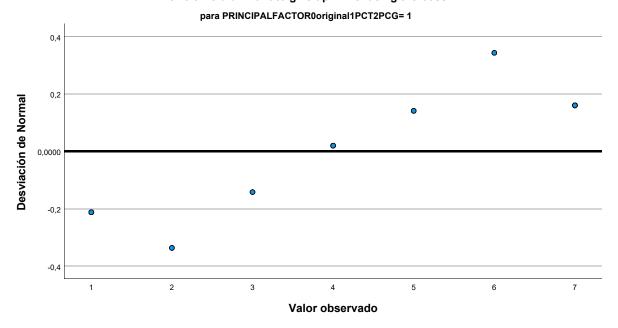
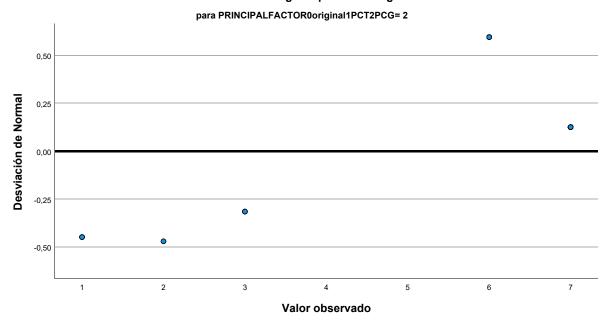
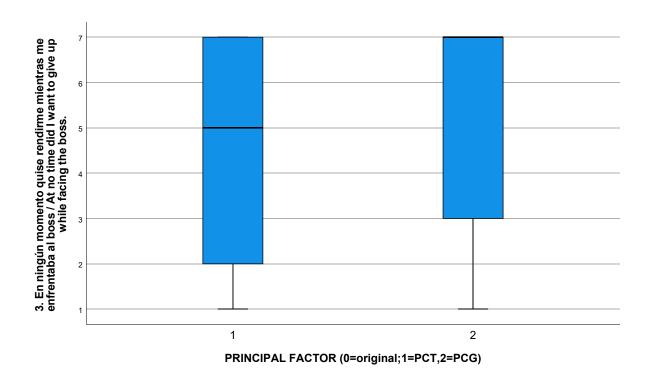


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At no time did I want to give up while facing the boss.





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

Gráficos de tallo y hojas

4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directament Diagrama de ta llo y hojas de

PRINCIPALFACTOROoriginal1PCT2PCG= 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 t	allo:	1	

Cada hoja: 1 caso(s)

4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directament Diagrama de ta llo y hojas de

PRINCIPALFACTOROoriginal1PCT2PCG= 2

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

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

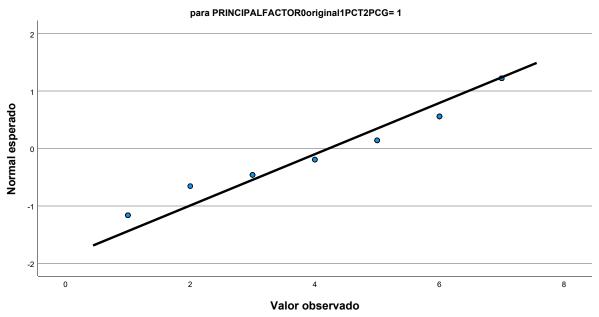
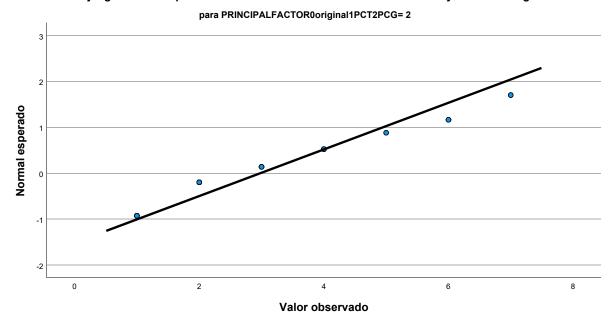


Gráfico Q-Q normal de 4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video game



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

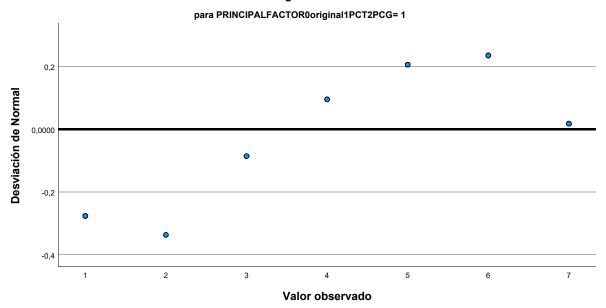
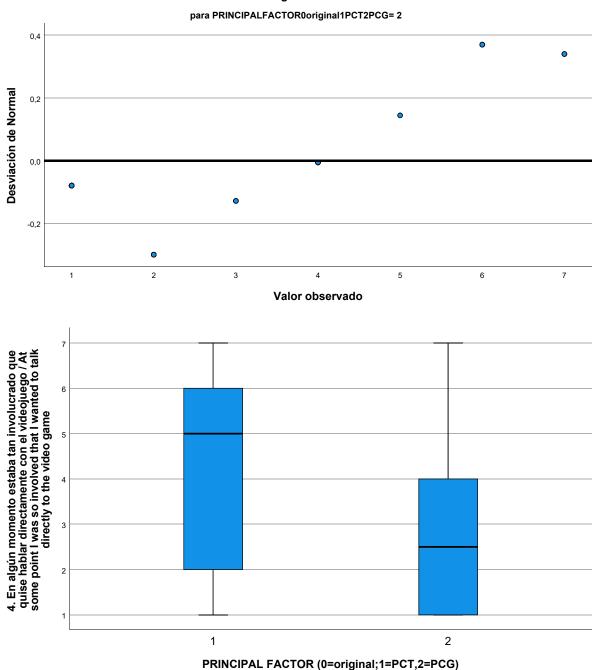


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video game



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 ta llo y hojas de ${\tt PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG=~1}$

Frecuencia Stem & Hoja

Ancho del tallo: 1

Cada hoja: 1 caso(s)

5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the Diagrama de ta llo y hojas de $\,$

PRINCIPALFACTOROoriginal1PCT2PCG= 2

Frecuencia	Stem	&	Ноја
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)

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

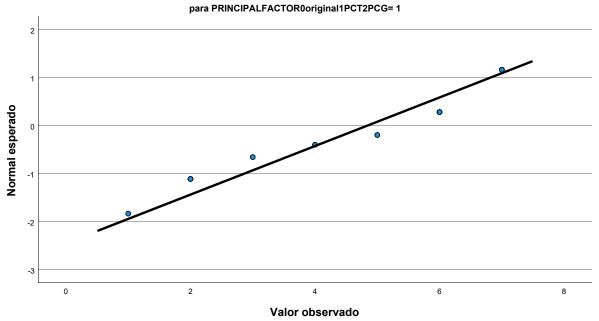
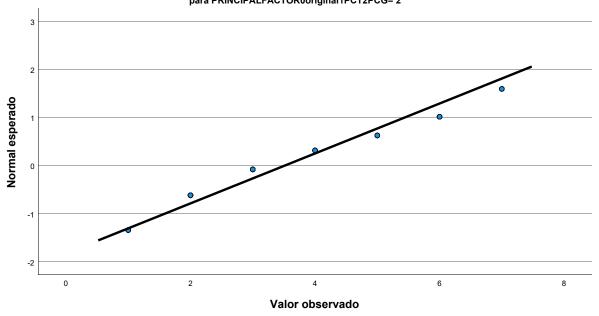


Gráfico Q-Q normal de 5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the boss para PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 2



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

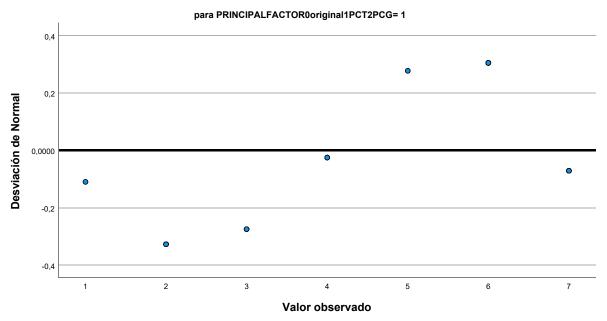
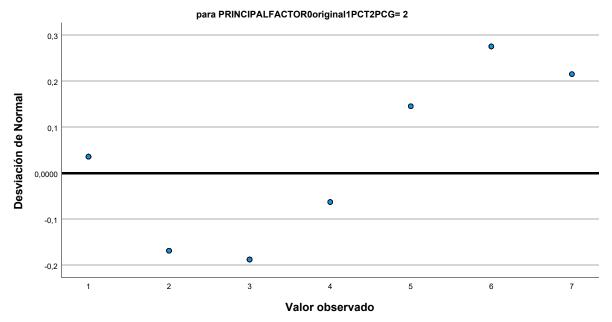
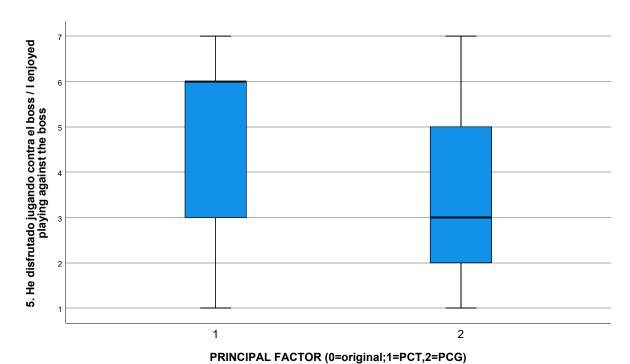


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the boss





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

Gráficos de tallo y hojas

6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir Diagrama de tall o y hojas de $\,$

PRINCIPALFACTOROoriginal1PCT2PCG= 1

Frecuencia	Stem	&	Ноја
11,00	1		0000000000
6,00	2		000000
3,00	3		000
4,00	4		0000
8,00	5		00000000
2,00	6		00
10,00	7	•	000000000

Ancho del tallo: 1

Cada hoja: 1 caso(s)

6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir Diagrama de tall o y hojas de $\,$

```
PRINCIPALFACTOROoriginal1PCT2PCG= 2
```

```
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.

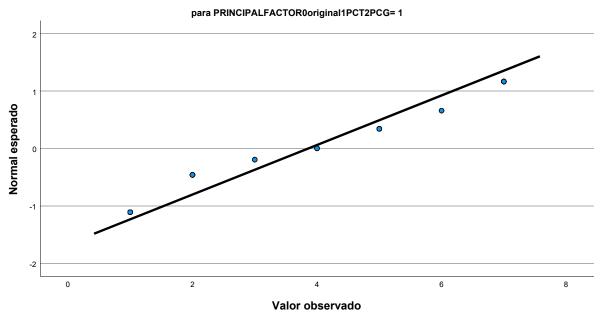
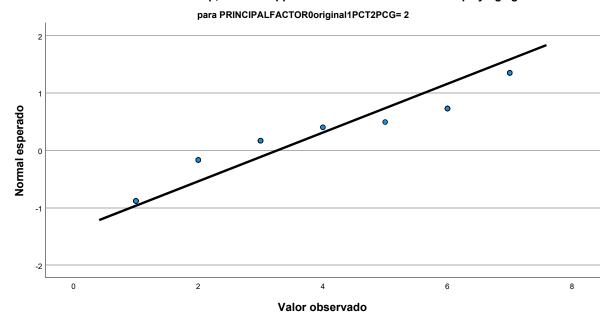


Gráfico Q-Q normal de 6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / When the time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss.



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.

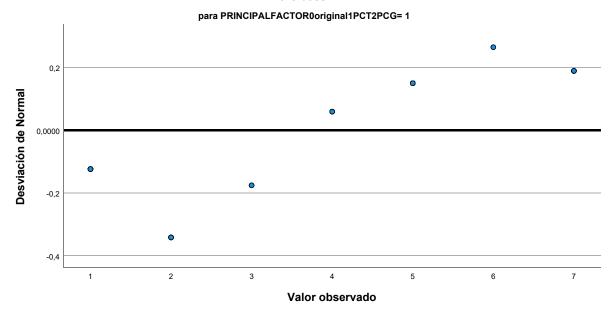
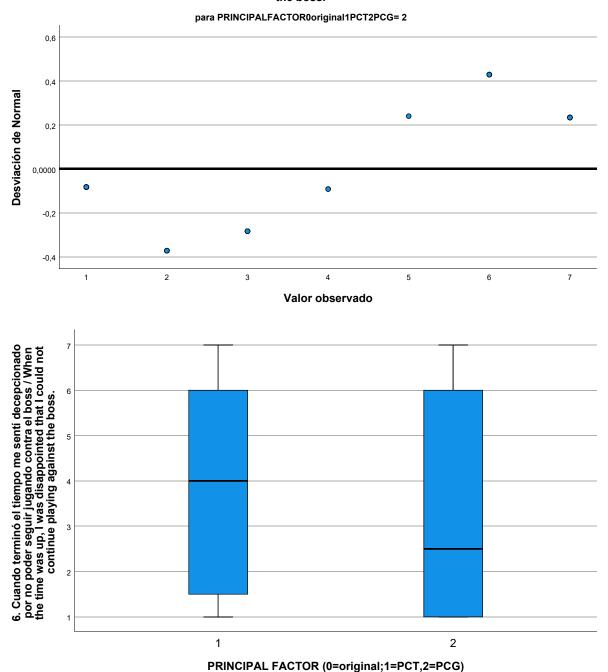


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / When the time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss.



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

Gráficos de tallo y hojas

7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the desi Diagrama de ta llo y hojas de ${\tt PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG=\ 1}$

Frecuencia Stem & Hoja

```
      4,00
      1
      .
      0000

      3,00
      2
      .
      000

      6,00
      3
      .
      000000

      4,00
      4
      .
      000

      8,00
      5
      .
      000000000

      9,00
      6
      .
      0000000000

      10,00
      7
      .
      000000000000
```

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

PRINCIPALFACTOROoriginal1PCT2PCG= 2

Ancho del tallo: 1

Cada hoja: 1 caso(s)

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

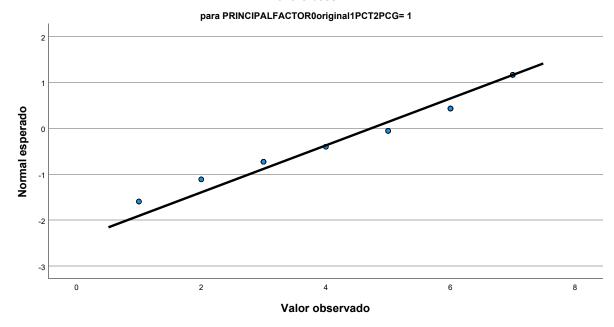
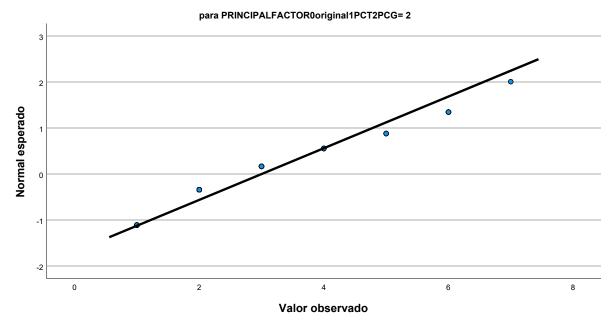


Gráfico Q-Q normal de 7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss



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

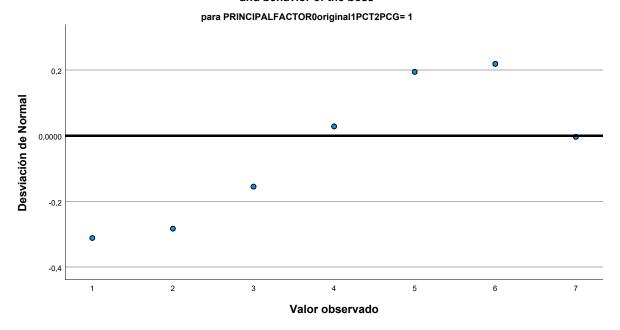
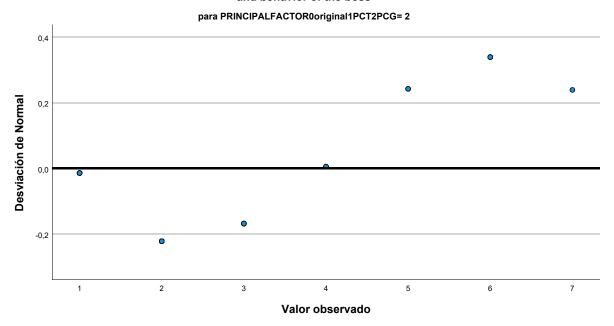
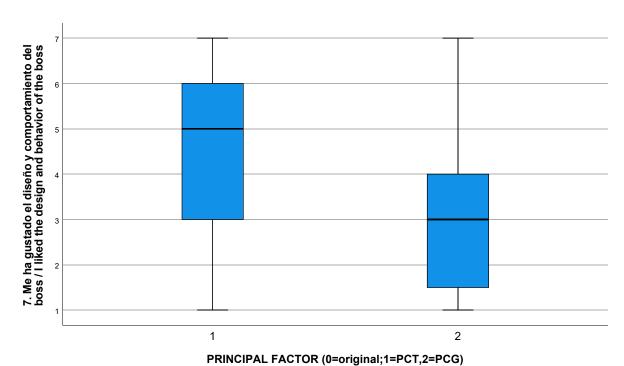


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss





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 betw een difficulty and playability.

Gráficos de tallo y hojas

8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen $\,$ bal Diagrama de t allo y hojas de

PRINCIPALFACTOROoriginal1PCT2PCG= 1

Frecuencia	Stem	&	Ноја
3,00	1		000
4,00	2		0000
6,00	3		000000
9,00	4		000000000
6,00	5		000000
10,00	6		000000000
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 $\,$ bal Diagrama de t allo y hojas de

PRINCIPALFACTOROoriginal1PCT2PCG= 2

 8,00
 2
 .
 00000000

 9,00
 3
 .
 00000000

 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.

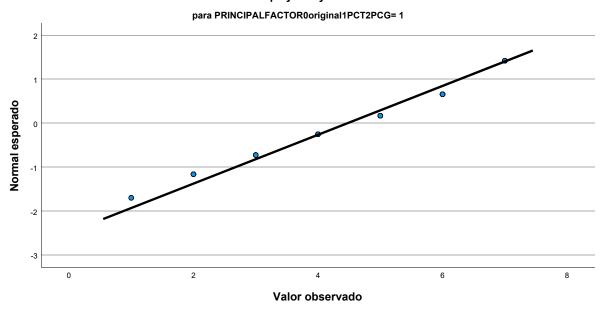
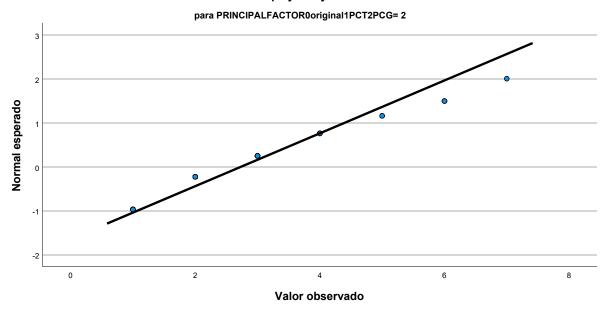


Gráfico Q-Q normal de 8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability.



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.

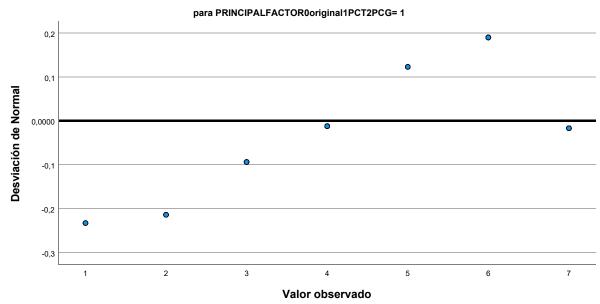
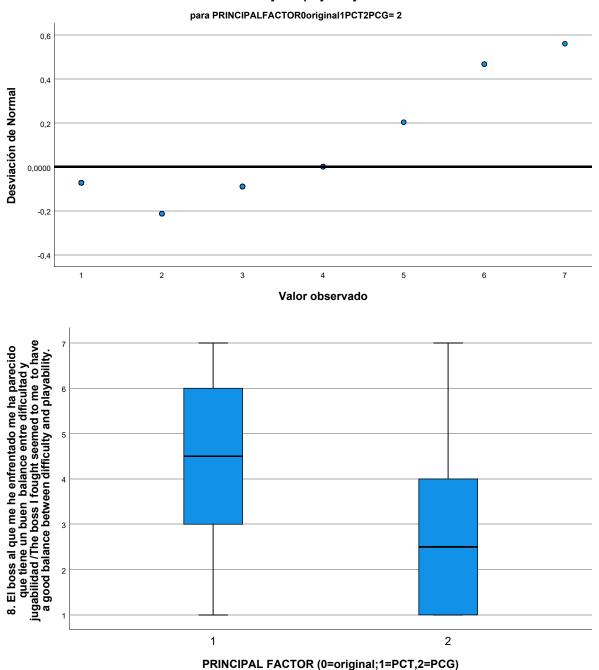


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability.



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 . 000000000

      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

PRINCIPALFACTOROoriginal1PCT2PCG= 2

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.

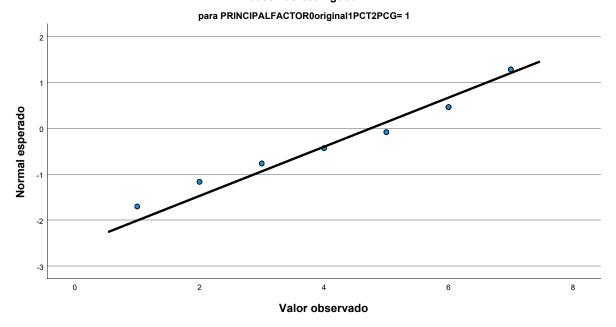
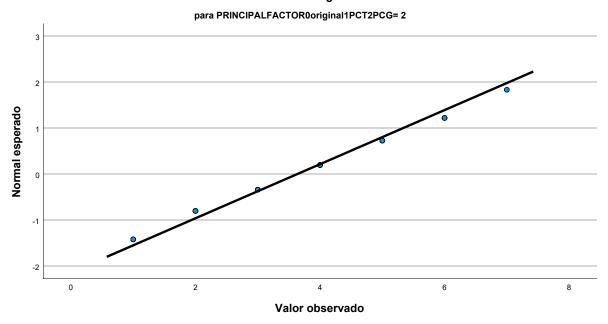


Gráfico Q-Q normal de 9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good.



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.

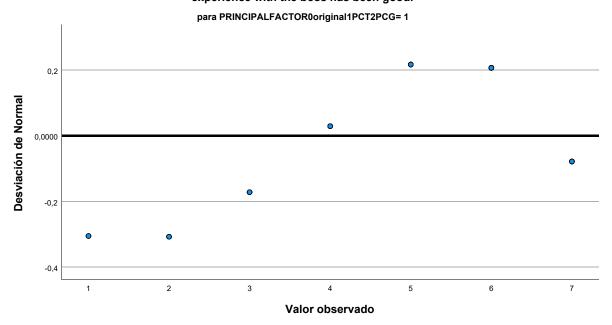
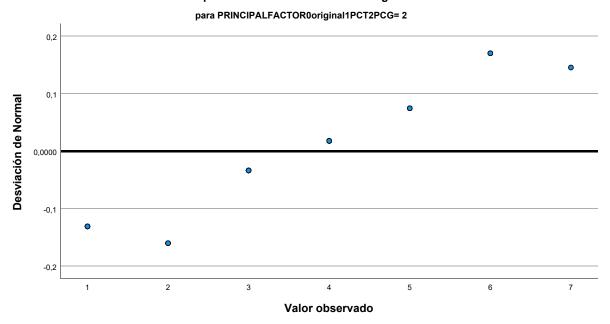
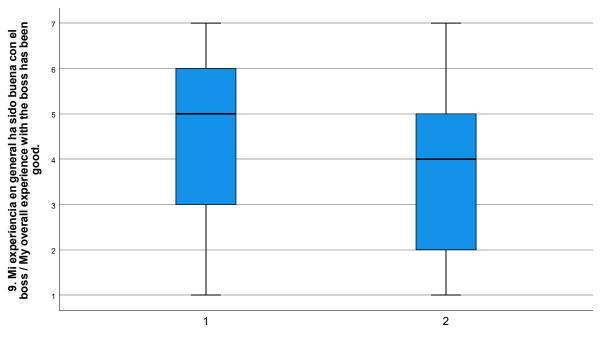


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good.





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

lengh comment

Gráficos de tallo y hojas

lengh comment Diagrama de tallo y hojas de
PRINCIPALFACTOROoriginal1PCT2PCG= 1

Frecuenci	ia Stem	&	Ноја
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
PRINCIPALFACTOROoriginal1PCT2PCG= 2

Frecuencia Stem & Hoja

0		0000000000244
0		5668899
1		011334
1		69
2		0234
2		578
3		001
3		56
4		
4		7
5		
5		59
	0 1 1 2 2 3 3 4 4 5	0 . 1 . 1 . 2 . 2 . 3 . 3 . 4 . 4 .

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

Gráficos Q-Q normales

Gráfico Q-Q normal de lengh comment

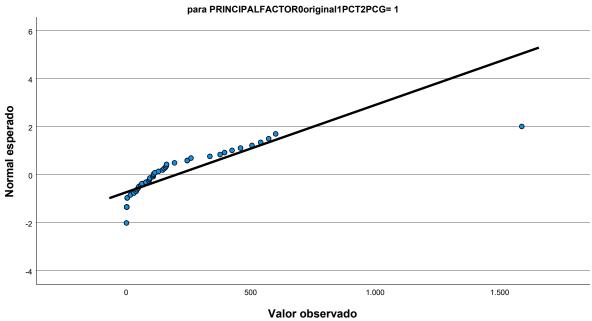
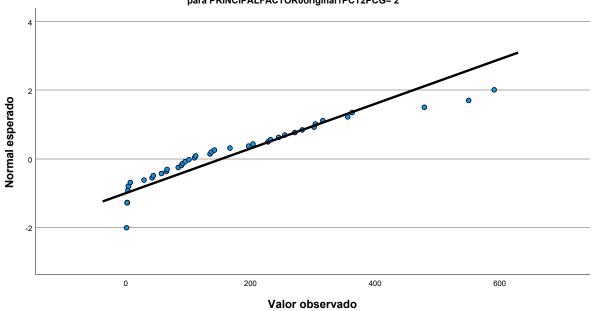


Gráfico Q-Q normal de lengh comment

para PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 2



Gráficos Q-Q normales sin tendencia



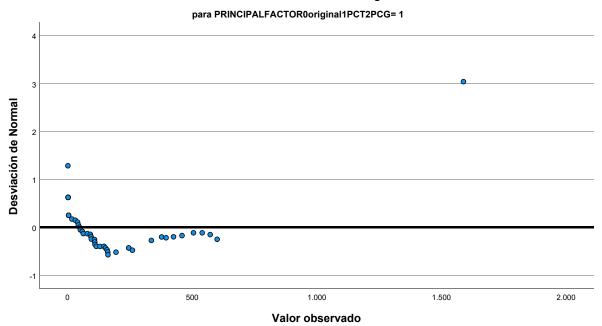
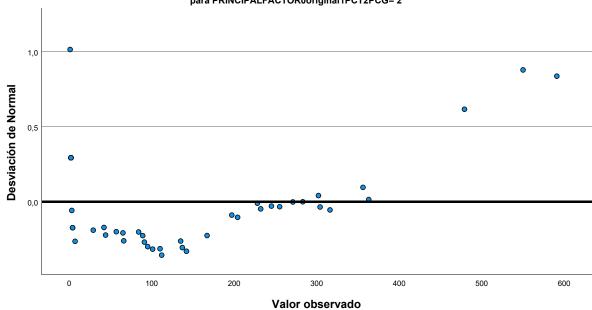
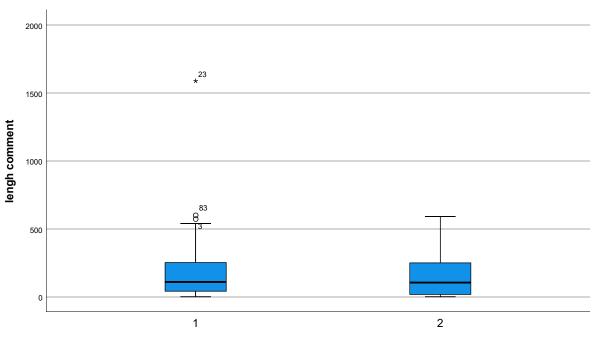


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de lengh comment

para PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 2





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

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 . 0000000000000000
,00 4 .
1,00 5 . 0
```

Ancho del tallo: 1

Cada hoja: 1 caso(s)

KIND OF COMMENT Diagrama de tallo y hojas de PRINCIPALFACTOROoriginal1PCT2PCG= 2

Frecuencia	Stem	&	Ноја
12,00	0		00000000000
,00	0		
,00	1		
,00	1		
10,00	2		000000000
,00	2		
2,00	3		00
,00	3		
20,00	4		000000000000000000000000000000000000000
Ancho del ta	110:	1	
Cada hoja:		1	caso(s)

Gráficos Q-Q normales

Gráfico Q-Q normal de KIND OF COMMENT

para PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 1

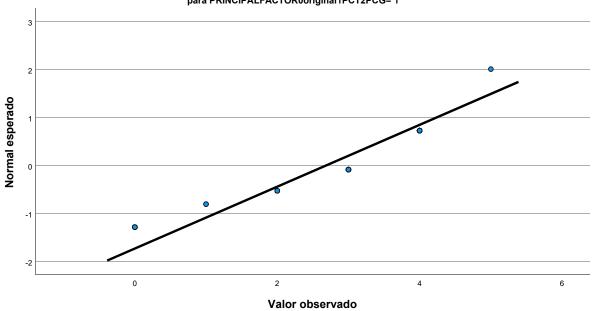
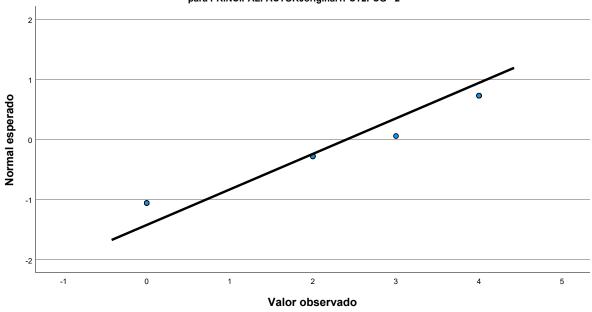


Gráfico Q-Q normal de KIND OF COMMENT

para PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 2



Gráficos Q-Q normales sin tendencia

Gráfico Q-Q normal sin tendencia de KIND OF COMMENT

para PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 1

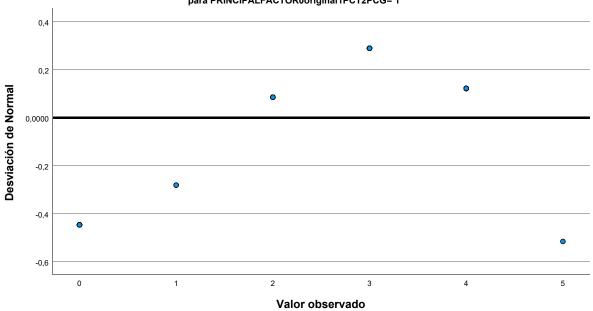
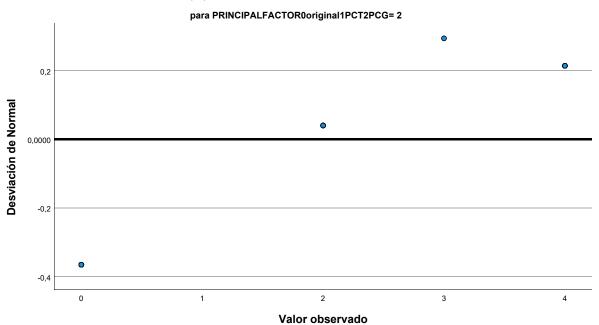
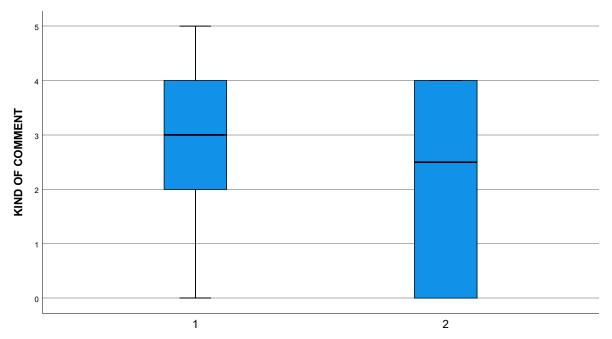


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de KIND OF COMMENT





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

Explorar

GROUP (1=A 2=B)

		Casos			
		Vá	álido	Perd	didos
	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	1	46	100,0%	0	0,0%
times have you played against the boss?	2	42	100,0%	0	0,0%
¿Cuántas has ganado? /	1	46	100,0%	0	0,0%
How many times have you won?	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%

		Ca	sos
		Т	otal
	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	1	46	100,0%
times have you played against the boss?	2	42	100,0%
¿Cuántas has ganado? /	1	46	100,0%
How many times have you won?	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%

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

		Cas	
	GROUP (1=A 2=B)	N	otal Porcentaje
GRAPHICS&DESIGN	1	46	100,0%
(Q1-Q7-Q8-Q9)	2	42	100,0%
GRAPHICS&DESIGN	1	46	100,0%
(Q1-Q7-Q8)	2	42	100,0%
El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is	1	46	100,0%
perfectly integrated in Kromaia	2	42	100,0%
2. La dificultad del boss la	1	46	100,0%
considero alta / I think the boss difficulty is high.	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	1	46	100,0%
videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video game	2	42	100,0%
5. He disfrutado jugando	1	46	100,0%
contra el boss / l enjoyed playing against the boss	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	1	46	100,0%
disappointed that I could not continue playing against the boss.	2	42	100,0%
7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / l	1	46	100,0%
liked the design and behavior of the boss	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	1	46	100,0%
me to have a good balance between difficulty and playability.	2	42	100,0%

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

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

	GROUF	P (1=A 2=B)		Estadístico
PLAYTESTING DURATION	1	Media	6,33	
		95% de intervalo de	Límite inferior	5,17
		confianza para la media	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	Límite inferior	2,3626650995
		confianza para la media	Límite superior	4,0103162669
		Media recortada al 5%		2,9270186335
		Mediana		2,3666666667
		Varianza		7,696
		Desv. estándar		2,7741659082
		Mínimo		,00000000000
		Máximo		12,000000000
		Rango	12,000000000	
		Rango intercuartil		3,5625000000
		Asimetría		1,379
		Curtosis		1,821
	2	Media		3,0531746032
		95% de intervalo de	Límite inferior	2,2927534316
		confianza para la media	Límite superior	3,8135957747
		Media recortada al 5%		2,8364197531

	GROUF	P (1=A 2=B)		Error estándar
PLAYTESTING DURATION	1	Media		,573
		95% de intervalo de	Límite inferior	
		confianza para la media	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
, tv E. v to E o, time Time	'	95% de intervalo de	Límite inferior	,10002011021
		confianza para la media	Límite superior	
		Media recortada al 5%	Zirinto caponioi	
		Mediana		
		Varianza		
		Desv. estándar		
		Mínimo		
		Máximo		
		Rango		
		Rango intercuartil		
		Asimetría		350
		Curtosis		,350 ,688
	2	Media		
	2		L (mita inferier	,37653168848
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	
		Media recortada al 5%	Límite superior	

	GROUF	P (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	Límite inferior	46,1425%
		confianza para la media	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	Límite inferior	30,5947%
		confianza para la media	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	1	Media		2,50
contra el boss?/ How many		95% de intervalo de	Límite inferior	2,06
times have you played against the boss?		confianza para la media	Límite superior	2,94
		Media recortada al 5%		2,34
		Mediana		2,00
		Varianza		2,211
		Desv. estándar		1,487
		Mínimo		1
				Dágina

		Besonpares		
	GROU	P (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	Límite inferior	
		confianza para la media	Límite superior	
		Media recortada al 5%	•	
		Mediana		
		Varianza		
		Desv. estándar		
		Mínimo		
		Máximo		
		Rango		
		Rango intercuartil		
		Asimetría		,350
		Curtosis		,688
	2	Media		
	2	95% de intervalo de	I footballing at a	6,52384%
		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	1	Media		,219
contra el boss?/ How many times have you played		95% de intervalo de	Límite inferior	
against the boss?		confianza para la media	Límite superior	
		Media recortada al 5%		
		Mediana		
		Varianza		
		Desv. estándar		
		Mínimo		

	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	Límite inferior	2,78
		confianza para la media	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? /		Media		1,43
How many times have you		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	,92
won?			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	Límite inferior	,97
		confianza para la media	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
				Página

	ODOLL	D (4-A 2-D)		Error estándar
	GRUU	P (1=A 2=B)		Enor estandar
		Máximo		
		Rango		
		Rango intercuartil		
		Asimetría		,350
		Curtosis		,688
	2	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? /	1	Media		,254
How many times have you won?		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	
WOII!			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	Límite inferior	
		confianza para la media	Límite superior	
		Media recortada al 5%	1	
		Mediana		
		Varianza		
		Desv. estándar		
		Mínimo		
		Máximo		
		Rango		
		Rango intercuartil		
		Asimetría		,365
		, tollifotha		,500

	GRO	UP (1=A 2=B)		Estadístico
		Curtosis		4,611
DIFFICULTY (Q2)	1	Media		4,22
		95% de intervalo de	Límite inferior	3,57
		confianza para la media	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
		95% de intervalo de	Límite inferior	3,52
		confianza para la media	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
FUN (Q5-Q6)	1	Media		3,565
		95% de intervalo de	Límite inferior	2,998
		confianza para la media	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
		Curtosis		-1,252
	2	Media		4,214
		95% de intervalo de	Límite inferior	3,602
		confianza para la media	Límite superior	4,826
				Página

	GRO	OUP (1=A 2=B)		Error estándar
		Curtosis		,717
DIFFICULTY (Q2)	1	Media	Media	
		95% de intervalo de	Límite inferior	
		confianza para la media	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	Límite inferior	
		confianza para la media	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	Límite inferior	
		confianza para la media	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	Límite inferior	
		confianza para la media	Límite superior	

	GROL	JP (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	Límite inferior	3,597
		confianza para la media	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
		Rango intercuartil		2,5
		Asimetría		-,179
		Curtosis		-,738
	2	Media		4,405
		95% de intervalo de	Límite inferior	3,772
		confianza para la media	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	1	Media		3,8207
Q1-Q7-Q8-Q9)		95% de intervalo de	Límite inferior	3,3620
		confianza para la media	Límite superior	4,2793
		Media recortada al 5%		3,8285
		Mediana		3,7500
		Varianza		2,385
		Desv. estándar		1,54440

	GRO	JP (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
INVIERSIBILITY (Q3-Q4)		95% de intervalo de	Límite inferior	,
		confianza para la media	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	Límite inferior	,0101
		confianza para la media	Límite superior	
		Media recortada al 5%	Ellillo dapolloi	
		Mediana		
		Varianza		
		Desv. estándar		
		Mínimo		
		Máximo		
		Rango		
		Rango intercuartil		
		Asimetría		,365
		Curtosis		,303
GRAPHICS&DESIGN	1	Media		,22771
(Q1-Q7-Q8-Q9)		95% de intervalo de	Límite inferior	,22111
		confianza para la media	Límite superior	
		Media recortada al 5%	Elilito superiol	
		Mediana		
		Varianza		

	GROL	JP (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	Límite inferior	3,8951
		confianza para la media	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	1	Media		3,7391304348
(Q1-Q7-Q8)		95% de intervalo de	Límite inferior	3,2678945104
		confianza para la media	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
	2	95% de intervalo de	Límite inferior	4,0280863093
		confianza para la media	Límite superior	5,0671517859
		Media recortada al 5%	Limite Superior	4,5881834215
		Mediana		4,6666666667
		Varianza		2,780
		Desv. estándar		
		Mínimo		1,6671892328
				1,3333333333
		Máximo		7,0000000000
		Rango		5,6666666667
		Rango intercuartil		3,00000000000 Págin

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

	GROUF	(1=A 2=B)	_	Estadístico
		Asimetría		-,271
		Curtosis		-1,054
1. El boss está	1	Media		4,59
perfectamente integrado en		95% de intervalo de	Límite inferior	4,07
Kromaia/ The boss is perfectly integrated in		confianza para la media	Límite superior	5,11
Kromaia		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	1	Media		4,22
considero alta / I think the		95% de intervalo de	Límite inferior	3,57
boss difficulty is high.		confianza para la media	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

	GROUP	(1=A 2=B)		Error estándar
		Asimetría		,365
		Curtosis		,717
1. El boss está	1	Media		,257
perfectamente integrado en		95% de intervalo de	Límite inferior	
Kromaia/ The boss is perfectly integrated in		confianza para la media	Límite superior	
Kromaia		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		
		Asimetría		,365
		Curtosis		,717
2. La dificultad del boss la	1	Media		,321
considero alta / I think the		95% de intervalo de	Límite inferior	,021
boss difficulty is high.		confianza para la media	Límite superior	
		Media recortada al 5%		
		Mediana		
		Varianza		
		Desv. estándar		
		Mínimo		
		Máximo		
		Rango		
		Rango intercuartil		
		Asimetría		,350
		Curtosis		,688
	2	Media		,355
		IVICUIA		,333

	GROUI	P (1=A 2=B)		Estadístico
		95% de intervalo de	Límite inferior	3,52
		confianza para la media	Límite superior	4,96
		Media recortada al 5%		4,26
		Mediana		4,50
		Varianza		5,308
		Desv. estándar		2,304
		Mínimo		•
		Máximo		-
		Rango		(
		Rango intercuartil		Į.
		Asimetría		-,092
		Curtosis		-1,637
3. En ningún momento quise	1	Media		4,80
rendirme mientras me		95% de intervalo de	Límite inferior	4,1
enfrentaba al boss / At no time did I want to give up		confianza para la media	Límite superior	5,50
while facing the boss.		Media recortada al 5%	·	4,89
		Mediana		6,00
		Varianza		5,450
		Desv. estándar		2,334
		Mínimo		
		Máximo		-
		Rango		(
		Rango intercuartil		4
		Asimetría		-,509
		Curtosis		-1,357
	2	Media		5,02
		95% de intervalo de	Límite inferior	4,28
		confianza para la media	Límite superior	5,7
		Media recortada al 5%	·	5,14
		Mediana		6,0
		Varianza		5,73
		Desv. estándar		2,394
		Mínimo		
		Máximo		-
		Rango		
		Rango intercuartil		4
		Asimetría		-,740
		Curtosis		-1,142
4. En algún momento estaba	1	Media		3,43
an involucrado que quise		95% de intervalo de	Límite inferior	2,8
nablar directamente con el		confianza para la media	Límite superior	4,00
videojuego / At some point I		Media recortada al 5%		3,3
was so involved that I wanted		Media lecortada ar 3 %		

		Descriptives		
	GROUF	P (1=A 2=B)		Error estándar
		95% de intervalo de	Límite inferior	
		confianza para la media	Límite superior	
		Media recortada al 5%		
		Mediana		
		Varianza		
		Desv. estándar		
		Mínimo		
		Máximo		
		Rango		
		Rango intercuartil		
		Asimetría		,365
		Curtosis		,717
3. En ningún momento quise	1	Media		,344
rendirme mientras me enfrentaba al boss / At no time did I want to give up while facing the boss.	•	95% de intervalo de	Límite inferior	,011
		confianza para la media	Límite superior	
		Media recortada al 5%	Limite Superior	
		Mediana Mediana		
		Varianza		
		Desv. estándar		
		Mínimo		
		Máximo		
		Rango interquartil		
		Rango intercuartil Asimetría		250
		Curtosis		,350
	2	Media		,688
	2	95% de intervalo de	Límite inferior	,369
		confianza para la media		
			Límite superior	
		Media recortada al 5%		
		Mediana		
		Varianza		
		Desv. estándar		
		Mínimo		
		Máximo		
		Rango		
		Rango intercuartil		
		Asimetría		,365
4.5.1.4		Curtosis		,717
4. En algún momento estaba tan involucrado que quise	1	Media		,310
hablar directamente con el		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	
videojuego / At some point I			Límite superior	
was so involved that I wanted		Media recortada al 5%		
to talk directly to the video		Mediana		

	GROU	P (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	Límite inferior	3,07
		confianza para la media	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	1	Media		3,85
contra el boss / l enjoyed		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	3,26
playing against the boss			Límite superior	4,44
		Media recortada al 5%	Zirinto caporior	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%	Ellilite Superior	4,61
		Mediana Mediana		5,00
		Varianza		4,351
		Desv. estándar		2,086
		Mínimo		2,000
		Máximo		7
		IVIAXIIIIU		Página

	GROU	JP (1=A 2=B)		Error estándar
game		Varianza		
		Desv. estándar		
		Mínimo		
		Máximo		
		Rango		
		Rango intercuartil		
		Asimetría		,350
		Curtosis		,688
	2	Media		,353
		95% de intervalo de confianza para la media Media recortada al 5%	Límite inferior	
			Límite superior	
			·	
		Mediana		
		Varianza		
		Desv. estándar		
		Mínimo		
		Máximo		
		Rango		
		Rango intercuartil		
		Asimetría		,365
		Curtosis		,717
5. He disfrutado jugando	1	Media		,292
contra el boss / I enjoyed		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	
playing against the boss			Límite superior	
		Media recortada al 5%	·	
		Mediana		
		Varianza		
		Desv. estándar		
		Mínimo		
		Máximo		
		Rango		
		Rango intercuartil		
		Asimetría		,350
		Curtosis		,688
	2	Media		,322
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	
			Límite superior	
		Media recortada al 5%		
		Mediana		
		Varianza		
		Desv. estándar		
		Mínimo		
		Máximo		
				Página

	GROUI	P (1=A 2=B)		Estadístico
	21.001	Rango		6
		Rango intercuartil		4
		Asimetría		-,426
		Curtosis		-1,310
6. Cuando terminó el tiempo	1	Media		3,28
me sentí decepcionado por no poder seguir jugando		95% de intervalo de	Límite inferior	2,63
		confianza para la media	Límite superior	3,94
contra el boss / When the time was up, I was		Media recortada al 5%	Zimilo ouponoi	3,20
disappointed that I could not		Mediana		2,50
continue playing against the		Varianza		4,874
boss.		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	1	Media		3,46
comportamiento del boss / I	r	95% de intervalo de	Límite inferior	2,87
liked the design and behavior of the boss		confianza para la media	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
		Asimetria		,000

		Besonptives		
	GROU	IP (1=A 2=B)		Error estándar
		Rango		
		Rango intercuartil		
		Asimetría		,365
		Curtosis		,717
6. Cuando terminó el tiempo	1	Media		,326
me sentí decepcionado por		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	
no poder seguir jugando contra el boss / When the			Límite superior	
time was up, I was		Media recortada al 5%		
disappointed that I could not		Mediana		
continue playing against the boss.		Varianza		
		Desv. estándar		
		Mínimo		
		Máximo		
		Rango		
		Rango intercuartil		
		Asimetría		,350
		Curtosis		,688
	2	Media		,381
		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
7. Me ha gustado el diseño y		Media		,289
comportamiento del boss / I		95% de intervalo de	Límite inferior	
liked the design and behavior of the boss		confianza para la media	Límite superior	
		Media recortada al 5%	·	
		Mediana		
		Varianza		
		Desv. estándar		
		Mínimo		
		Máximo		
		Rango		
		Rango intercuartil		
		Asimetría		,350
		Curtosis		,688
		Curtosis		,688

	CDOL	ID (1-A 2-B)		Estadístico
		JP (1=A 2=B) Media		
	2		I forthe to feet an	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	1	Media		3,35
enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance		95% de intervalo de	Límite inferior	2,80
entre dificultad y jugabilidad		confianza para la media	Límite superior	3,89
/The boss I fought seemed to		Media recortada al 5%		3,31
me to have a good balance between difficulty and		Mediana		3,00
playability.		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	1	Media		3,89
ha sido buena con el boss /		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	3,38
My overall experience with			Límite superior	4,40
the boss has been good.		Media recortada al 5%	Littlite Superior	3,88
		Media recortada ar 370		3,00

		-		
	GROUE	P (1=A 2=B)		Error estándar
	2	Media		,321
		95% de intervalo de	Límite inferior	
		confianza para la media	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	1	Media		,270
enfrentado me ha parecido	alance	95% de intervalo de	Límite inferior	,
que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad		confianza para la media	Límite superior	
/The boss I fought seemed to		Media recortada al 5%		
me to have a good balance		Mediana		
between difficulty and		Varianza		
playability.		Desv. estándar		
		Mínimo		
		Máximo		
		Rango		
		Rango intercuartil		
		Asimetría		,350
		Curtosis		,688
		Media		,313
	2	95% de intervalo de	Límite inferior	,515
		confianza para la media	Límite superior	
		Media recortada al 5%	Littlite Superior	
		Mediana		
		Varianza		
		Desv. estándar		
		Mínimo		
		Máximo		
		Rango		
		Rango intercuartil		
		Asimetría		,365
		Curtosis		,717
9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss /	1	Media		,253
My overall experience with		95% de intervalo de	Límite inferior	
the boss has been good.		confianza para la media	Límite superior	
		Media recortada al 5%		

	GRO	UP (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	Límite inferior	3,91
		confianza para la media	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	Límite inferior	111,02
		confianza para la media	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	Límite inferior	113,95
		confianza para la media	Límite superior	207,58
		Media recortada al 5%	·	148,01
		Mediana		113,50
		Varianza		22567,747
		Desv. estándar		150,226
		Mínimo		2
				Página

	GROU	P (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	Límite inferior	
		confianza para la media	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	Límite inferior	
		confianza para la media	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	Límite inferior	
		confianza para la media	Límite superior	
		Media recortada al 5%		
		Mediana		
		Varianza		
		Desv. estándar		

	GRO	UP (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	Límite inferior	1,87
		confianza para la media	Límite superior	2,83
		Media recortada al 5%		2,39
		Mediana		3,00
		Varianza	Varianza	
		Desv. estándar		1,622
		Mínimo		0
		Máximo		4
		Rango		4
		Rango intercuartil	Rango intercuartil	
		Asimetría		-,433
		Curtosis		-1,393
	2	Media		2,76
		95% de intervalo de	Límite inferior	2,26
		confianza para la media	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

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

		Kolmog	gorov-Smirn	ov ^a	Shapiro-Wilk
	GROUP (1=A 2=B)	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	1	,284	46	<,001	,791
times have you played against the boss?	2	,313	42	<,001	,684
¿Cuántas has ganado? /	1	,317	46	<,001	,693
How many times have you won?	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*	,955
	2	,181	42	,001	,885
GRAPHICS&DESIGN	1	,084	46	,200*	,966
(Q1-Q7-Q8-Q9)	2	,131	42	,066	,940
GRAPHICS&DESIGN	1	,114	46	,167	,966
(Q1-Q7-Q8)	2	,134	42	,057	,948
El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is	1	,180	46	<,001	,929
perfectly integrated in Kromaia	2	,183	42	,001	,902
2. La dificultad del boss la	1	,162	46	,004	,887
considero alta / I think the boss difficulty is high.	2	,191	42	<,001	,855
3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At no	1	,240	46	<,001	,809
time did I want to give up while facing the boss.	2	,272	42	<,001	,758
4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el	1	,181	46	<,001	,884
videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video game	2	,187	42	<,001	,866
5. He disfrutado jugando	1	,188	46	<,001	,908
contra el boss / I enjoyed playing against the boss	2	,233	42	<,001	,870

Shapiro-Wilk

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

		Kolm	ogorov-Smirı	nov ^a	Shapiro-Wilk
	GROUP (1=A 2=B)	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	1	,219	46	<,001	,847
disappointed that I could not continue playing against the boss.	2	,188	42	<,001	,830
7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I	1	,141	46	,023	,912
liked the design and behavior of the boss	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	1	,140	46	,025	,903
/The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability.	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
lengh comment	1	,242	46	<,001	,663
	2	,145	42	,026	,884
KIND OF COMMENT	1	,215	46	<,001	,805
	2	,304	42	<,001	,781

Shapiro-Wilk

	GROUP (1=A 2=B)	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	1	46	<,001
disappointed that I could not continue playing against the boss.	2	42	<,001
7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I	1	46	,002
liked the design and behavior of the boss	2	42	<,001
8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad	1	46	,001
/The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability.	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
lengh 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.

PLAYTESTING DURATION

Gráficos de tallo y hojas

PLAYTESTING DURATION Diagrama de tallo y hojas de GROUP1A2B= 1

Frecuencia	Stem	&	Ноја
			000111
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		222223

a. Corrección de significación de Lilliefors

Ancho del tallo: 10

Cada hoja: 1 caso(s)

PLAYTESTING DURATION Diagrama de tallo y hojas de GROUP1A2B= 2

Frecuence	ia 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

Gráfico Q-Q normal de PLAYTESTING DURATION

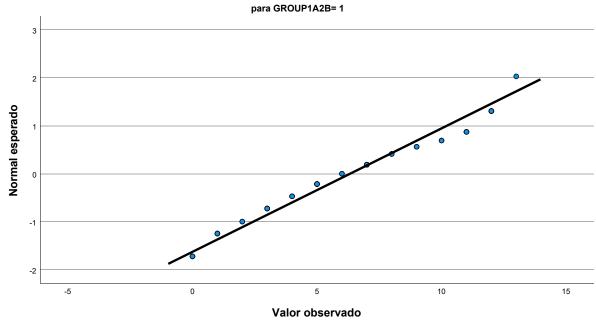
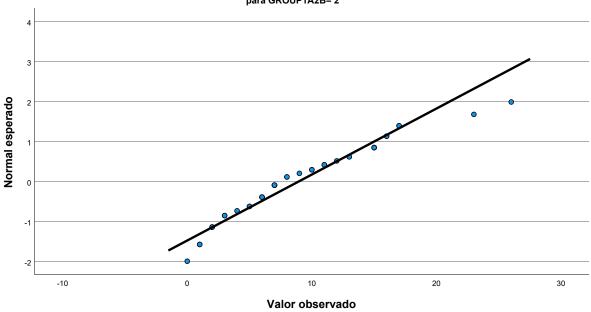


Gráfico Q-Q normal de PLAYTESTING DURATION

para GROUP1A2B= 2



Gráficos Q-Q normales sin tendencia

Gráfico Q-Q normal sin tendencia de PLAYTESTING DURATION

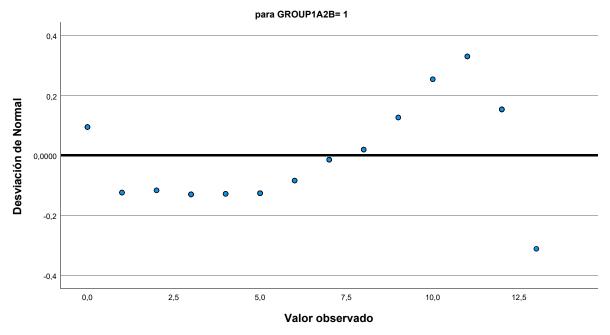
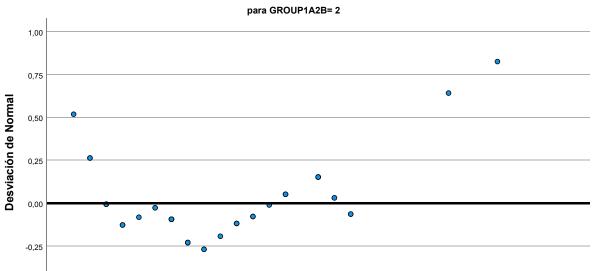
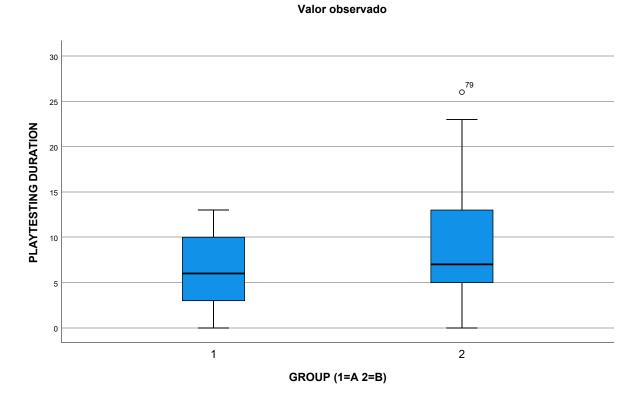


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de PLAYTESTING DURATION





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
                            7.00
       2,00
       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 . 0023356
            1 . 002335666
   8,00
            2 . 00003335
            3 . 000356
   6,00
   4,00
5,00
            4 . 0235
            5 . 00567
   2,00
            6.05
       7.0
   1,00
   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 GROUP1A2B= 1

4

3

2

0

3

6

9

12

Gráfico Q-Q normal de AVERAGE GAME TIME

Valor observado

Para GROUP1A2B= 2

-5

0

5

0

10

15

Valor observado

Gráficos Q-Q normales sin tendencia

Gráfico Q-Q normal sin tendencia de AVERAGE GAME TIME

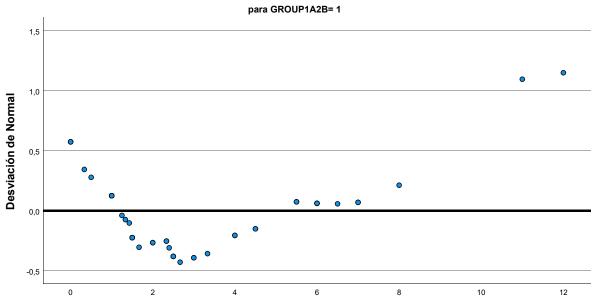
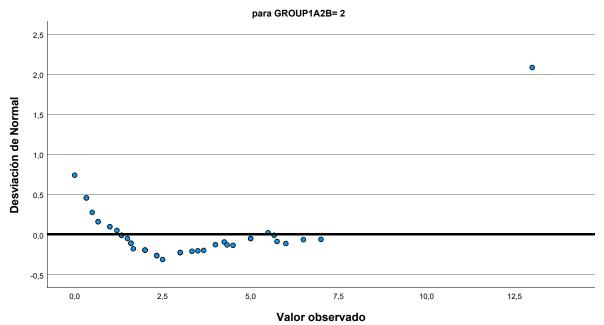
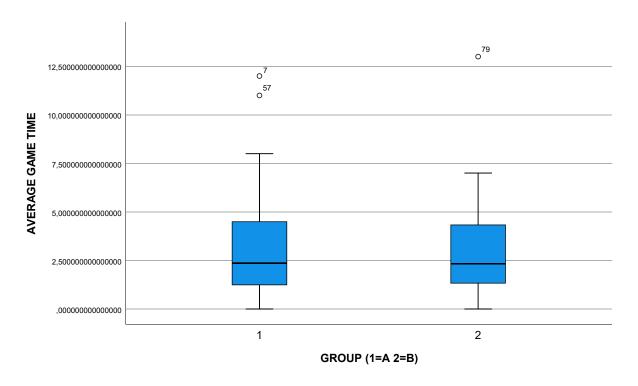


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de AVERAGE GAME TIME

Valor observado





WON RATE

Gráficos de tallo y hojas

WON RATE Diagrama de tallo y hojas de ${\tt GROUP1A2B=~1}$

```
Frecuencia Stem & Hoja
  12,00
           0 . 00000000000
           1 .
   ,00
   ,00
           2.
  4,00
           3 . 3333
           4.
   ,00
           5 . 00000000
   8,00
  1,00
           6.6
           7.
   ,00
   ,00
           8.
           9.
   ,00
  21,00
```

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

WON RATE Diagrama de tallo y hojas de $GROUP1A2B=\ 2$

Frecuencia Stem & Hoja

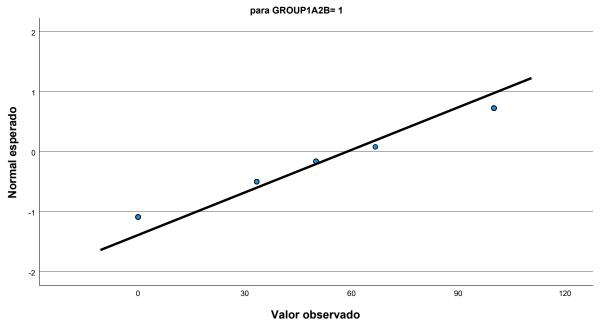
17,00 0 . 000000000000000

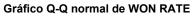
,00	1 .	
1,00	2.	5
4,00	3.	3333
1,00	4.	0
1,00	5.	0
4,00	6.	0666
2,00	7.	55
1,00	8.	0
,00	9.	
11,00	10 .	0000000000

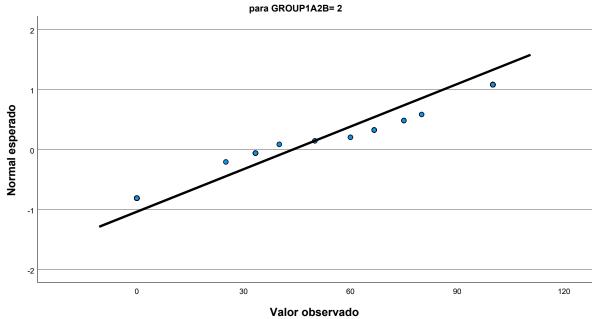
Ancho del tallo: 10,00 Cada hoja: 1 caso(s)

Gráficos Q-Q normales

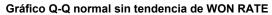
Gráfico Q-Q normal de WON RATE







Gráficos Q-Q normales sin tendencia



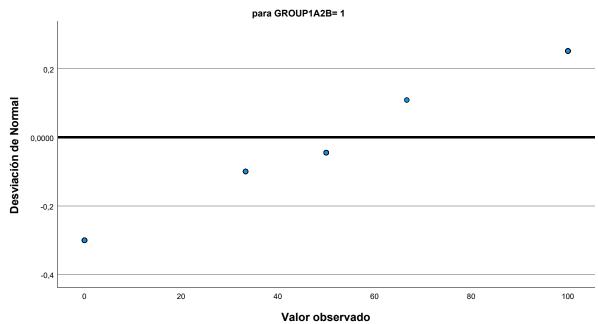
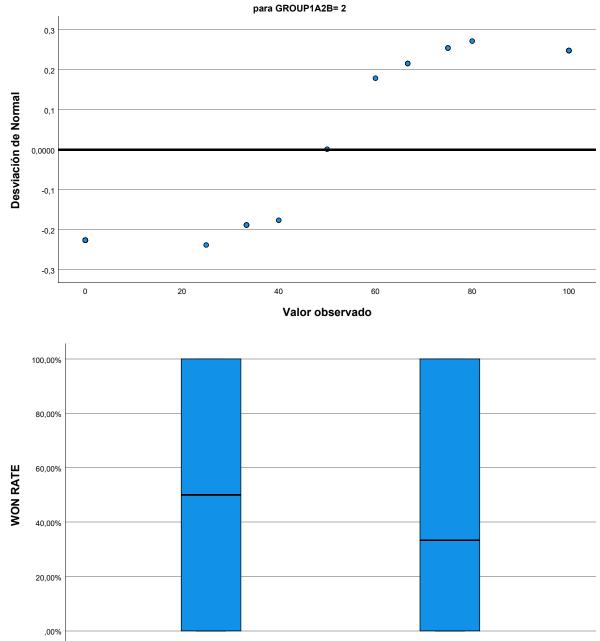


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de WON RATE



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

GROUP (1=A 2=B)

2

1

Gráficos de tallo y hojas

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

Frecuencia Stem & Hoja

```
2.
   ,00
           3 . 000000000
   9,00
           3.
    ,00
   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.
           3 . 0000000000000000000
   ,00
           3.
   3,00
         4 . 000
            4.
   ,00
          5 . 000000
   6,00
   ,00
           5.
           6.0
   1,00
   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?

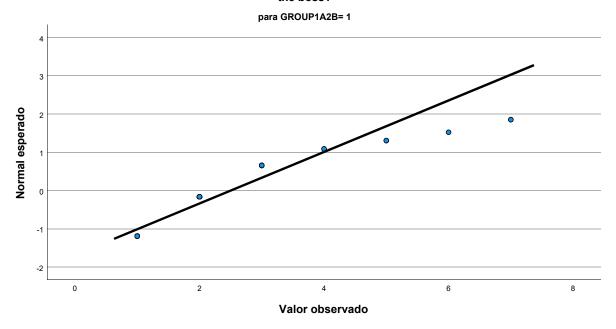
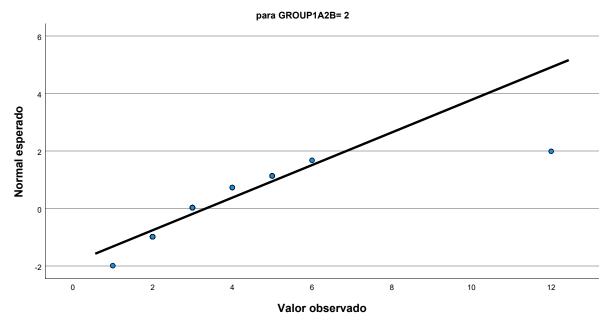


Gráfico Q-Q normal de ¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you played against the boss?



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?

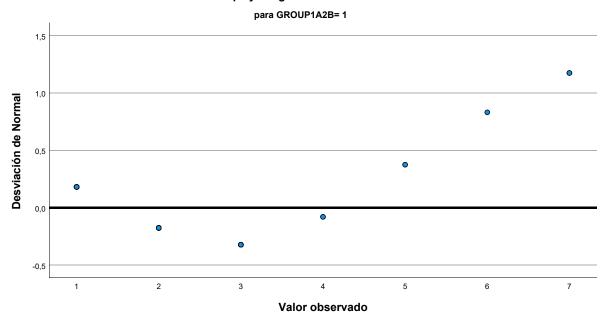
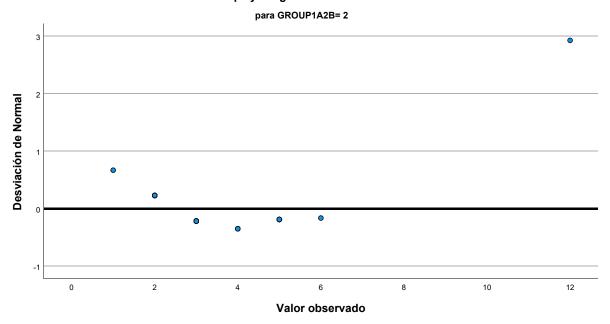
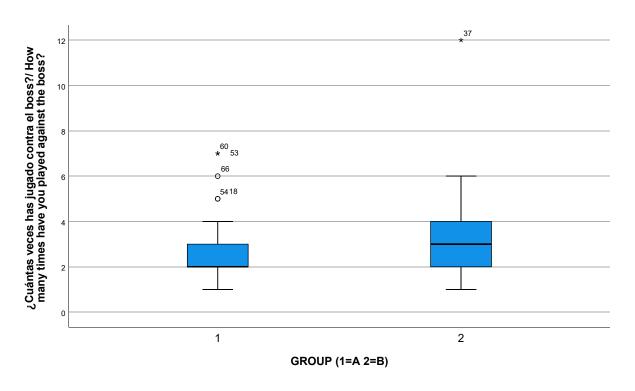


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de ¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you played against the boss?





¿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  \label{eq:group1A2B} \mathsf{GROUP1A2B=} \ 1
```

```
Frecuencia Stem & Hoja
             0 . 00000000000
  12,00
    ,00
             0.
  21,00
                 1 .
             1 .
    ,00
   8,00
             2.
                 00000000
             2.
    ,00
    ,00
             3.
   ,00
             3.
   1,00
   ,00
             4.
   1,00
   3,00 Extremos
                 (>=6)
```

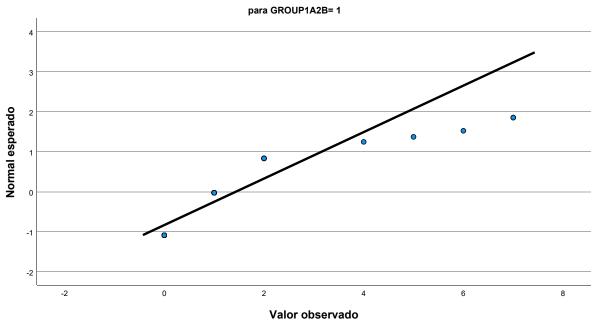
```
Ancho del tallo: 1
Cada hoja: 1 caso(s)
```

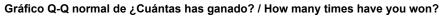
```
¿Cuántas has ganado? / How many times have you won? Diagrama de tallo y hojas de GROUP1A2B= 2
```

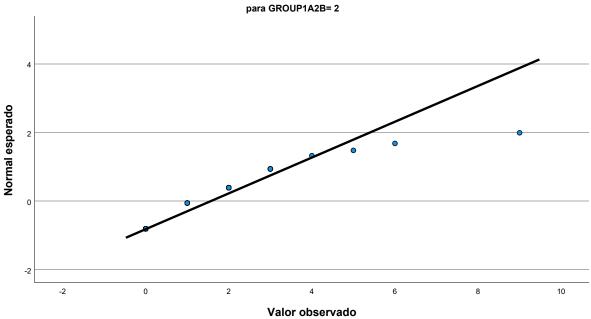
```
Frecuencia
           Stem & Hoja
  17,00
               0.
                    000000000000000000
    ,00
               0.
   6,00
                    000000
               1 .
    ,00
               1 .
   9,00
               2.
                    00000000
    ,00
               2.
    6,00
               3.
                    000000
    ,00
               3.
   1,00
                    0
               4 .
    ,00
               4.
   1,00
               5.
   2,00 Extremos
                    (>=6)
Ancho del tallo: 1
Cada hoja: 1 caso(s)
```

Gráficos Q-Q normales

${\bf Gr\'{a}fico}~{\bf Q-Q}~{\bf normal}~{\bf de}~{\bf ¿Cu\'{a}ntas}~{\bf has}~{\bf ganado?}~{\it I}~{\bf How}~{\bf many}~{\bf times}~{\bf have}~{\bf you}~{\bf won?}$







Gráficos Q-Q normales sin tendencia

 ${\bf Gr\'afico}~{\bf Q-Q}~{\bf normal}~{\bf sin}~{\bf tendencia}~{\bf de}~{\bf ¿Cu\'antas}~{\bf has}~{\bf ganado?}~{\it /}~{\bf How}~{\bf many}~{\bf times}~{\bf have}~{\bf you}~{\bf won?}$

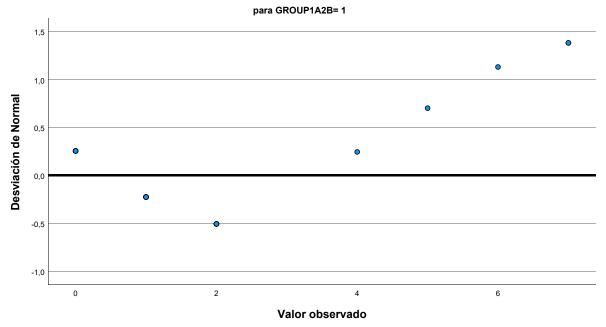
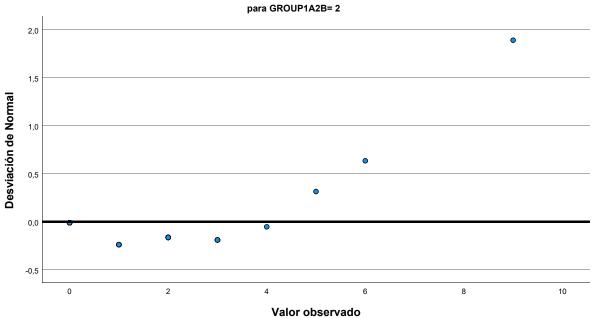
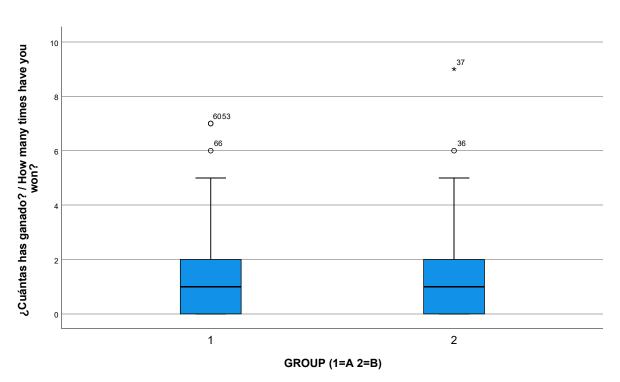


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de ¿Cuántas has ganado? / How many times have you won?





DIFFICULTY (Q2)

7,00

Gráficos de tallo y hojas

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

0000000

Frecuencia Stem & Hoja

6,00	2.	000000
7,00	3.	000000
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

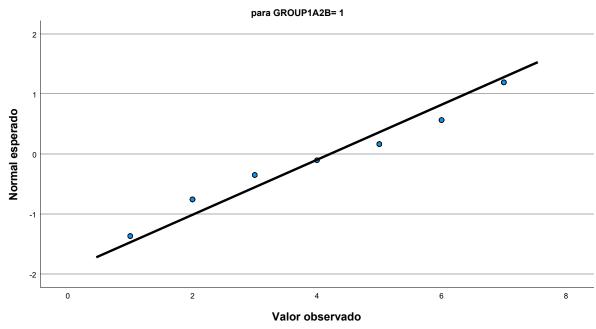
Frecuencia	Stem &	Ноја
6 00	1.	000000
6,00	1.	000000
9,00	2.	00000000
3,00	3.	000
3,00	4.	000
4,00	5.	0000
6,00	6.	000000
11,00	7.	0000000000

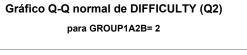
Ancho del tallo: 1

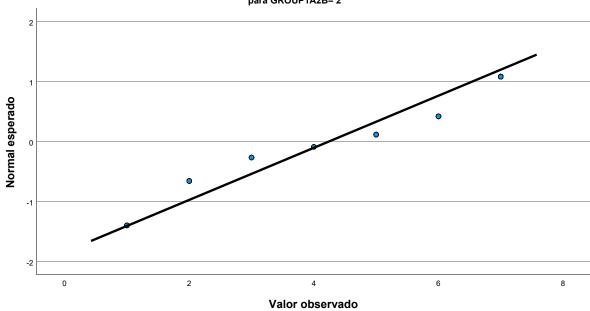
Cada hoja: 1 caso(s)

Gráficos Q-Q normales

Gráfico Q-Q normal de DIFFICULTY (Q2)







Gráficos Q-Q normales sin tendencia



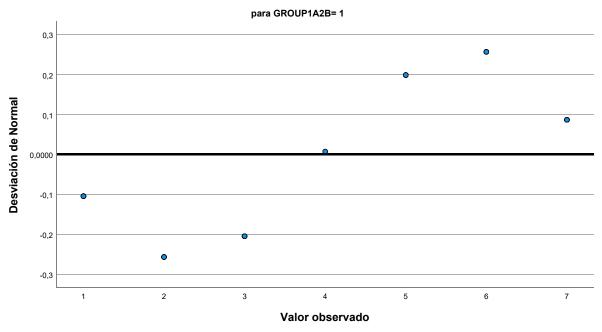
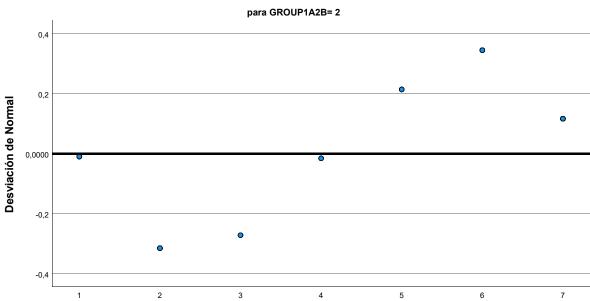
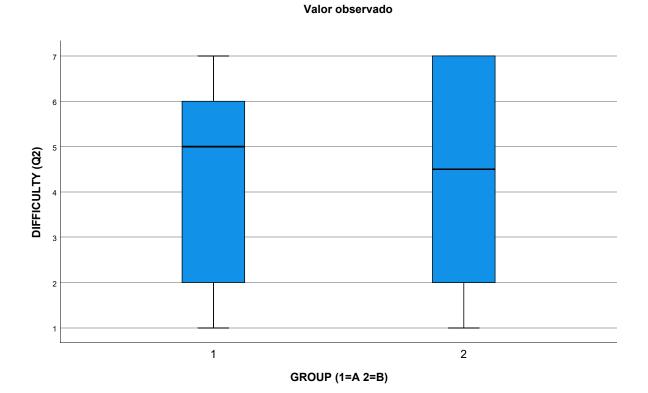


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de DIFFICULTY (Q2)





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

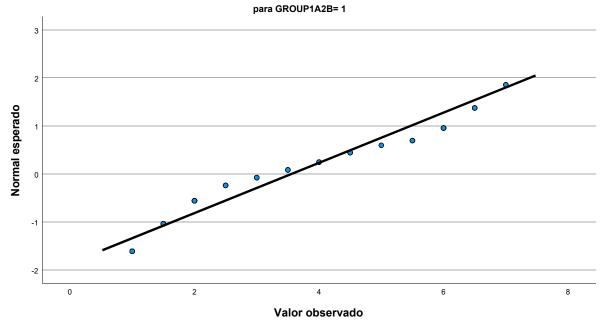
Frecuencia	Stem &	Ноја
0.00		0055555
8,00	1.	00555555
1,00	2.	5
10,00	3.	0000005555
5,00	4.	00005
5,00	5.	00005
7,00	6.	0000555
6,00	7.	000000

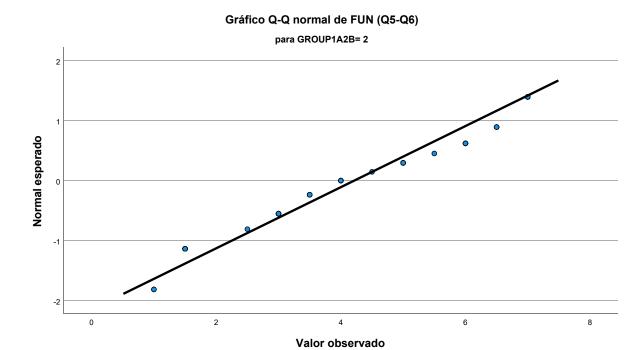
Ancho del tallo: 1,0

Cada hoja: 1 caso(s)

Gráficos Q-Q normales







Gráficos Q-Q normales sin tendencia

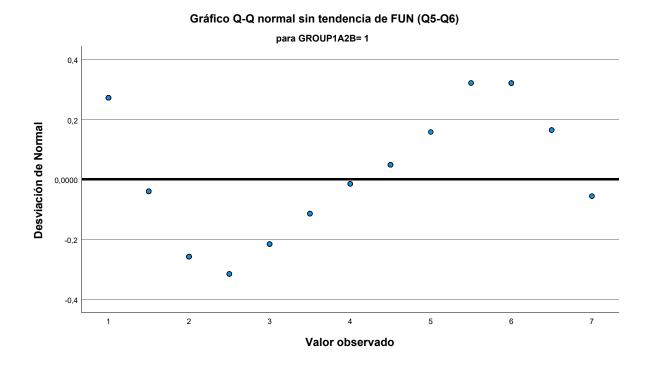
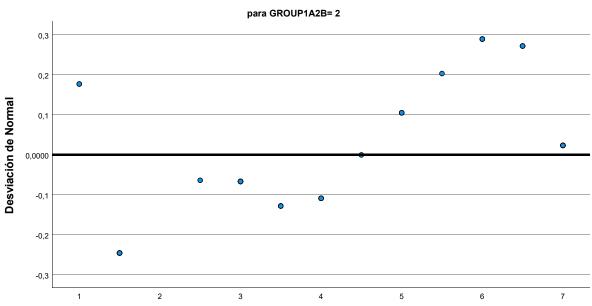
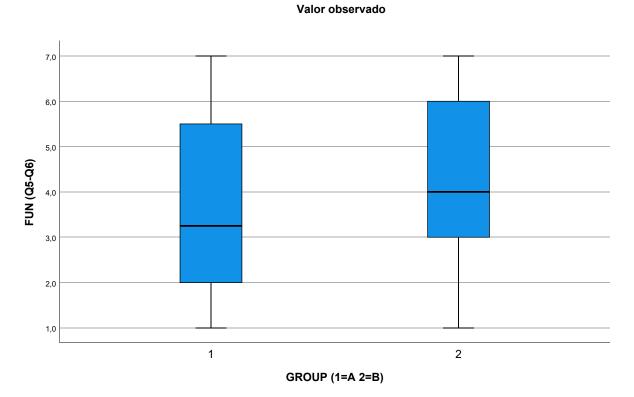


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de FUN (Q5-Q6)





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



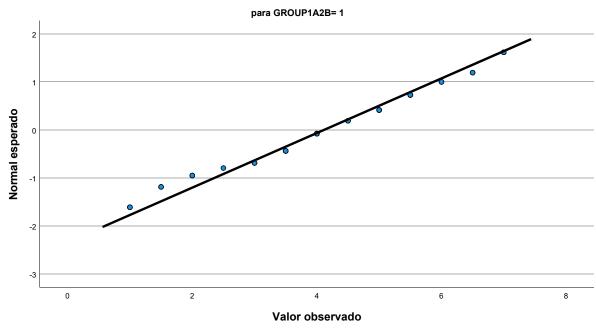
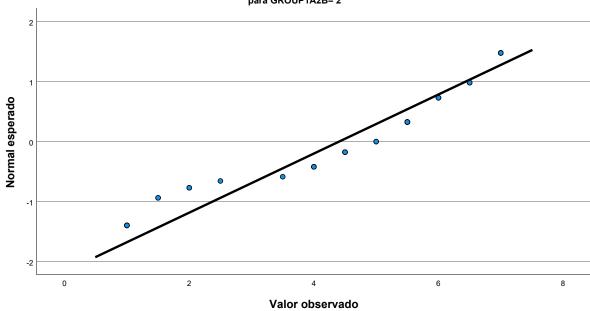


Gráfico Q-Q normal de INMERSIBILITY (Q3-Q4)

para GROUP1A2B= 2



Gráficos Q-Q normales sin tendencia

Gráfico Q-Q normal sin tendencia de INMERSIBILITY (Q3-Q4)

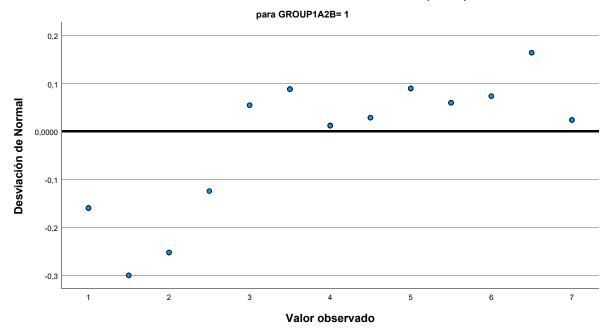
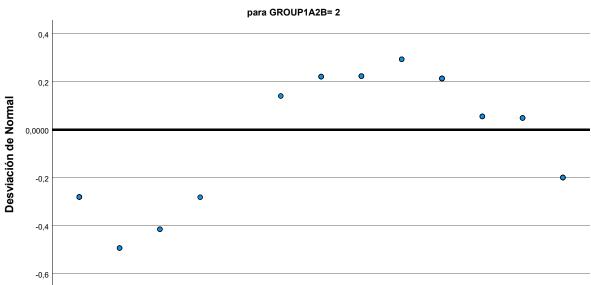
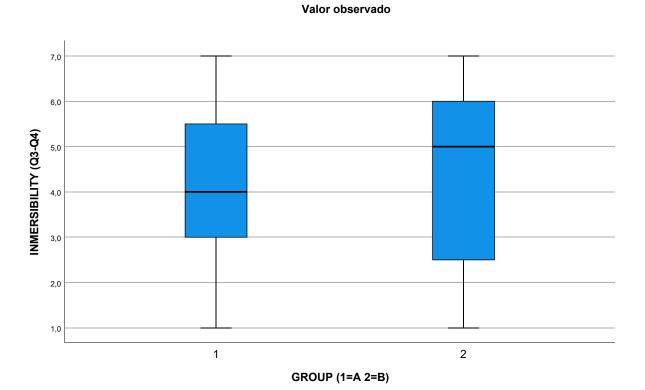


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de INMERSIBILITY (Q3-Q4)



3



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

Gráficos de tallo y hojas

 $\label{eq:graphics&design} $$\operatorname{Q1-Q7-Q8-Q9}$)$$ Diagrama de tallo y hojas de $$\operatorname{GROUP1A2B= 1}$$

Frecuencia Stem & Hoja
4,00 1 . 0022

```
      ,00
      1
      .

      5,00
      2
      .
      .
      .

      3,00
      2
      .
      .
      .
      .
      .

      7,00
      3
      .
      .
      .
      .
      .
      .
      .
      .
      .
      .
      .
      .
      .
      .
      .
      .
      .
      .
      .
      .
      .
      .
      .
      .
      .
      .
      .
      .
      .
      .
      .
      .
      .
      .
      .
      .
      .
      .
      .
      .
      .
      .
      .
      .
      .
      .
      .
      .
      .
      .
      .
      .
      .
      .
      .
      .
      .
      .
      .
      .
      .
      .
      .
      .
      .
      .
      .
      .
      .
      .
      .
      .
      .
      .
      .
      .
      .
      .
      .
      .
      .
      .
      .
      .
      .
      .
      .
      .
      .
      .
      .
      .
      .
      .
      .
      .
      .
      .
```

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 &	Ноја
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

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

Para GROUP1A2B= 1

2

1

2

3

0

2

4

6

Valor observado

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

Para GROUP1A2B= 2

1

2

3

0

2

4

6

8

Valor observado

Gráficos Q-Q normales sin tendencia

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

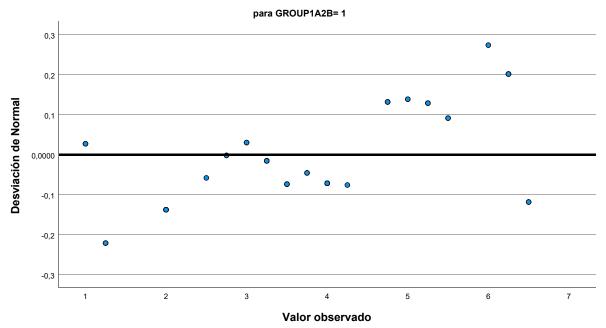
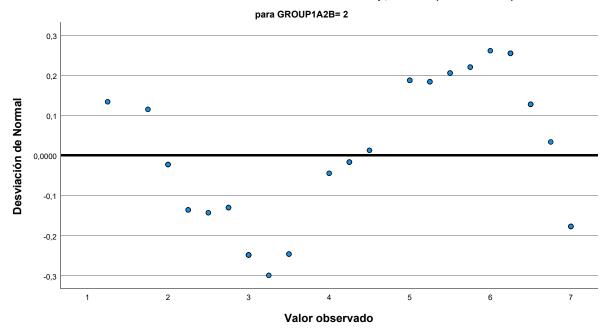
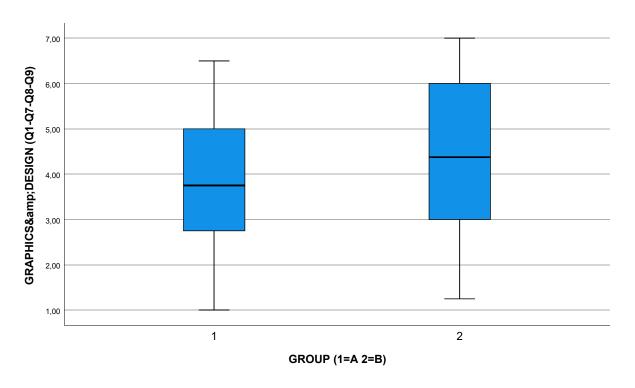


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de GRAPHICS& DESIGN (Q1-Q7-Q8-Q9)





GRAPHICS& DESIGN (Q1-Q7-Q8)

Gráficos de tallo y hojas

 $\label{eq:graphics&DESIGN} $$ (Q1-Q7-Q8)$ Diagrama de tallo y hojas de $$ GROUP1A2B= 1$$

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 &	Ноја
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)

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

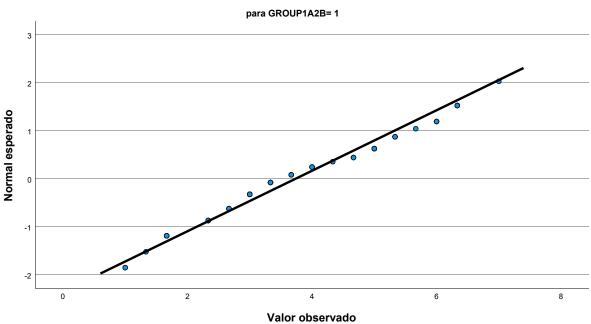


Gráfico Q-Q normal de GRAPHICS& DESIGN (Q1-Q7-Q8)

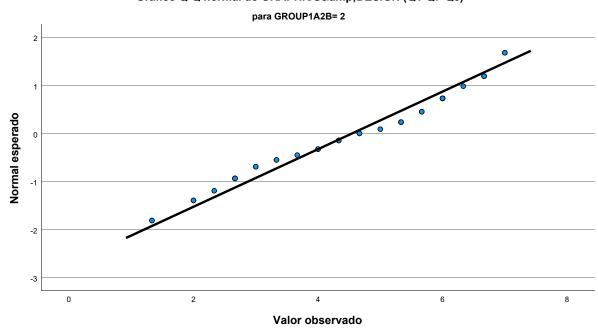


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de GRAPHICS& DESIGN (Q1-Q7-Q8)

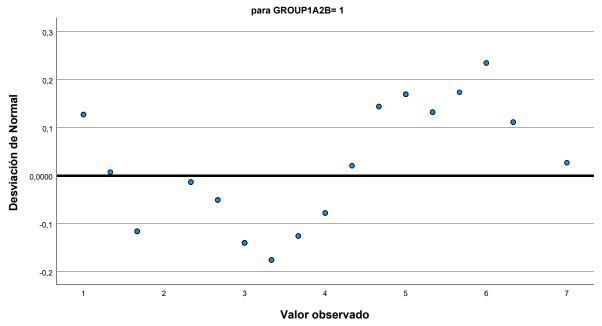
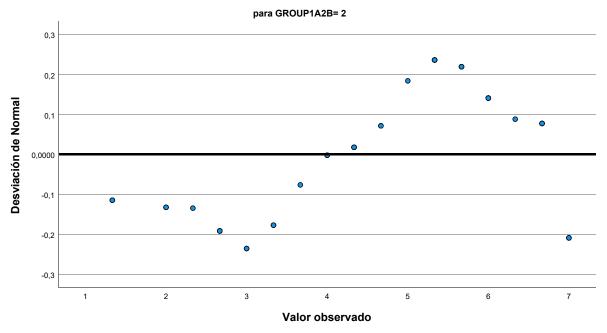
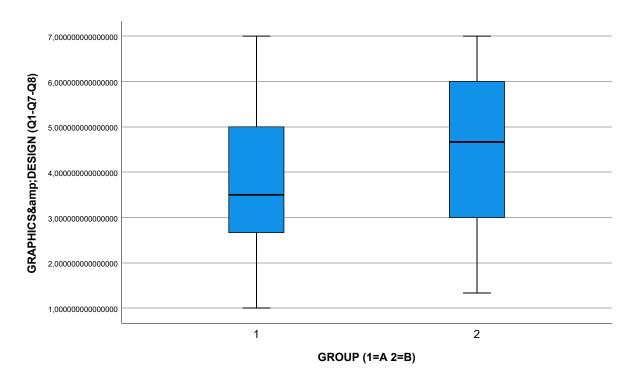


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de GRAPHICS& DESIGN (Q1-Q7-Q8)





1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated i n Kromaia

Gráficos de tallo y hojas

1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfect Diagrama de ta llo y hojas de $\mbox{GROUP1A2B= 1}$

Frecuencia	Stem &	Ноја
2,00	1 .	00
5,00	2.	00000
6,00	3.	000000
6,00	4 .	000000
13,00	5.	0000000000000
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 ta llo y hojas de ${\tt GROUP1A2B=\ 2}$

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

. 00000	3.	5,00
3.	3.	,00
. 000000	4.	6,00
١.	4.	,00
. 00000000	5.	8,00
	5.	,00
. 00000000	6.	10,00
5.	6.	,00
. 00000000	7.	9,00

Ancho del tallo: 1

Cada hoja: 1 caso(s)

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

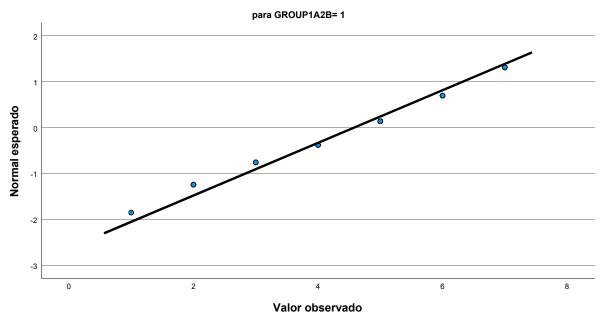


Gráfico Q-Q normal de 1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia

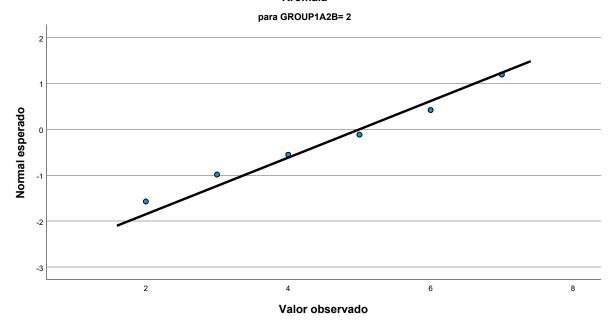


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia

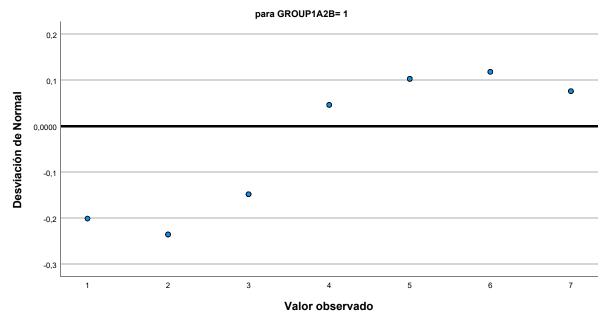
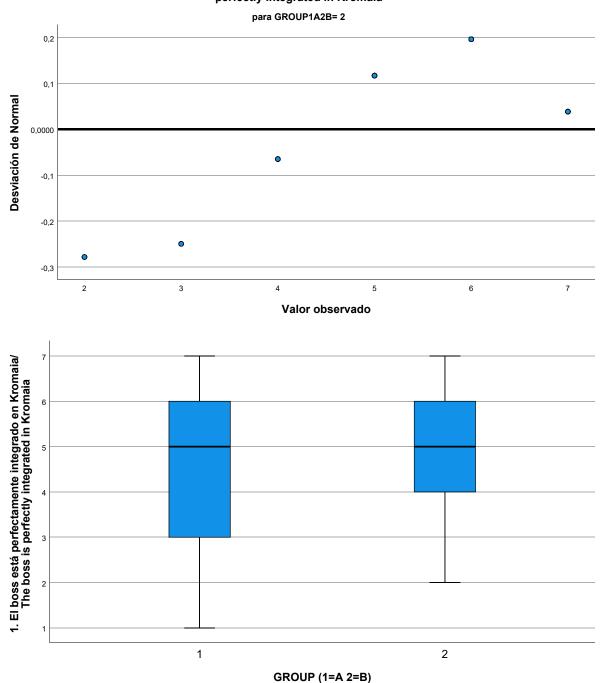


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia



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 $\mbox{GROUP1A2B= 1}$

Frecuencia Stem & Hoja

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

Ancho del tallo: 1

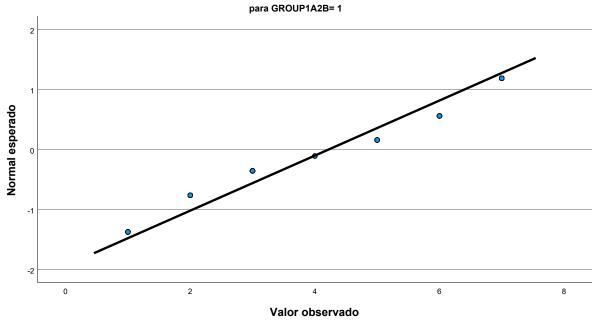
Cada hoja: 1 caso(s)

Frecuencia	Stem &	Ноја
6,00	1 .	000000
9,00	2.	00000000
3,00	3.	000
3,00	4 .	000
4,00	5.	0000
6,00	6.	000000
11,00	7.	0000000000

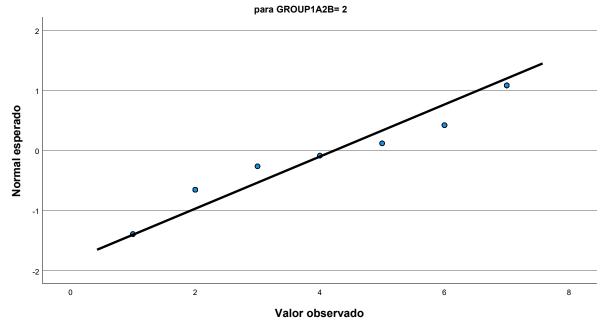
Ancho del tallo: 1

Cada hoja: 1 caso(s)

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



 $\label{lem:consider} \textit{Gráfico Q-Q normal de 2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficulty is high.}$



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.

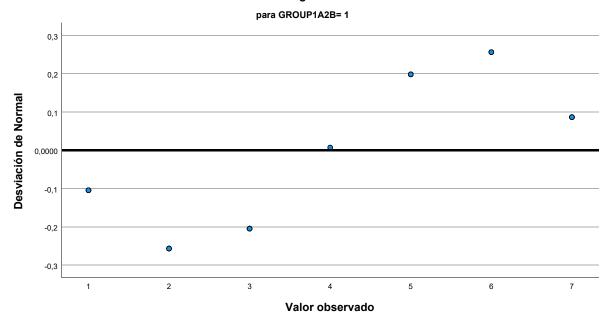
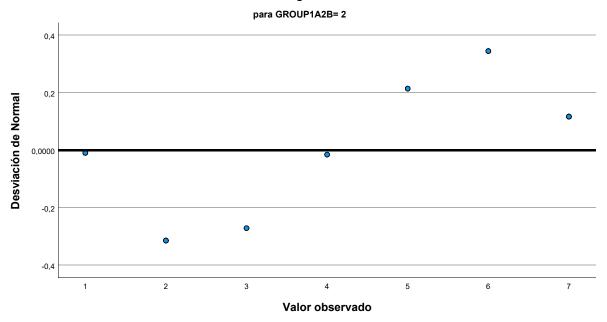
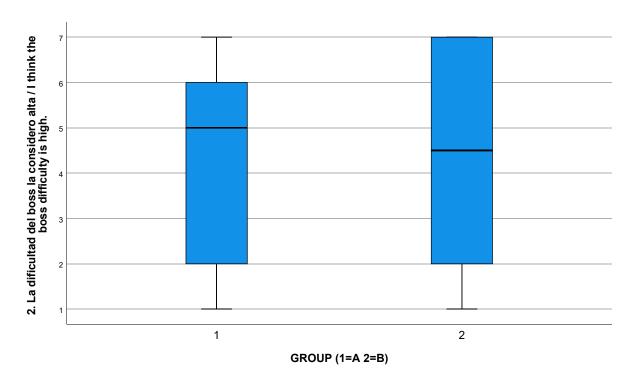


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficulty is high.





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 ta llo y hojas de ${\tt GROUP1A2B=\ 1}$

```
Frecuencia Stem & Hoja
              1 . 0000000
   7,00
   3,00
              2.
                   000
   6,00
              3 . 000000
   3,00
              4 . 000
              5.000
   3,00
   5,00
              6 . 00000
  19,00
              7 . 0000000000000000000
```

Ancho del tallo: 1

Cada hoja: 1 caso(s)

3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At Diagrama de ta llo y hojas de ${\tt GROUP1A2B=\ 2}$

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.

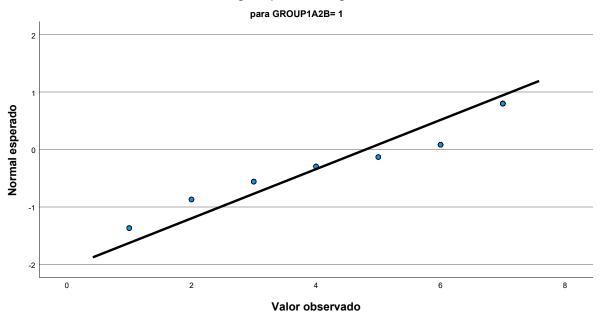


Gráfico Q-Q normal de 3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At no time did I want to give up while facing the boss.

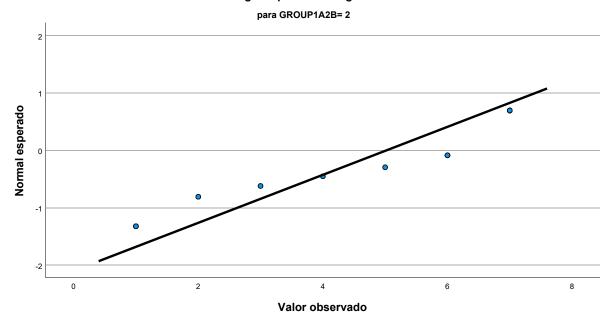


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At no time did I want to give up while facing the boss.

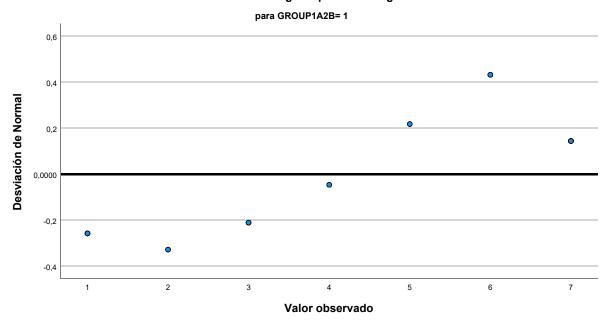
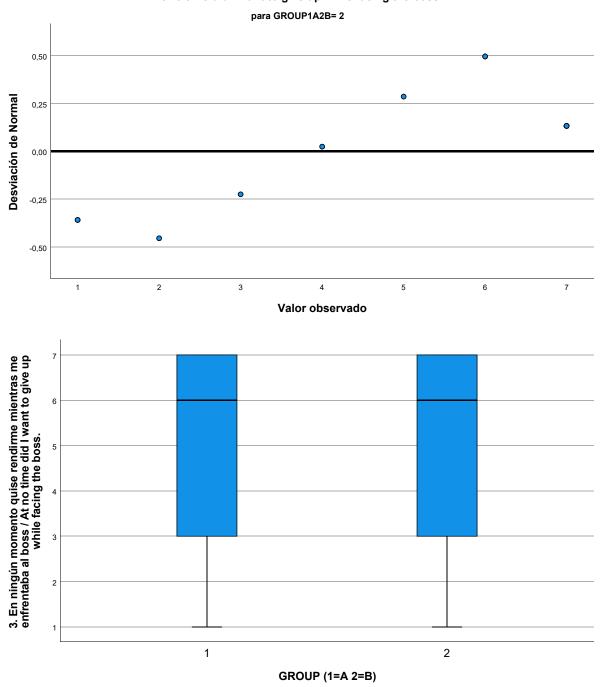


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At no time did I want to give up while facing the boss.



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

Gráficos de tallo y hojas

4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directament Diagrama de ta llo y hojas de $GROUP1A2B=\ 1$

Ancho del tallo: 1

Cada hoja: 1 caso(s)

4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directament Diagrama de ta llo y hojas de ${\tt GROUP1A2B=\ 2}$

Ancho del tallo: 1

Cada hoja: 1 caso(s)

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

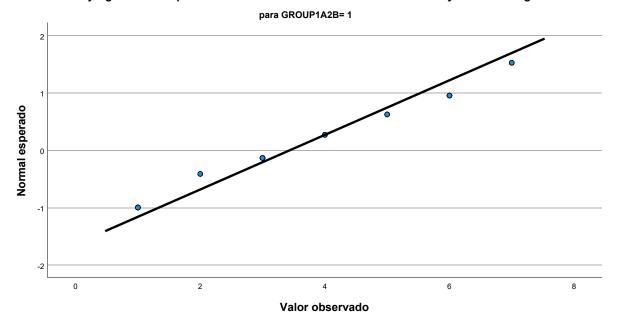
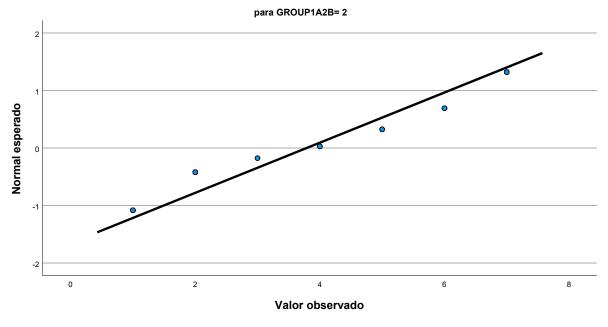


Gráfico Q-Q normal de 4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video game



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

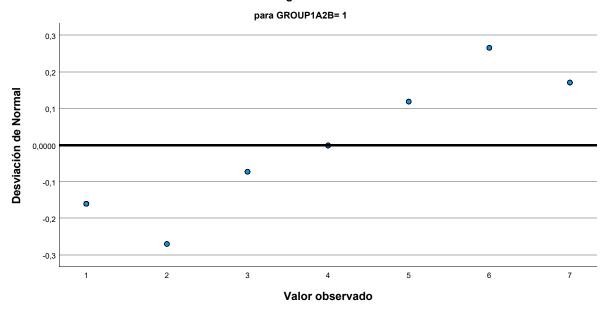
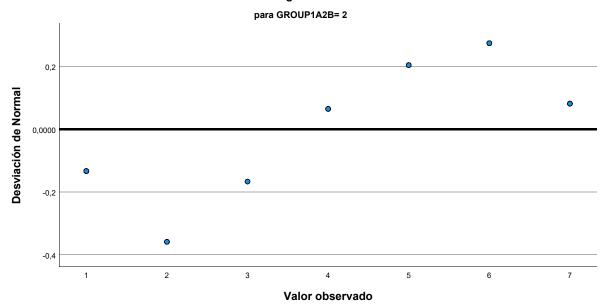
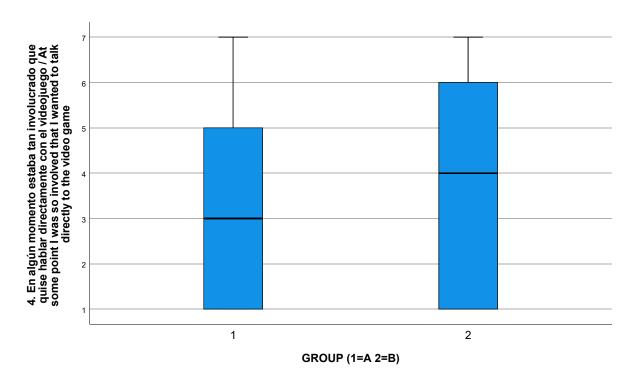


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el videojuego / At some point i was so involved that i wanted to talk directly to the video game





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 ta llo y hojas de ${\tt GROUP1A2B=\ 1}$

Frecuencia	Stem &	Ноја
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 ta llo y hojas de ${\tt GROUP1A2B=\ 2}$

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

4,00 4 . 0000 4,00 5 . 0000 12,00 6 . 0000000000 8,00 7 . 00000000

Ancho del tallo: 1

Cada hoja: 1 caso(s)

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

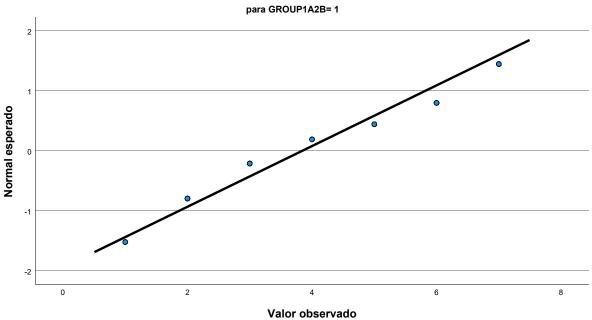


Gráfico Q-Q normal de 5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the boss

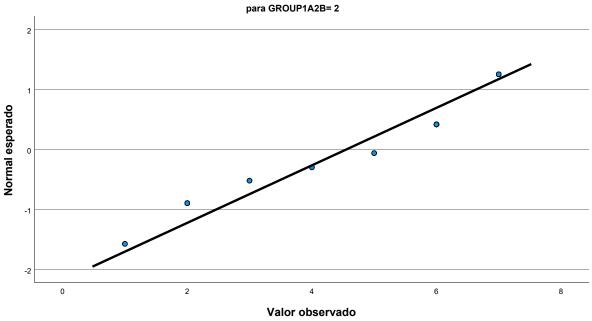


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the boss

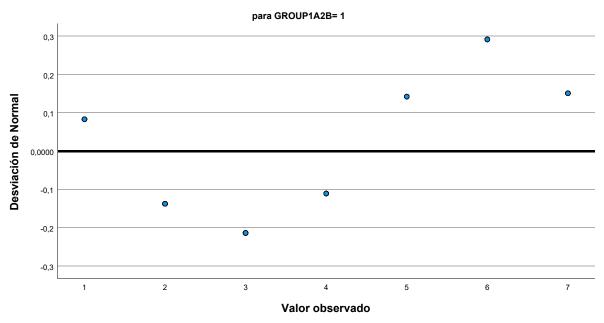
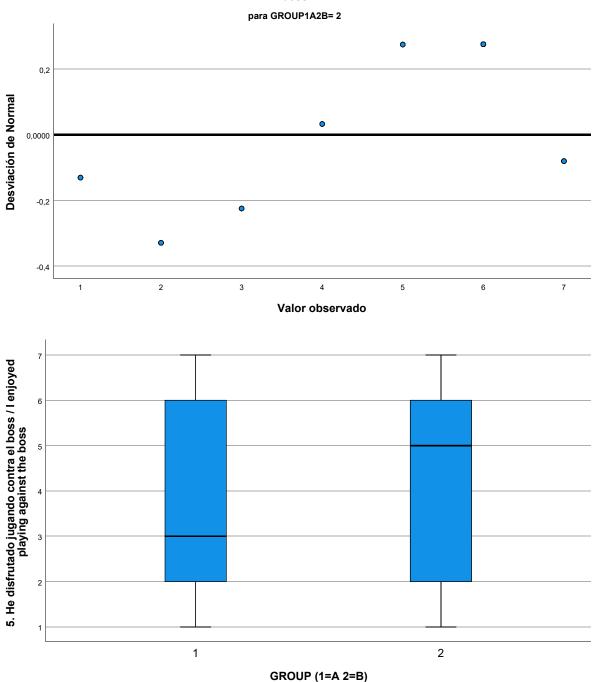


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the boss



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

Gráficos de tallo y hojas

6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir Diagrama de tall o y hojas de ${\tt GROUP1A2B=\ 1}$

```
Frecuencia Stem & Hoja
   14,00 1 . 000000000000
9,00 2 . 000000000
              3 . 00000
    5,00
    2,00
              4.00
    6,00
4,00
6,00
              5 . 000000
              6 . 0000
              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 tall
o y hojas de
GROUP1A2B= 2
 Frecuencia Stem & Hoja
   13,00 1 . 000000000000
    3,00
              2.000
```

Ancho del tallo: 1

4,00 4,00 3,00

4,00

4,00

11,00

Cada hoja: 1 caso(s)

3 . 0000

4 . 0000 5.000

6 . 0000 7 . 00000000000

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.

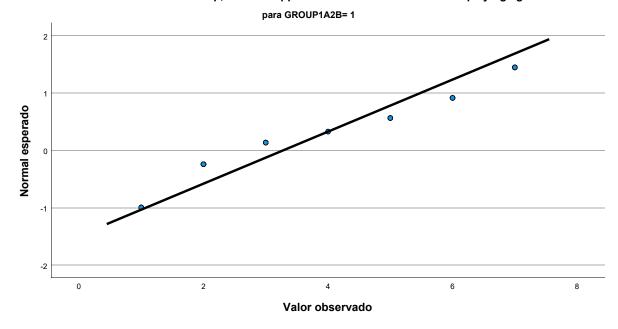
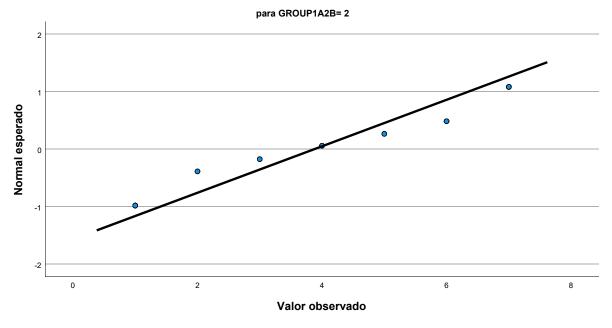


Gráfico Q-Q normal de 6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / When the time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss.



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.

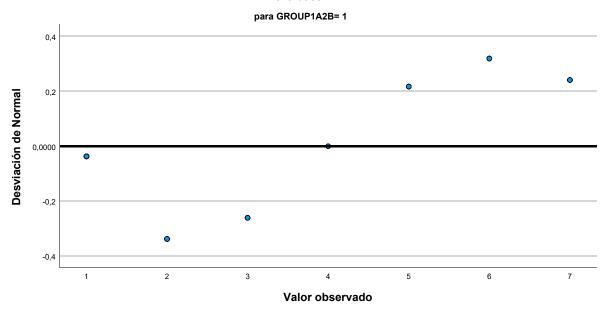
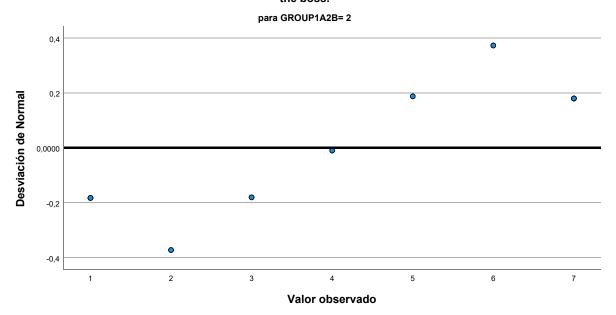
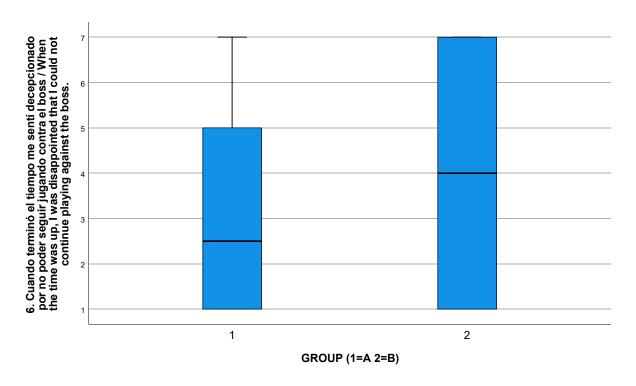


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / When the time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss.





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

Gráficos de tallo y hojas

7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the desi Diagrama de ta llo y hojas de ${\tt GROUP1A2B=\ 1}$

Frecuencia	Stem	&	Ноја
10,00	1		0000000000
7,00	2		0000000
8,00	3		0000000
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 desi Diagrama de ta llo y hojas de ${\tt GROUP1A2B=\ 2}$

 6,00 3 . 000000 2,00 4 . 00 7,00 5 . 0000000 9,00 6 . 00000000 7,00 7 . 0000000

Ancho del tallo: 1

Cada hoja: 1 caso(s)

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

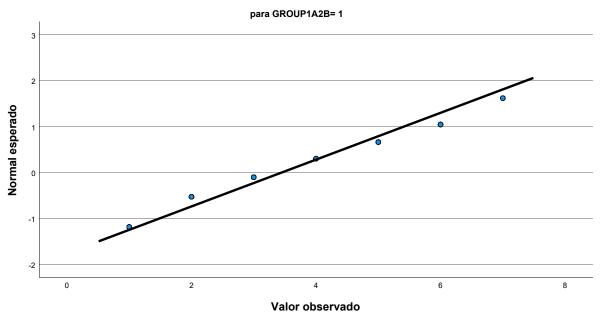


Gráfico Q-Q normal de 7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss

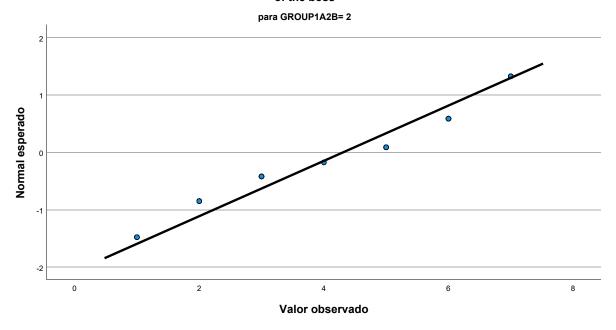


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss

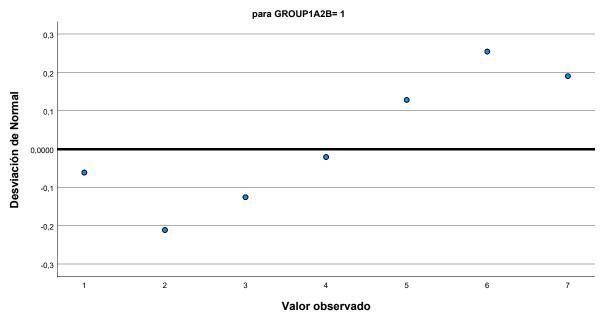
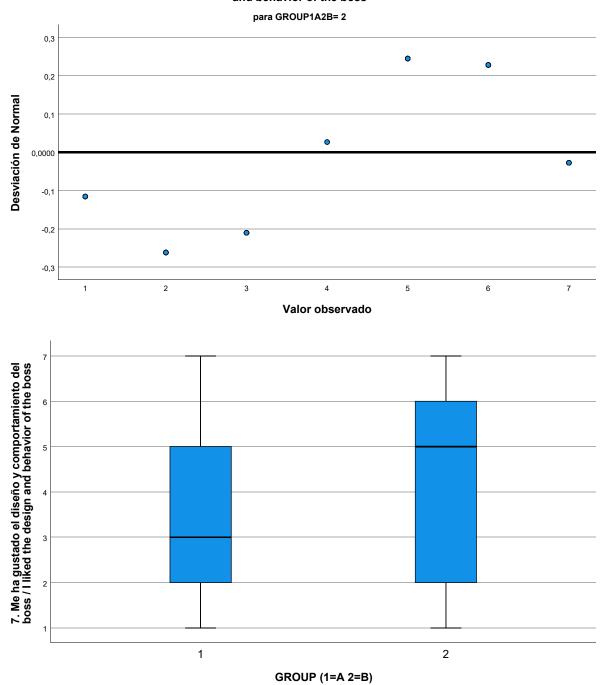


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss



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 betw een difficulty and playability.

Gráficos de tallo y hojas

8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen $\$ bal Diagrama de t allo y hojas de $\$ GROUP1A2B= 1

```
      Frecuencia
      Stem & Hoja

      11,00
      1 . 00000000000

      5,00
      2 . 00000

      8,00
      3 . 00000000

      11,00
      4 . 0000000000

      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 &	Ноја
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)

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.

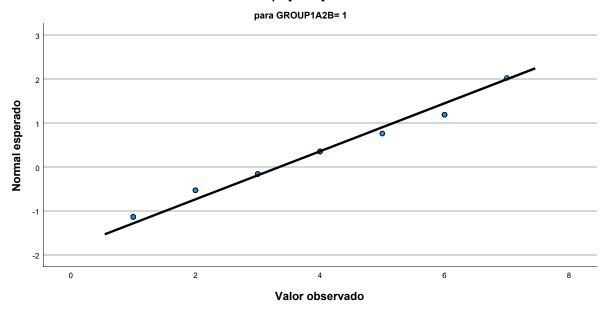
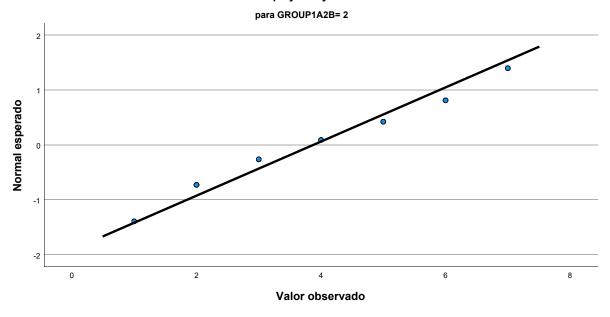


Gráfico Q-Q normal de 8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability.



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.

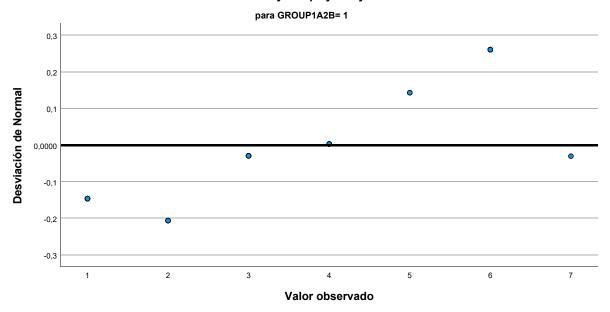
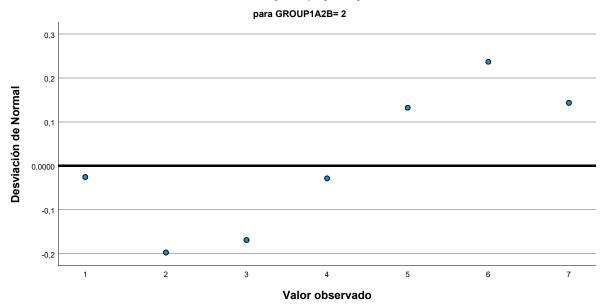
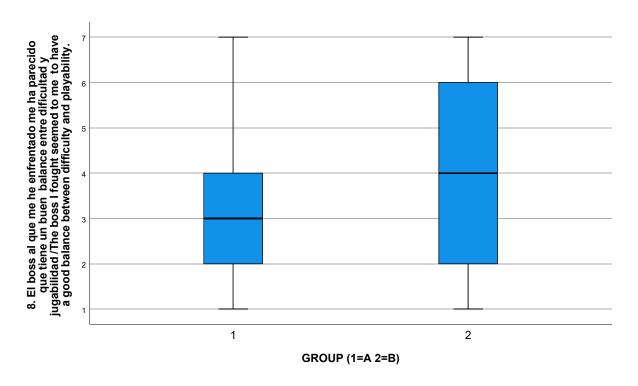


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability.





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 $GROUP1A2B=\ 1$

Frecuencia	Stem	&	Ноја
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 expe Diagrama de t allo y hojas de $GROUP1A2B=\ 2$

 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)

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.

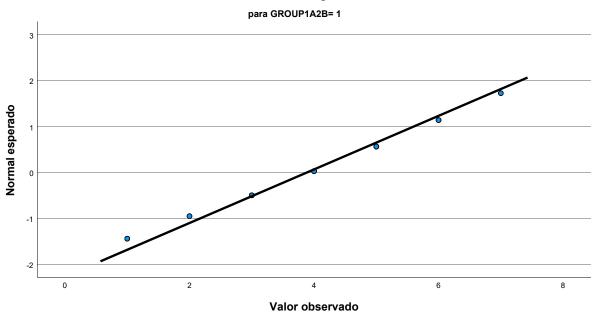


Gráfico Q-Q normal de 9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good.

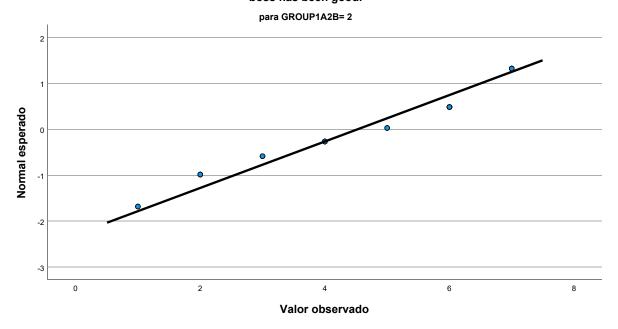


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good.

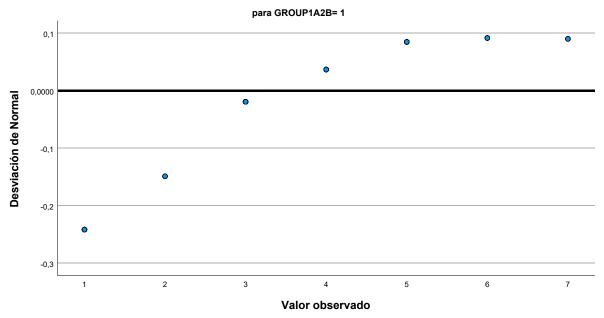
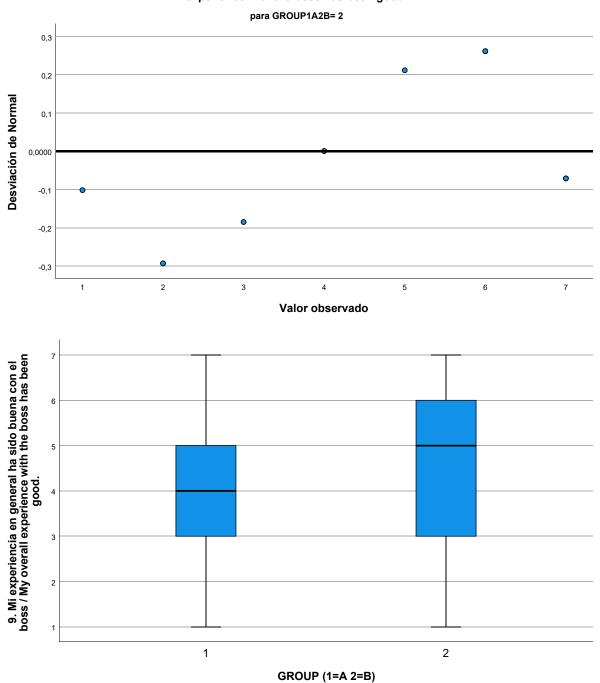


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good.



lengh comment

Gráficos de tallo y hojas

lengh comment Diagrama de tallo y hojas de $GROUP1A2B=\ 1$

Frecuencia Stem & Hoja

17,00 0 . 000000000012344

```
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)
```

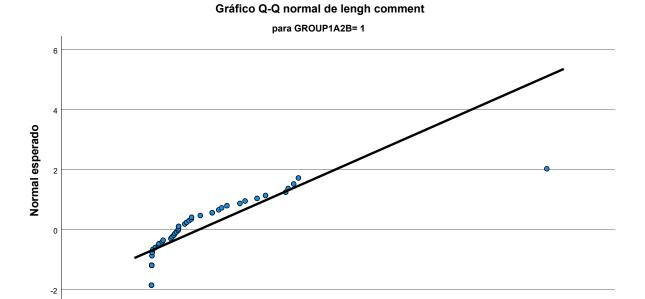
Ancho del tallo: 100 Cada hoja: 1 caso(s)

lengh comment Diagrama de tallo y hojas de GROUP1A2B= 2

Frecuenci	ia Stem	&	Ноја
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



Valor observado

1.000

1.500

500

Gráfico Q-Q normal de lengh comment
para GROUP1A2B= 2

4

3

OPENDE DE LA COMMENTA DEL COMMENTA DE LA COMMENTA DEL COMMENTA DE LA COMMENTA DEL COMMENTA DE LA COMMENTA DEL COMMENTA DE LA COMMENTA DEL COMMENTA DEL COMMENTA DE LA COMMENTA DE LA COMMENTA DE LA COMMENTA DEL COMMENT

Valor observado

Gráficos Q-Q normales sin tendencia

Gráfico Q-Q normal sin tendencia de lengh comment

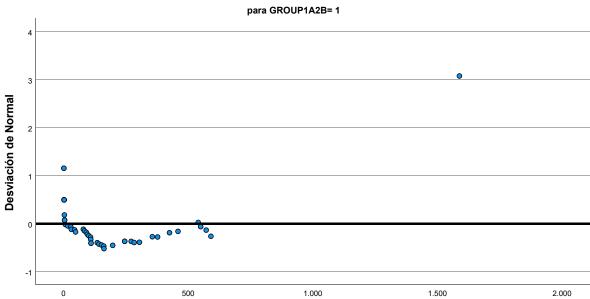
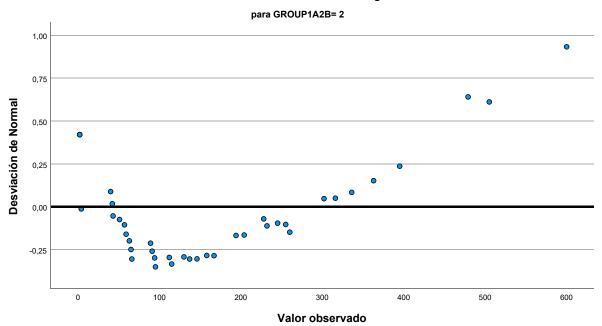
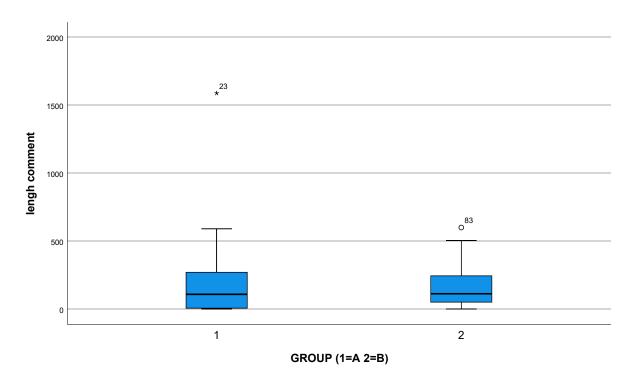


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de lengh comment

Valor observado





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 . 00000000000
              0.
    ,00
   1,00
                   0
    ,00
              1 .
              2 . 000000000
   9,00
              2.
   ,00
   7,00
              3 . 0000000
              3.
    ,00
  17,00
              4 . 00000000000000000
Ancho del tallo: 1
Cada hoja:
          1 caso(s)
```

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

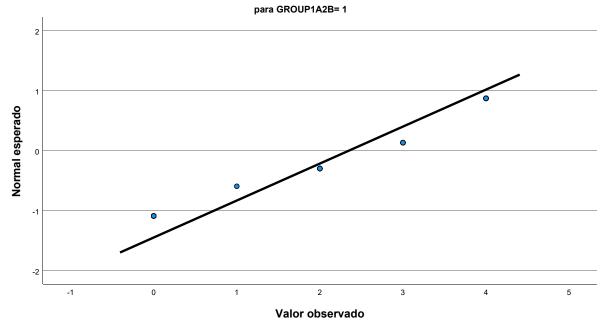
Frecuencia	Stem &	Ноја
8,00	0.	00000000
,00	0.	
1,00	1 .	0

Ancho del tallo: 1

Cada hoja: 1 caso(s)

Gráficos Q-Q normales

Gráfico Q-Q normal de KIND OF COMMENT

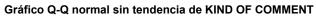


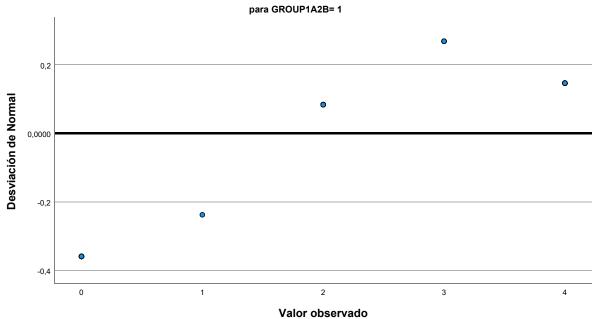


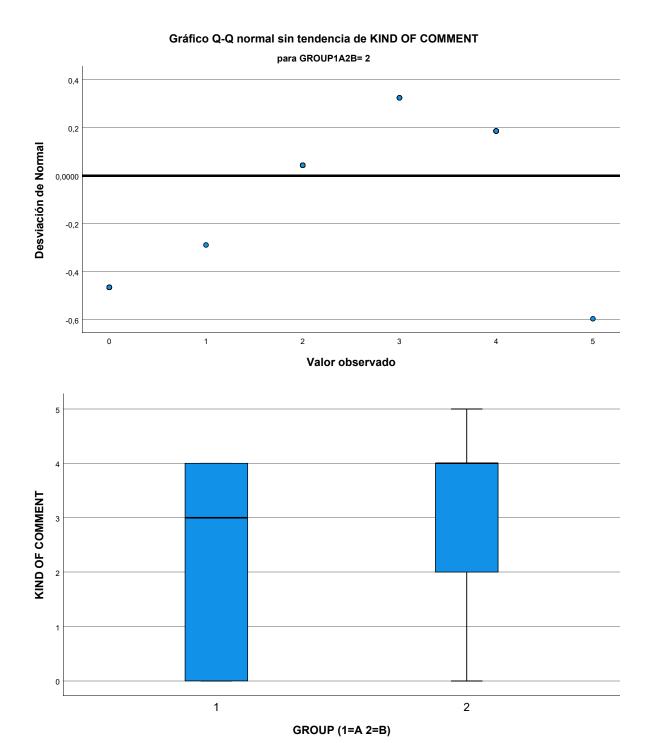
para GROUP1A2B= 2

1
2
0
2
0
2
4
6
Valor observado

Gráficos Q-Q normales sin tendencia







Explorar
PROFILE (1=PLAYER 2=DEVELOPER)

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

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

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

			Casos	
	PROFILE (1=PLAYER	Perdidos	Te	otal
	2=DEVELOPER)	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	1	0,0%	64	100,0%
disappointed that I could not continue playing against the boss.	2	0,0%	24	100,0%
7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I	1	0,0%	64	100,0%
liked the design and behavior of the boss	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	1	0,0%	64	100,0%
me to have a good balance between difficulty and playability.	2	0,0%	24	100,0%
9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss /	1	0,0%	64	100,0%
My overall experience with the boss has been good.	2	0,0%	24	100,0%
lengh 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%

	PROFILE (1	=PLAYER 2=DEVELOPER)		Estadístico
PLAYTESTING DURATION	1	Media		7,27
		95% de intervalo de	Límite inferior	5,94
		confianza para la media	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	Límite inferior	6,33
		confianza para la media	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		,00000000000
		Máximo		13,000000000
		Rango		13,000000000
		Rango intercuartil		3,9500000000
		Asimetría		1,493
		Curtosis		2,469
	2	Media		2,9590277778
		95% de intervalo de	Límite inferior	2,1846871499
		confianza para la media	Límite superior	3,7333684057
		Media recortada al 5%		2,8086419753
				Página 229

	PROFILE (1=PLAYER 2=DEVELOPER)		Error estándar
PLAYTESTING DURATION	1	Media	Media	
		95% de intervalo de	Límite inferior	
		confianza para la media	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	Límite inferior	,
		confianza para la media	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
AVEIVAGE GAIVIE TIIVIE	1	95% de intervalo de	Límite inferior	,33030301300
		confianza para la media		
		Media recortada al 5%	Límite superior	
		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%		Página 230

	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	Límite inferior	40,9011%
		confianza para la media	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	Límite inferior	33,4214%
		confianza para la media	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	1	Media		2,81
contra el boss?/ How many		95% de intervalo de	Límite inferior	2,36
times have you played against the boss?		confianza para la media	Límite superior	3,26
agamet and bood.		Media recortada al 5%		2,60
		Mediana		2,00
		Varianza		3,234
		Desv. estándar		1,798
		Mínimo		1
				Página 231

	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	Límite inferior	
		confianza para la media	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	Límite inferior	
		confianza para la media	Límite superior	
		Media recortada al 5%		
		Mediana		
		Varianza		
		Desv. estándar		
		Mínimo		
		Máximo		
		Rango		
		Rango intercuartil		
		Asimetría		,472
		Curtosis		,918
¿Cuántas veces has jugado	1	Media		,225
contra el boss?/ How many		95% de intervalo de	Límite inferior	
times have you played against the boss?		confianza para la media	Límite superior	
againet the boos:		Media recortada al 5%		
		Mediana		
		Varianza		
		Desv. estándar		
		Mínimo		

	PROFILE	(1=PLAYER 2=DEVELOPER)		Estadístico
		Máximo		12
		Rango		11
		Rango intercuartil		1
		Asimetría		2,640
		Curtosis		10,335
	2	Media		3,13
		95% de intervalo de	Límite inferior	2,59
		confianza para la media	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? /	1	Media		1,50
How many times have you won?		95% de intervalo de	Límite inferior	1,02
		confianza para la media	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	Límite inferior	,85
		confianza para la media	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
				Página 23

		Bescriptives		
	PROFILE (1=PLAYER 2=DEVELOPER)		Error estándar
		Máximo		
		Rango		
		Rango intercuartil		
		Asimetría		,299
		Curtosis		,590
	2	Media		,258
		95% de intervalo de	Límite inferior	
		confianza para la media	Límite superior	
		Media recortada al 5%		
		Mediana		
		Varianza		
		Desv. estándar		
		Mínimo		
		Máximo		
		Rango		
		Rango intercuartil		
		Asimetría		,472
		Curtosis		,918
¿Cuántas has ganado? /	1	Media		,239
How many times have you		95% de intervalo de	Límite inferior	
won?		confianza para la media	Límite superior	
		Media recortada al 5%	·	
		Mediana		
		Varianza		
		Desv. estándar		
		Mínimo		
		Máximo		
		Rango		
		Rango intercuartil		
		Asimetría		,299
		Curtosis		,590
	2	Media		,313
		95% de intervalo de	Límite inferior	,
		confianza para la media	Límite superior	
		Media recortada al 5%	'	
		Mediana		
		Varianza		
		Desv. estándar		
		Mínimo		
		Máximo		
		Rango		
		Rango intercuartil		
		Asimetría		,472

	PROFIL	E (1=PLAYER 2=DEVELOPER)		Estadístico
		Curtosis		1,989
DIFFICULTY (Q2)	1	Media		4,06
		95% de intervalo de	Límite inferior	3,52
		confianza para la media	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
		95% de intervalo de	Límite inferior	3,67
		confianza para la media	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	Límite inferior	3,253
		confianza para la media	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	Límite inferior	3,428
		confianza para la media	Límite superior	4,988

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

	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	Límite inferior	3,588
		confianza para la media	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	Límite inferior	4,044
		confianza para la media	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	1	Media		4,0742
(Q1-Q7-Q8-Q9)		95% de intervalo de	Límite inferior	3,6654
		confianza para la media	Límite superior	4,4830
		Media recortada al 5%		4,0833
		Mediana		4,0000
		Varianza		2,678
		Desv. estándar		1,63644
				Página 237

	Descriptives		
PROFILE (1	=PLAYER 2=DEVELOPER)		Error estándar
	Media recortada al 5%		
	Mediana		
	Varianza		
	Desv. estándar		
	Mínimo		
	Máximo		
	Rango		
	Asimetría		,472
	Curtosis		,918
1	Media		,2450
		Límite inferior	,
	confianza para la media		
	Media recortada al 5%	2	
			,299
			,590
2			,3310
_		L ímite inferior	,0010
	confianza para la media		
	Media recortada al 5%	Elitille Superior	
			470
			,472
4			,918
I		I (mito inferior	,20456
		Limite superior	
	Media recortada al 5%		
	Mediana Varianza		
		Mediana Varianza Desv. estándar Mínimo Máximo Rango Rango intercuartil Asimetría Curtosis 1 Media 95% de intervalo de confianza para la media Mediana Varianza Desv. estándar Mínimo Máximo Rango Rango intercuartil Asimetría Curtosis 2 Media 95% de intervalo de confianza para la media Media recortada al 5% Mediana Varianza Desv. estándar Mínimo Máximo Rango Rango intercuartil Asimetría Curtosis Desv. estándar Media recortada al 5% Mediana Varianza Desv. estándar Mínimo Máximo Rango Rango intercuartil Asimetría Curtosis	PROFILE (1=PLAYER 2=DEVELOPER) Mediana Varianza Desv. estándar Mínimo Máximo Rango Rango intercuartil Asimetría Curtosis 1 Media 95% de intervalo de confianza para la media Varianza Desv. estándar Mínimo Máximo Rango Rango intercuartil Asimetría Curtosis 2 Media 95% de intervalo de confianza para la media Curtosis 2 Media 95% de intervalo de confianza para la media Curtosis 2 Media 95% de intervalo de confianza para la media Varianza Desv. estándar Mínimo Máximo Rango Rango intercuartil Asimetría Curtosis 2 Media 95% de intervalo de confianza para la media Varianza Desv. estándar Mínimo Médiana Varianza Desv. estándar Mínimo Rango Rango intercuartil Asimetría Curtosis 1 Media 95% de intervalo de Límite inferior Límite superior

	PROFILE (1=PLAYER 2=DEVELOPER)		Estadístico
	<u> </u>	Mínimo		1,00
		Máximo		7,00
		Rango		6,00
		Rango intercuartil		2,44
		Asimetría		,031
		Curtosis		-,972
	2	Media		4,2083
		95% de intervalo de	Límite inferior	3,4899
		confianza para la media	Límite superior	4,9268
		Media recortada al 5%		4,2245
		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	1	Media		4,0364583333
(Q1-Q7-Q8)		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
		Rango intercuartil		2,6666666667
		Asimetría		,045
		Curtosis		-,967
	2	Media		4,3611111111
		95% de intervalo de	Límite inferior	3,6094976235
		confianza para la media	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
		. tange intersual in		Página 23

	PROFILE (1	=PLAYER 2=DEVELOPER)		Error estándar
		Mínimo		
		Máximo		
		Rango		
		Rango intercuartil		
		Asimetría		,299
		Curtosis		,590
	2	Media		,34731
		95% de intervalo de	Límite inferior	,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,
		confianza para la media	Límite superior	
		Media recortada al 5%		
		Mediana		
		Varianza		
		Desv. estándar		
		Mínimo		
		Máximo		
		Rango		
		Rango intercuartil		470
		Asimetría		,472
GRAPHICS&DESIGN		Curtosis		,918
(Q1-Q7-Q8)	1	Media		,20346388432
(4.4.4)		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	Límite inferior	
		confianza para la media	Límite superior	
		Media recortada al 5%		
		Mediana		
		Varianza		
		Desv. estándar		
		Mínimo		
		Máximo		
		Rango		
		Rango intercuartil		

	PROFILE (I=PLAYER 2=DEVELOPER)	_	Estadístico
		Asimetría		-,183
		Curtosis		-1,250
1. El boss está	1	Media		4,75
perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is		95% de intervalo de	Límite inferior	4,33
perfectly integrated in Kromaia		confianza para la media	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	1	Media		4,06
considero alta / I think the		95% de intervalo de	Límite inferior	3,52
boss difficulty is high.		confianza para la media	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

	PROFILE (I=PLAYER 2=DEVELOPER)		Error estándar
		Asimetría		,472
		Curtosis		,918
1. El boss está	1	Media		,211
perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	
		Media recortada al 5%	Límite superior	
Nomala		Mediana		
		Varianza		
		Desv. estándar		
		Mínimo		
		Máximo		
		Rango interquartil		
		Rango intercuartil Asimetría		200
				,299
		Curtosis		,590
	2	Media 95% de intervalo de confianza para la media	I footballing out on	,353
			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	1	Media		,272
boss difficulty is high.		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	
		<u> </u>	Límite superior	
		Media recortada al 5%		
		Mediana		
		Varianza		
		Desv. estándar		
		Mínimo		
		Máximo		
		Rango		
		Rango intercuartil		
		Asimetría		,299
		Curtosis		,590
	2	Media		,480

	PROFILE	(1=PLAYER 2=DEVELOPER)	_	Estadístico
		95% de intervalo de	Límite inferior	3,67
		confianza para la media	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	1	Media		4,81
rendirme mientras me enfrentaba al boss / At no time did I want to give up while facing the boss.		95% de intervalo de	Límite inferior	4,21
		confianza para la media	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	Límite inferior	4,24
		confianza para la media	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	1	Media		3,34
an involucrado que quise		95% de intervalo de	Límite inferior	2,81
nablar directamente con el		confianza para la media	Límite superior	3,88
videojuego / At some point I was so involved that I wanted		Media recortada al 5%	Littlike Superior	
to talk directly to the video		Mediana		3,27
name ,		ivieularia		3,00 Página 243

	PROFILE (1	=PLAYER 2=DEVELOPER)		Error estándar
		95% de intervalo de Límite inferior		
		confianza para la media	Límite superior	
		Media recortada al 5%		
		Mediana		
		Varianza		
		Desv. estándar		
		Mínimo		
		Máximo		
		Rango		
		Rango intercuartil		
		Asimetría		,472
		Curtosis		,918
3. En ningún momento quise	1	Media		,302
rendirme mientras me enfrentaba al boss / At no time did I want to give up while facing the boss.		95% de intervalo de	Límite inferior	,-02
		confianza para la media	Límite superior	
		Media recortada al 5%	Emilio daponor	
		Mediana		
		Varianza		
		Desv. estándar		
		Mínimo		
		Máximo		
		Rango		
		Rango intercuartil		
		Asimetría		,299
		Curtosis		
				,590
	2	Media 95% de intervalo de	I forita infanian	,449
		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	1	Media		,267
tan involucrado que quise hablar directamente con el		95% de intervalo de	Límite inferior	
videojuego / At some point I		confianza para la media	Límite superior	
was so involved that I wanted		Media recortada al 5%		
to talk directly to the video		Mediana		

- came	PROFILE	(1=PLAYER 2=DEVELOPER)		Estadístico
game		Varianza		4,578
		Desv. estándar		2,140
		Mínimo		1
		Máximo		7
		Rango		6
		Rango intercuartil		4
		Asimetría		,378
		Curtosis		-1,253
	2	Media		4,29
		95% de intervalo de	Límite inferior	3,36
		confianza para la media	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	1	Media		4,09
contra el boss / I enjoyed		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	3,56
playing against the boss			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	Límite inferior	3,64
		confianza para la media	Límite superior	5,19
		Media recortada al 5%		4,45
		Mediana		5,00
		Varianza		3,384
		Desv. estándar		1,840
		Mínimo		1,010
		Máximo		7
		MOMINO		Página 245

	PROFILE (1=PLAYER 2=DEVELOPER)		Error estándar	
game		Varianza		
		Desv. estándar		
		Mínimo		
		Máximo		
		Rango		
		Rango intercuartil		
		Asimetría		,299
		Curtosis		,590
	2	Media		,452
		95% de intervalo de	Límite inferior	
		confianza para la media	Límite superior	
		Media recortada al 5%	· ·	
		Mediana		
		Varianza		
		Desv. estándar		
		Mínimo		
		Máximo		
		Rango		
		Rango intercuartil		
		Asimetría		,472
		Curtosis		,918
5. He disfrutado jugando	1	Media		,266
contra el boss / I enjoyed		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	,
playing against the boss			Límite superior	
		Media recortada al 5%		
		Mediana		
		Varianza		
		Desv. estándar		
		Mínimo		
		Máximo		
		Rango		
		Rango intercuartil		
		Asimetría		,299
		Curtosis		,590
	2	Media		,376
	_	95% de intervalo de	Límite inferior	,0.0
		confianza para la media	Límite superior	
		Media recortada al 5%		
		Mediana		
		Varianza		
		Desv. estándar		
		Mínimo		
		Máximo		

	PROFILE (1=PLAYER 2=DEVELOPER)	_	Estadístico
		Rango		6
		Rango intercuartil		3
		Asimetría		-,313
		Curtosis		-1,322
6. Cuando terminó el tiempo	1	Media		3,41
me sentí decepcionado por		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	2,81
no poder seguir jugando contra el boss / When the			Límite superior	4,00
time was up, I was		Media recortada al 5%		3,34
disappointed that I could not		Mediana		2,50
continue playing against the boss.		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	1	Media		3,94
comportamiento del boss / I		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	3,43
liked the design and behavior of the boss			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
				Página 247

	PROFILE (1	=PLAYER 2=DEVELOPER)		Error estándar
		Rango		
		Rango intercuartil		
		Asimetría		,472
		Curtosis		,918
6. Cuando terminó el tiempo	1	Media		,296
me sentí decepcionado por		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	
no poder seguir jugando contra el boss / When the			Límite superior	
time was up, I was		Media recortada al 5%		
disappointed that I could not		Mediana		
continue playing against the boss.		Varianza		
0055.		Desv. estándar		
		Mínimo		
		Máximo		
		Rango		
		Rango intercuartil		
		Asimetría		,299
		Curtosis		,590
	2	Media		,462
	2	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	,402
			Límite superior	
		Media recortada al 5%	Limite superior	
		Mediana		
		Varianza		
		Desv. estándar		
		Mínimo		
		Máximo		
		Rango		
		Rango intercuartil		
		Asimetría		,472
		Curtosis		,918
7. Me ha gustado el diseño y		Media		,253
comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss		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

	PROFILE (1=PLAYER 2=DEVELOPER)			Estadístico
	2	Media		3,67
		95% de intervalo de	Límite inferior	2,75
		confianza para la media	Límite superior	4,58
		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	1	Media		3,50
enfrentado me ha parecido		95% de intervalo de	Límite inferior	3,02
que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad		confianza para la media	Límite superior	3,98
/The boss I fought seemed to		Media recortada al 5%	·	3,44
me to have a good balance		Mediana		3,00
between difficulty and playability.		Varianza		3,746
piayability.		Desv. estándar		1,935
		Mínimo		1
		Máximo		7
		Rango		6
		Rango intercuartil		3
		Asimetría		,231
		Curtosis		-1,145
	2	Media		3,88
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	3,06
			Límite superior	4,69
		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
	I	95% de intervalo de	Límite inferior	3,64
		confianza para la media	Límite superior	4,58
		Media recortada al 5%	Ellillic Superior	4,12
		Modia roboltada di 070		Página 249

PROFILE (1=PLAYER 2=DEVELOPER)			Error estándar
2	Media		,441
	95% de intervalo de	Límite inferior	
	confianza para la media	Límite superior	
	Media recortada al 5%		
	Mediana		
	Varianza		
	Desv. estándar		
	Mínimo		
	Máximo		
	Rango		
	Rango intercuartil		
	Asimetría		,472
	Curtosis		,918
1	Media		,242
	95% de intervalo de	Límite inferior	
	confianza para la media	Límite superior	
	Media recortada al 5%	'	
	Mediana		
	Varianza		
	Desv. estándar		
	Mínimo		
			,299
			,590
2			,396
2	95% de intervalo de confianza para la media	L ímite inferior	,,,,,
	Media recortada al 5%	Limite Superior	
			470
			,472
			,918
1			,236
	oomanza para la media	Límite superior	
	2	2 Media 95% de intervalo de confianza para la media Media recortada al 5% Mediana Varianza Desv. estándar Mínimo Máximo Rango Rango intercuartil Asimetría Curtosis 1 Media 95% de intervalo de confianza para la media 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 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 Media recortada al 5% Mediana Varianza Desv. estándar Mínimo Máximo Rango Rango intercuartil Asimetría Curtosis	2 Media Límite inferior 95% de intervalo de confianza para la media Límite superior Media recortada al 5% Mediana Varianza Desv. estándar Mínimo Máximo Rango Rango Rango intercuartil Asimetría Curtosis Límite inferior Media 95% de intervalo de confianza para la media Varianza Desv. estándar Mínimo Máximo Rango Rango intercuartil Asimetría Curtosis 2 Media 95% de intervalo de confianza para la media Límite inferior Límite superior Límite superior Mediana Varianza Desv. estándar Mínimo Mediana Varianza Desv. estándar Mínimo Máximo Rango Rango intercuartil Asimetría Curtosis Límite inferior Asimetría Limite inferior Curtosis Límite inferior

	PROFIL	E (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	Límite inferior	3,65
		confianza para la media	Límite superior	5,18
		Media recortada al 5%		4,46
		Mediana		4,50
		Varianza		3,297
		Desv. estándar		
		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	Desv. estándar	
		Mínimo		112,373
		Máximo		572
		Rango		570
		Rango intercuartil		140
		Asimetría		2,186
		Curtosis		6,701
-	2	Media		375,46
		95% de intervalo de	Límite inferior	244,25
		confianza para la media	Límite superior	506,66
		Media recortada al 5%	·	338,05
		Mediana		346,00
		Varianza		96545,824
		Desv. estándar		310,718
		Mínimo		1
				Página 251

		Bescriptives		
	PROFILE	E (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	Límite inferior	
		confianza para la media	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
lengh comment	'	95% de intervalo de	Límite inferior	14,047
		confianza para la media	Límite superior	
		Media recortada al 5%	Littlic Superior	
		Mediana		
		Varianza		
		Desv. estándar		
		Mínimo		
		Máximo		
		Rango		
		Rango intercuartil		
		Asimetría		,299
		Curtosis		,590
	2	Media		
	2	95% de intervalo de	Límite inferior	63,425
		confianza para la media	Límite superior	
		Media recortada al 5%	Limite Superior	
		Mediana		
		Varianza		
		Desv. estándar		
		Desv. estallual		

Descriptivos

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

Descriptivos

	PROFIL	E (1=PLAYER 2=DEVELOPER)		Error estándar	
		Máximo			
		Rango			
		Rango intercuartil			
		Asimetría		,472	
		Curtosis		,918	
KIND OF COMMENT	1	Media		,202	
		95% de intervalo de	Límite inferior		
		confianza para la media	Límite superior		
		Media recortada al 5%			
		Mediana			
		Varianza			
		Desv. estándar	Desv. estándar		
		Mínimo	Mínimo		
		Máximo	Máximo		
		Rango	Rango		
		Rango intercuartil	Rango intercuartil		
		Asimetría	Asimetría		
		Curtosis		,590	
	2	Media	Media		
		95% de intervalo de	Límite inferior		
		confianza para la media	Límite superior		
		Media recortada al 5%			
		Mediana			
		Varianza	Varianza		
		Desv. estándar	Desv. estándar		
		Mínimo	Mínimo		
		Máximo	Máximo		
		Rango	Rango		
		Rango intercuartil			
		Asimetría			
		Curtosis		,918	

	PROFILE (1=PLAYER	Kolmo	gorov-Smirno	ov ^a
	2=DEVELOPER)	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	1	,302	64	<,001
times have you played against the boss?	2	,206	24	,010
¿Cuántas has ganado? /	1	,259	64	<,001
How many times have you won?	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	1	,096	64	,200*
(Q1-Q7-Q8-Q9)	2	,137	24	,200*
GRAPHICS&DESIGN	1	,097	64	,200*
(Q1-Q7-Q8)	2	,143	24	,200*
El boss está perfectamente integrado en	1	,199	64	<,001
Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia	2	,201	24	,013
2. La dificultad del boss la	1	,172	64	<,001
considero alta / I think the boss difficulty is high.	2	,215	24	,006
3. En ningún momento quise rendirme mientras me	1	,255	64	<,001
enfrentaba al boss / At no time did I want to give up while facing the boss.	2	,256	24	<,001
4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el	1	,176	64	<,001
videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video game	2	,155	24	,143
5. He disfrutado jugando	1	,174	64	<,001
contra el boss / I enjoyed playing against the boss	2	,222	24	,003

	PROFILE (1=PLAYER	Sh	apiro-Wilk	
	2=DEVELOPER)	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	1	,730	64	<,001
times have you played against the boss?	2	,910	24	,035
¿Cuántas has ganado? /	1	,738	64	<,001
How many times have you won?	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	1	,963	64	,051
(Q1-Q7-Q8-Q9)	2	,953	24	,320
GRAPHICS&DESIGN	1	,968	64	,099
(Q1-Q7-Q8)	2	,941	24	,169
1. El boss está	1	,913	64	<,001
perfectamente integrado en		,		,
Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia	2	,915	24	,046
2. La dificultad del boss la	1	,886	64	<,001
considero alta / I think the boss difficulty is high.	2	,822	24	<,001
3. En ningún momento quise rendirme mientras me	1	,784	64	<,001
enfrentaba al boss / At no time did I want to give up while facing the boss.	2	,791	24	<,001
4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el	1	,871	64	<,001
videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video game	2	,883	24	,010
5. He disfrutado jugando	1	,891	64	<,001
contra el boss / I enjoyed playing against the boss	2	,895	24	,017

	PROFILE (1=PLAYER	Kolm	ogorov-Smirr	nov ^a
	2=DEVELOPER)	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	1	,224	64	<,001
disappointed that I could not continue playing against the boss.	2	,157	24	,128
7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I	1	,143	64	,002
liked the design and behavior of the boss	2	,196	24	,017
8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad	1	,133	64	,007
/The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability.	2	,141	24	,200 [*]
9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss /	1	,139	64	,004
My overall experience with the boss has been good.	2	,142	24	,200*
lengh comment	1	,185	64	<,001
	2	,193	24	,021
KIND OF COMMENT	1	,191	64	<,001
	2	,448	24	<,001

	PROFILE (1=PLAYER		Shapiro-Wilk	
	2=DEVELOPER)	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	1	,821	64	<,001
disappointed that I could not continue playing against the boss.	2	,883	24	,010
7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / l	1	,911	64	<,001
liked the design and behavior of the boss	2	,885	24	,011
8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad	1	,912	64	<,001
/The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability.	2	,931	24	,103
9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss /	1	,931	64	,001
My overall experience with the boss has been good.	2	,939	24	,152
lengh 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.

PLAYTESTING DURATION

Gráficos de tallo y hojas

PLAYTESTING DURATION Diagrama de tallo y hojas de PROFILE1PLAYER2DEVELOPER= 1

Frecuencia	Stem	&	Ноја
9,00	0		000011111
10,00	0		2222333333
8,00	0		44555555
14,00	0		66667777777777
2,00	0		89
6,00	1		001111
7,00	1		2222233

a. Corrección de significación de Lilliefors

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

Ancho del tallo: 10

Cada hoja: 1 caso(s)

Gráficos Q-Q normales

Gráfico Q-Q normal de PLAYTESTING DURATION

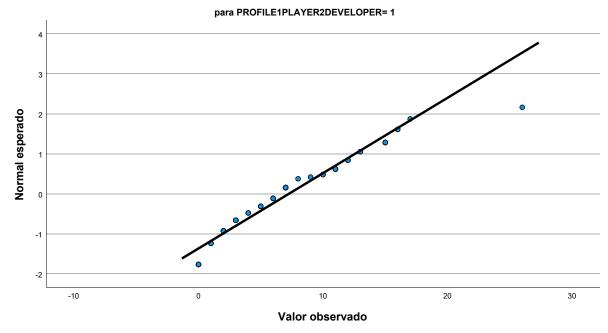


Gráfico Q-Q normal de PLAYTESTING DURATION

para PROFILE1PLAYER2DEVELOPER= 2

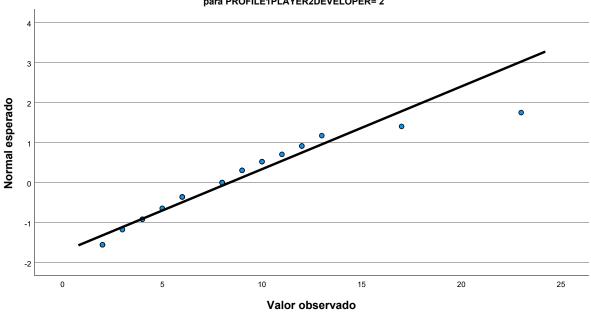


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de PLAYTESTING DURATION

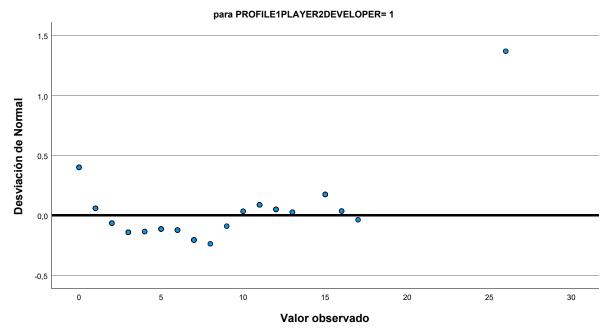
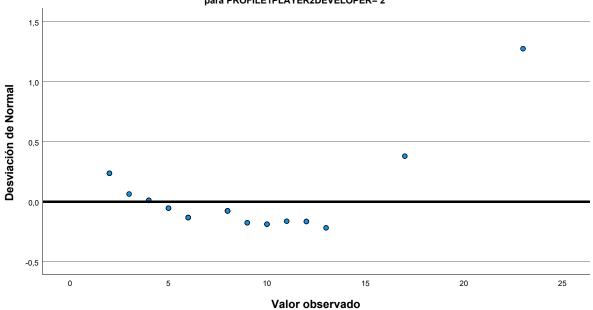
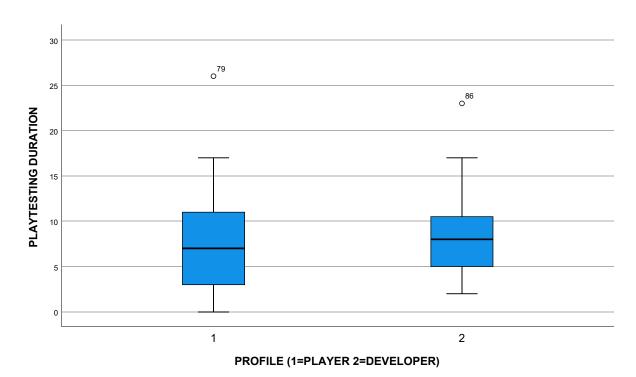


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de PLAYTESTING DURATION







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

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

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

Frecuencia	Stem	&	Ноја
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

Gráfico Q-Q normal de AVERAGE GAME TIME

para PROFILE1PLAYER2DEVELOPER= 1

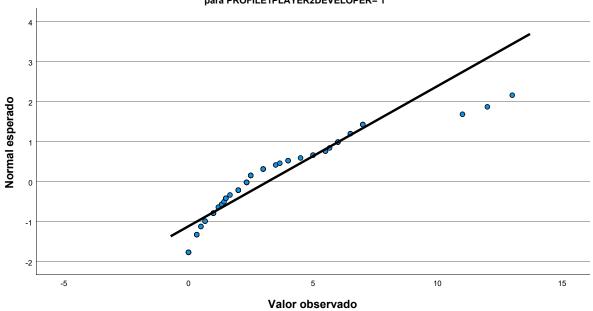
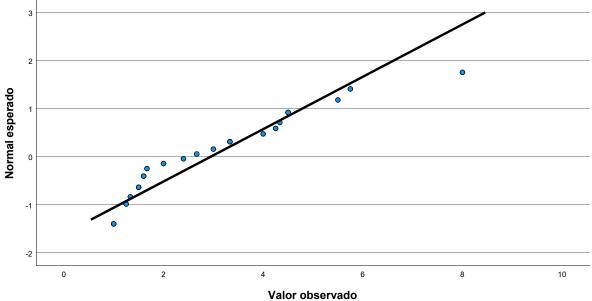


Gráfico Q-Q normal de AVERAGE GAME TIME

para PROFILE1PLAYER2DEVELOPER= 2



Gráficos Q-Q normales sin tendencia

Gráfico Q-Q normal sin tendencia de AVERAGE GAME TIME

para PROFILE1PLAYER2DEVELOPER= 1

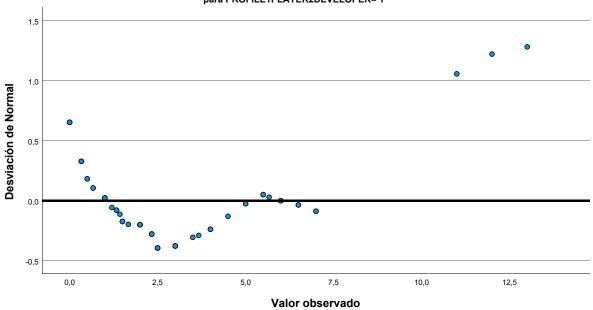
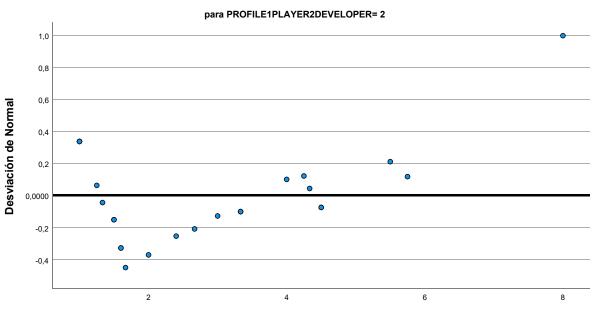
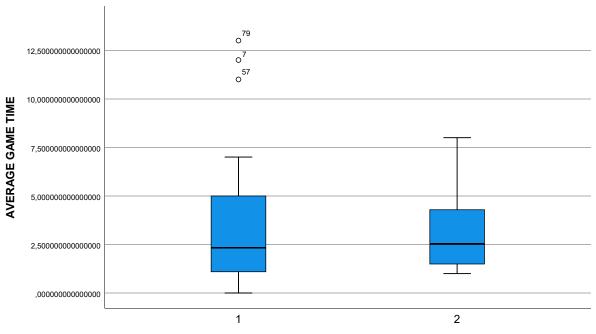


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de AVERAGE GAME TIME



Valor observado



PROFILE (1=PLAYER 2=DEVELOPER)

WON RATE

Gráficos de tallo y hojas

WON RATE Diagrama de tallo y hojas de PROFILE1PLAYER2DEVELOPER= 1

Frecuencia	Stem &	Ноја
22,00	0 .	0000000000000000000000
4,00	0.	3333
9,00	0.	45555555
5,00	0.	66667
,00	0.	
24,00	1.	000000000000000000000000000000000000000

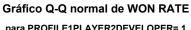
Ancho del tallo: 100,00 Cada hoja: 1 caso(s)

WON RATE Diagrama de tallo y hojas de PROFILE1PLAYER2DEVELOPER= 2

Frecuencia	Stem &	Ноја
12,00	0.	000000023333
4,00	0.	5678
8,00	1 .	0000000

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

Gráficos Q-Q normales



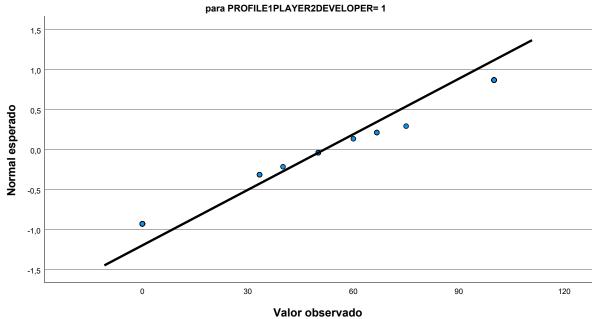
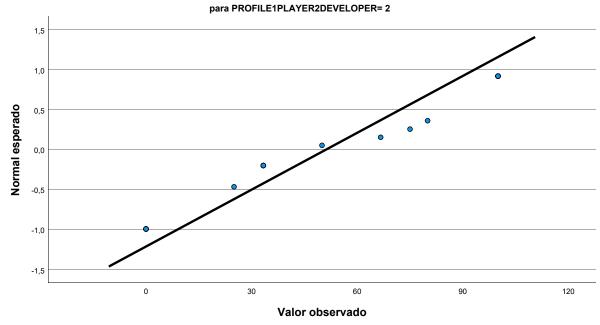


Gráfico Q-Q normal de WON RATE



Gráficos Q-Q normales sin tendencia

Gráfico Q-Q normal sin tendencia de WON RATE

para PROFILE1PLAYER2DEVELOPER= 1

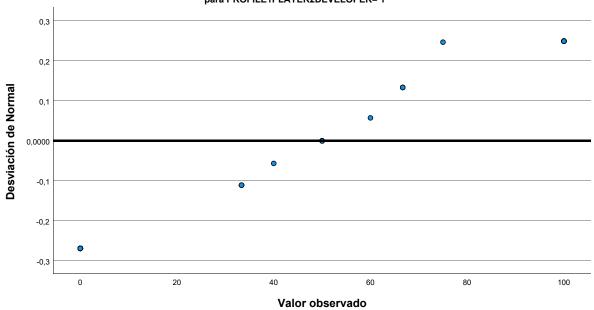


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de WON RATE

para PROFILE1PLAYER2DEVELOPER= 2

0,4

0,2

0,0

40

Valor observado

Desviación de Normal

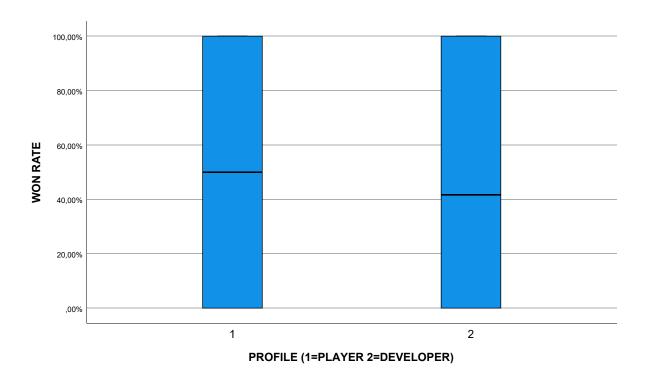
-0,2

0

20

100

80



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

Gráficos de tallo y hojas

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

PROFILE1PLAYER2DEVELOPER= 1

```
Frecuencia Stem & Hoja
  10,00
             1 . 0000000000
    ,00
             1 .
  23,00
             2.
                 ,00
             2.
  21,00
             3 . 00000000000000000000
   ,00
             3.
   1,00
             4 . 0
   9,00 Extremos
                 (>=5,0)
Ancho del tallo: 1
Cada hoja:
          1 caso(s)
```

 $\ensuremath{\mathcal{C}}\xspace$ Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you pla Diagrama de tal lo y hojas de

PROFILE1PLAYER2DEVELOPER= 2

```
Frecuencia Stem & Hoja

1,00 1 . 0
```

 8,00
 2
 .
 00000000

 7,00
 3
 .
 0000000

 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?

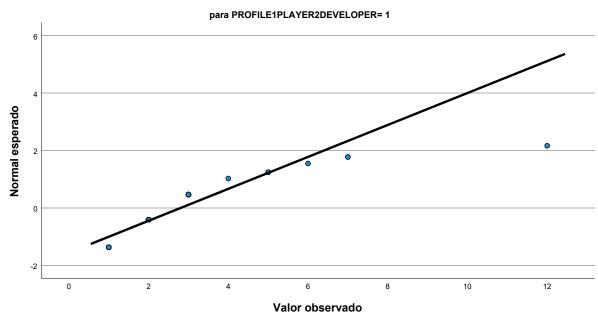


Gráfico Q-Q normal de ¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you played against the boss?

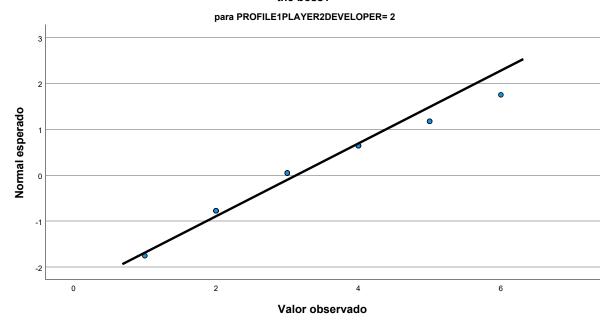


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de ¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you played against the boss?

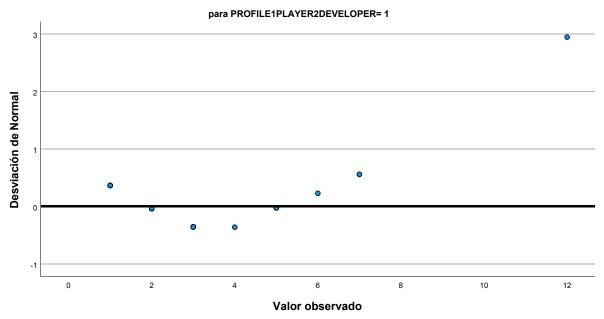
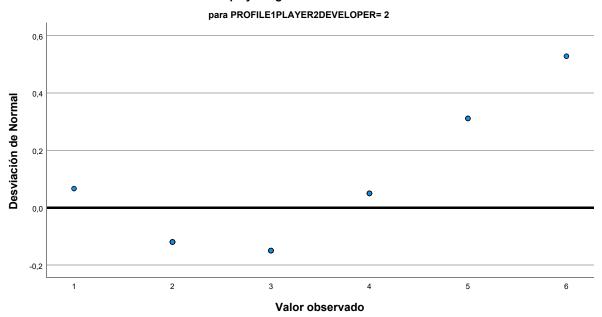
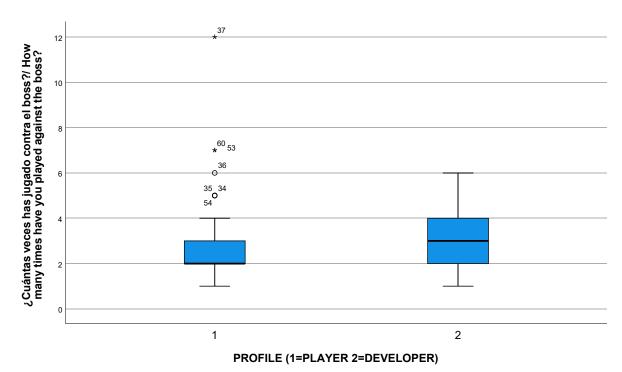


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de ¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you played against the boss?





¿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

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

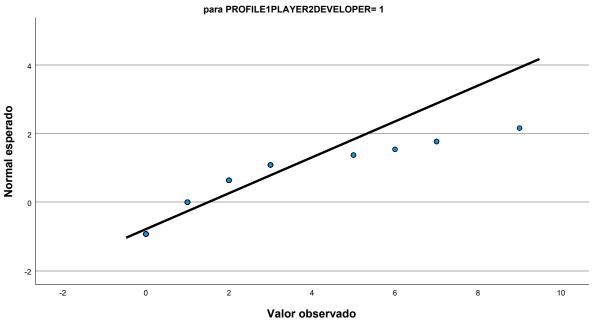
Frecuence	ia Stem	&	Ноја
7,00 7,00 6,00 1,00 2,00	1 2 3 4		000000 0 00
1,00	Extremos		(>=6)

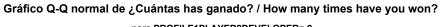
Ancho del tallo: 1

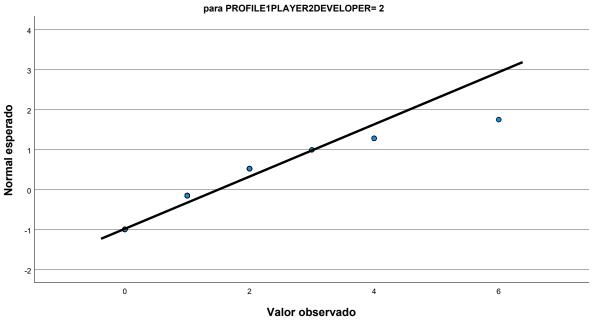
Cada hoja: 1 caso(s)

Gráficos Q-Q normales

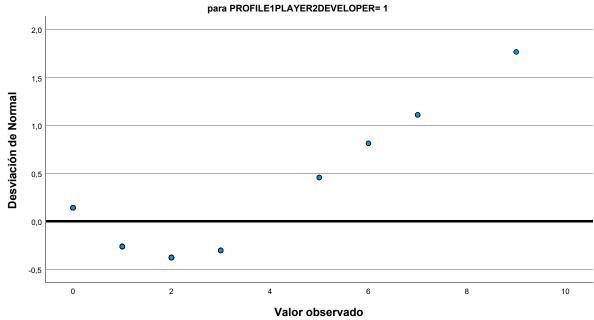
Gráfico Q-Q normal de ¿Cuántas has ganado? / How many times have you won?

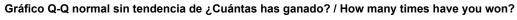


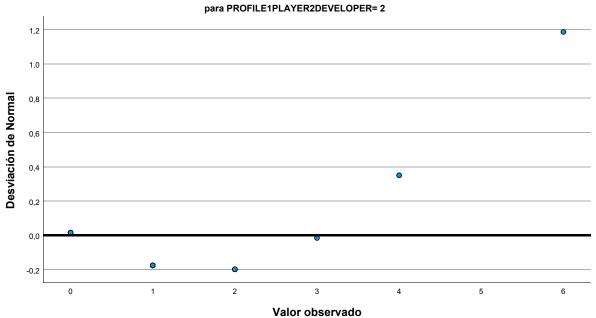


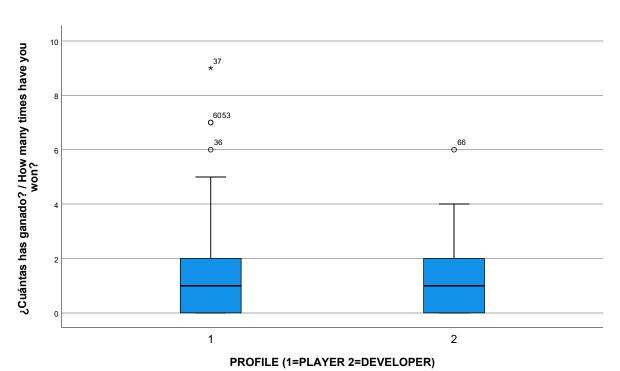


 ${\it Gr\'afico Q-Q normal sin tendencia de \ ¿Cu\'antas has ganado? / How many times have you won?}$









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.	000000000
9,00	6.	00000000
12,00	7.	00000000000

Ancho del tallo: 1

Cada hoja: 1 caso(s)

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

Frecuencia	Stem	&	Ноја
2 00	1		0.00
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 DIFFICULTY (Q2)

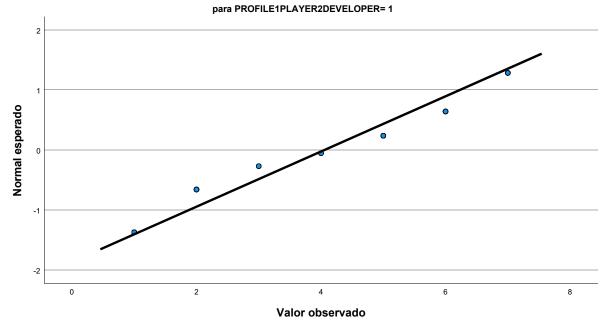
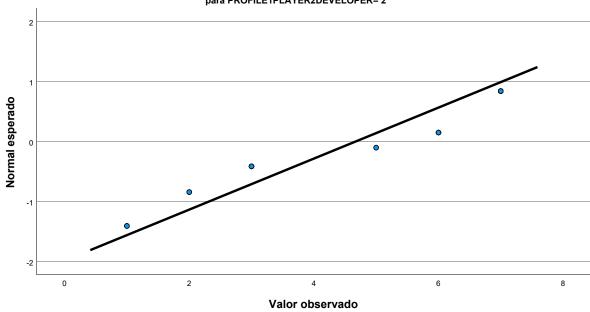


Gráfico Q-Q normal de DIFFICULTY (Q2)

para PROFILE1PLAYER2DEVELOPER= 2





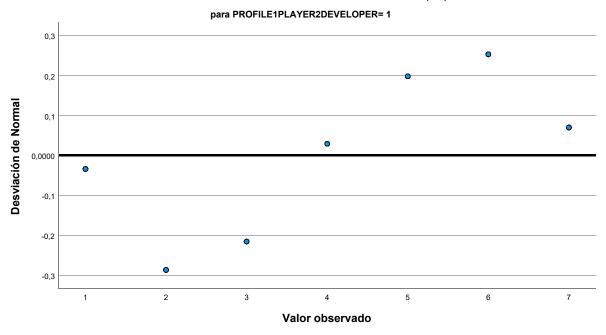
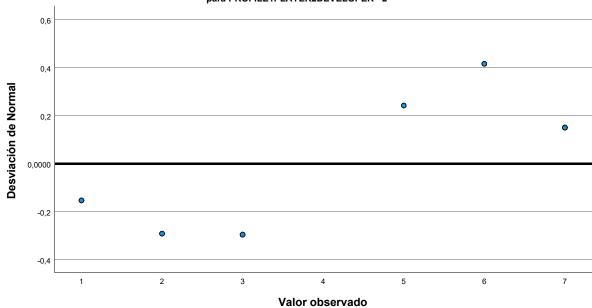
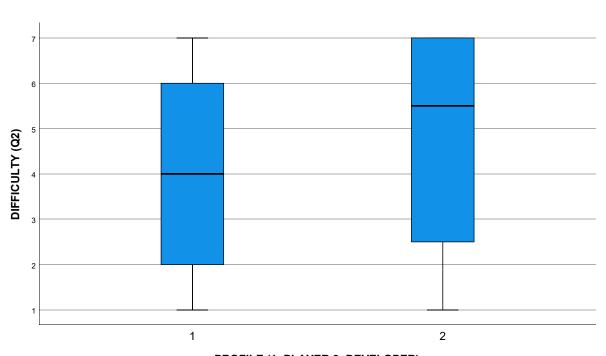


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de DIFFICULTY (Q2)







PROFILE (1=PLAYER 2=DEVELOPER)

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 . 0000055555555

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

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

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

Gráficos Q-Q normales

Gráfico Q-Q normal de FUN (Q5-Q6)

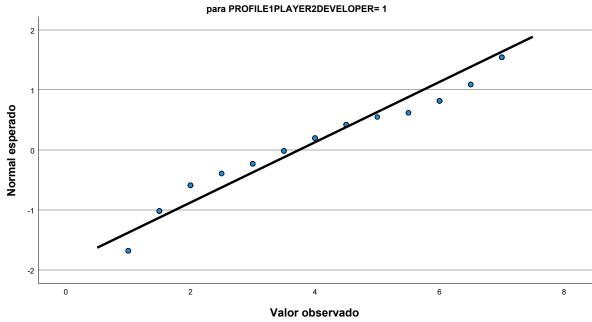
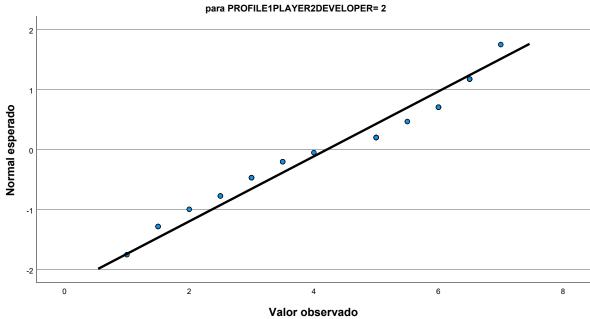
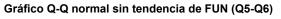


Gráfico Q-Q normal de FUN (Q5-Q6)





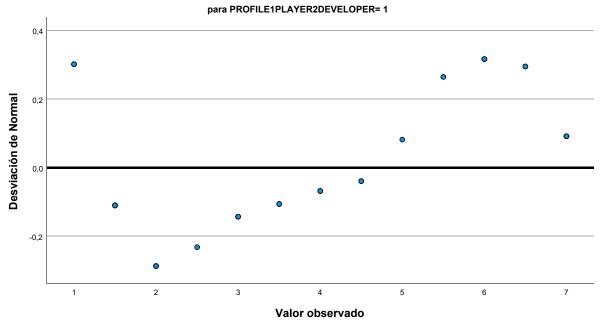
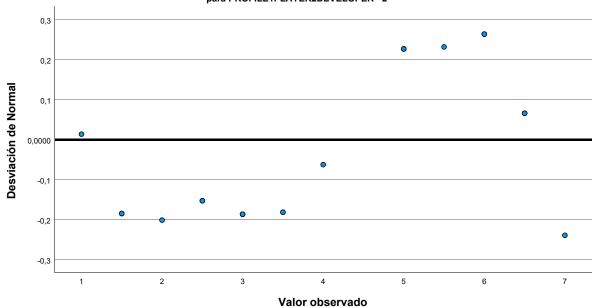
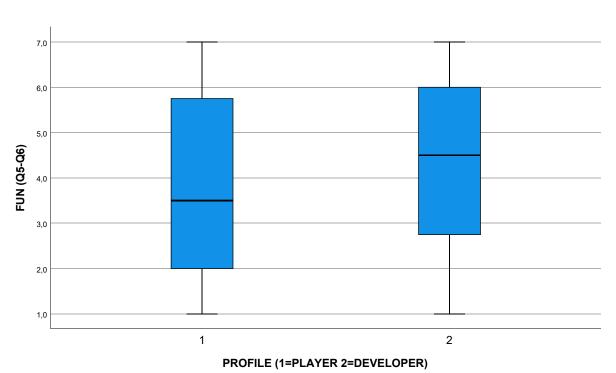


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de FUN (Q5-Q6)







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 . 00000000555

6,00 2 . 000055 7,00 3 . 0055555 12,00 4 . 000000005555 13,00 5 . 00005555555 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

Gráfico Q-Q normal de INMERSIBILITY (Q3-Q4)

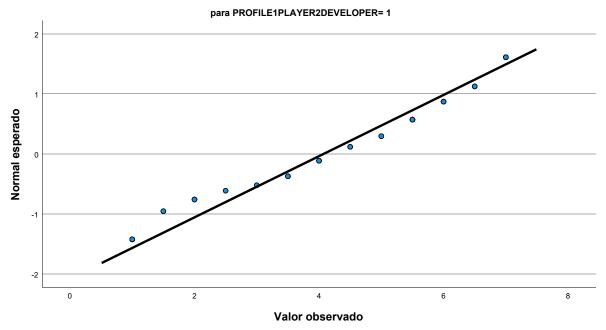


Gráfico Q-Q normal de INMERSIBILITY (Q3-Q4)

para PROFILE1PLAYER2DEVELOPER= 2

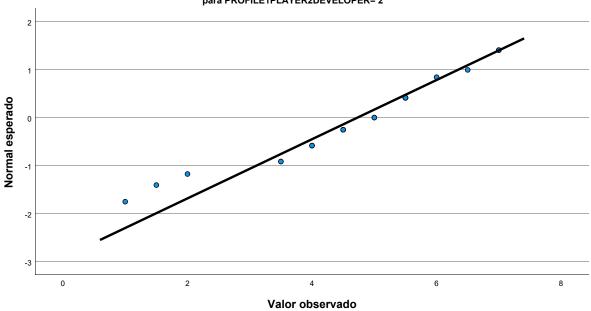


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de INMERSIBILITY (Q3-Q4)

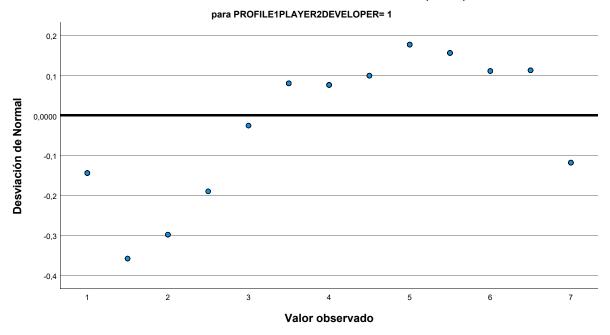
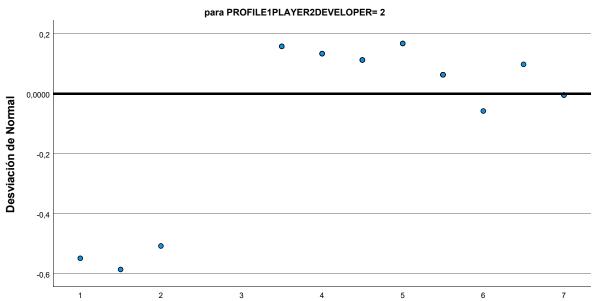
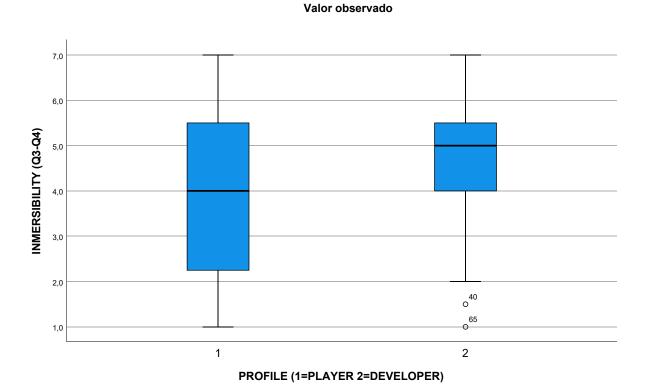


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de INMERSIBILITY (Q3-Q4)





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

Gráficos de tallo y hojas

 $\label{eq:graphics&design} $$\operatorname{Q1-Q7-Q8-Q9}$$ Diagrama de tallo y hojas de $$\operatorname{PROFILE1PLAYER2DEVELOPER=} 1$$

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)

 $\label{eq:graphics&design} $$\operatorname{Q1-Q7-Q8-Q9}$$ Diagrama de tallo y hojas de $$\operatorname{PROFILE1PLAYER2DEVELOPER= 2}$$

Frecuencia	Stem	&	Ноја
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

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

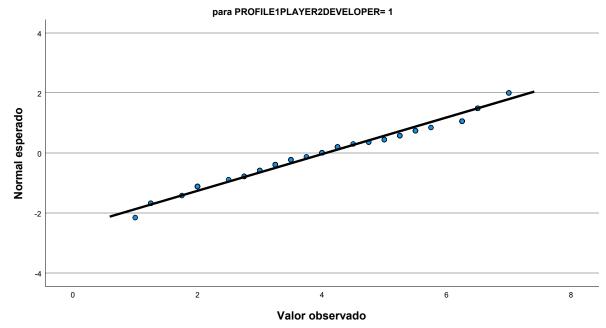


Gráfico Q-Q normal de GRAPHICS& DESIGN (Q1-Q7-Q8-Q9)

para PROFILE1PLAYER2DEVELOPER= 2

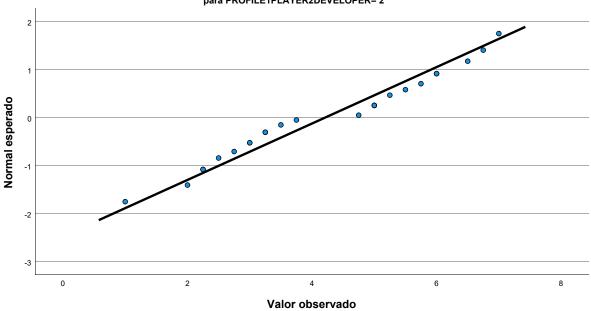


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de GRAPHICS& DESIGN (Q1-Q7-Q8-Q9)

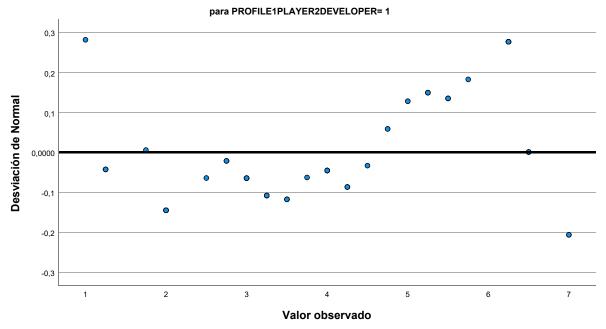
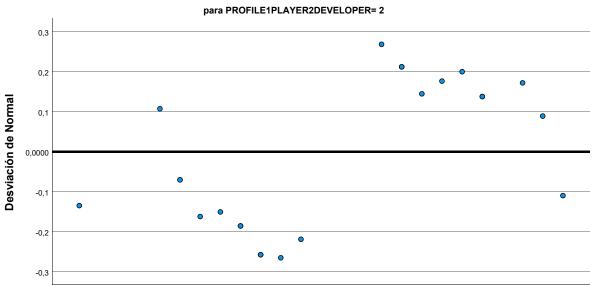
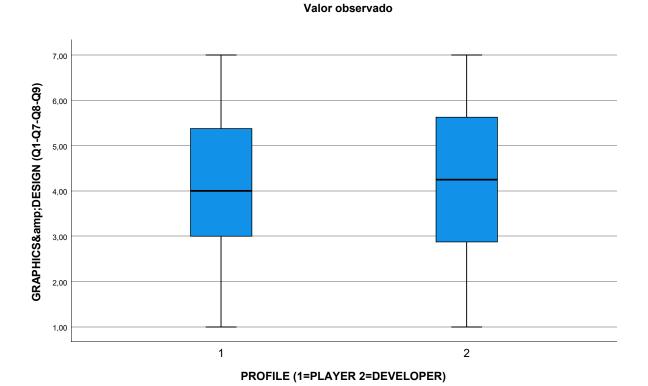


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de GRAPHICS& DESIGN (Q1-Q7-Q8-Q9)





GRAPHICS& DESIGN (Q1-Q7-Q8)

2

3

Gráficos de tallo y hojas

 $\label{local_graphics_amp;Design} $$\operatorname{Q1-Q7-Q8}$$ Diagrama de tallo y hojas de $$\operatorname{PROFILE1PLAYER2DEVELOPER}= 1$$

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)

 $\label{local_graphics_amp;design} $$\operatorname{Q1-Q7-Q8}$ Diagrama de tallo y hojas de $$\operatorname{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

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

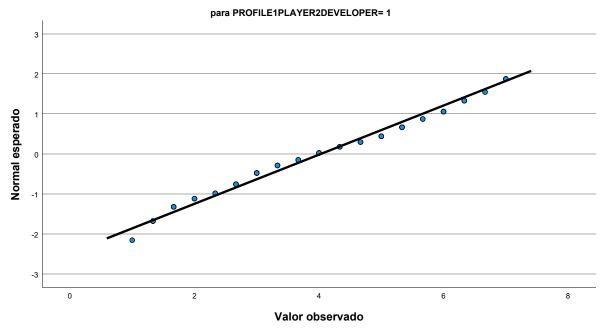


Gráfico Q-Q normal de GRAPHICS& DESIGN (Q1-Q7-Q8)

para PROFILE1PLAYER2DEVELOPER= 2

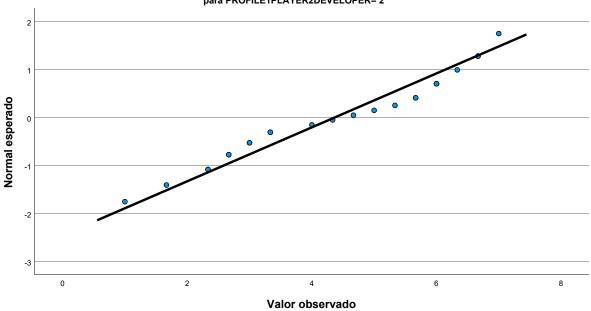


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de GRAPHICS& DESIGN (Q1-Q7-Q8)

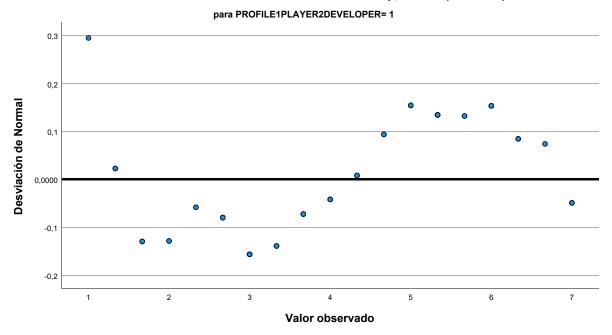
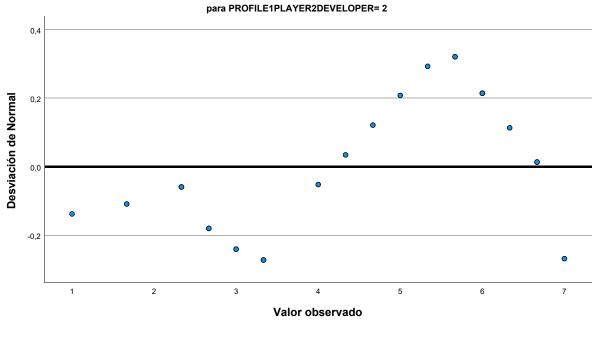
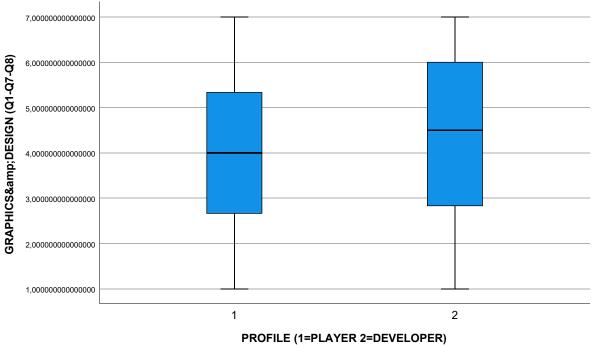


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8)





1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated i n Kromaia

Gráficos de tallo y hojas

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

PROFILE1PLAYER2DEVELOPER= 1

Frecuencia Stem & Hoja

Cada hoja: 1 caso(s)

1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfect Diagrama de ta llo 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)

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

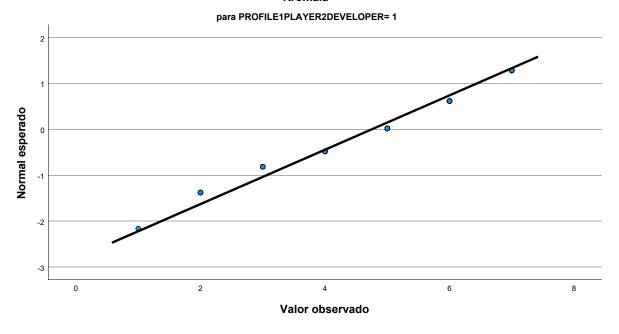
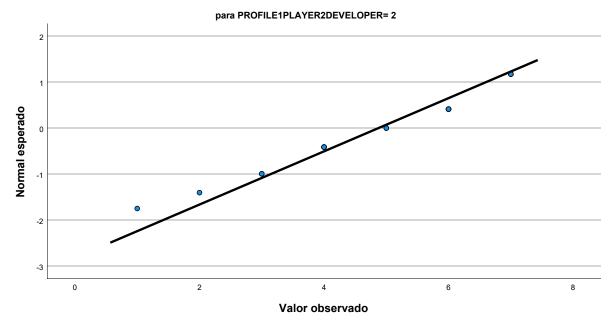


Gráfico Q-Q normal de 1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia



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

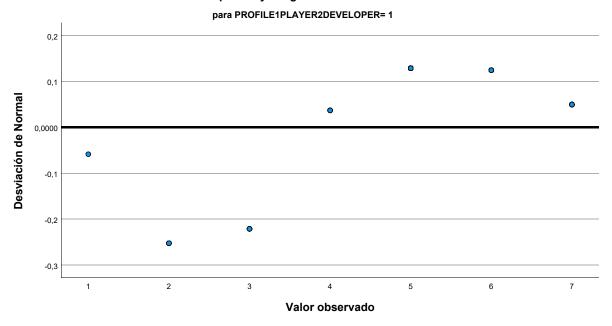
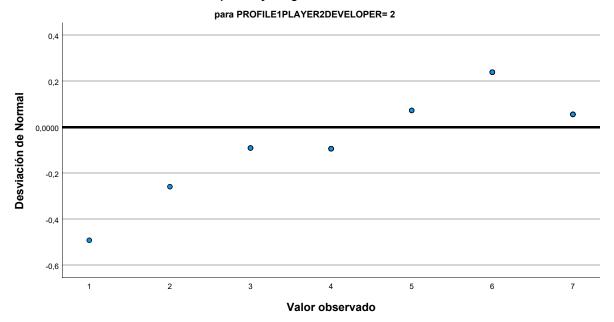
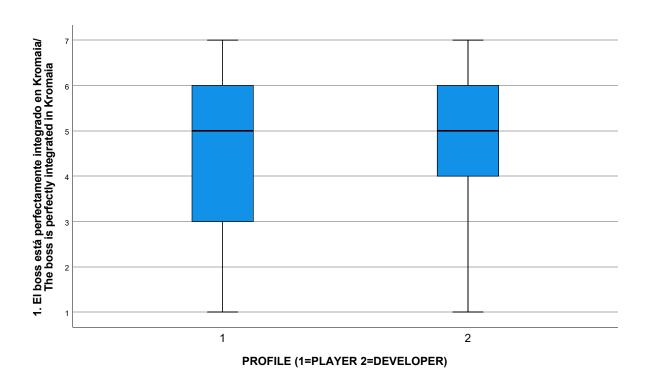


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia





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

PROFILE1PLAYER2DEVELOPER= 1

Frecuencia	Stem	&	Ноја
10,00	1		000000000
12,00	2		00000000000
6,00	3		000000
5,00	4		00000
10,00	5		000000000
9,00	6		00000000
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 t allo y hojas de $\,$

PROFILE1PLAYER2DEVELOPER= 2

Frecuencia	Stem &	Ноја
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)

 $\label{lem:consider} \textbf{Gráfico Q-Q normal de 2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficulty is high.}$

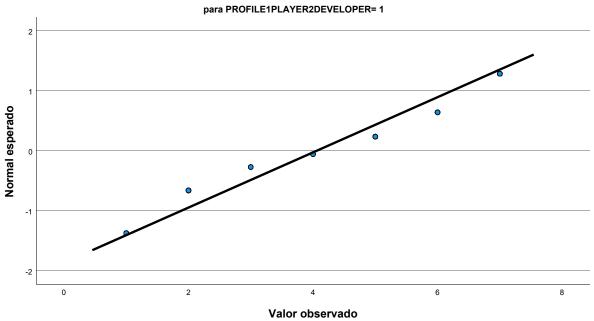
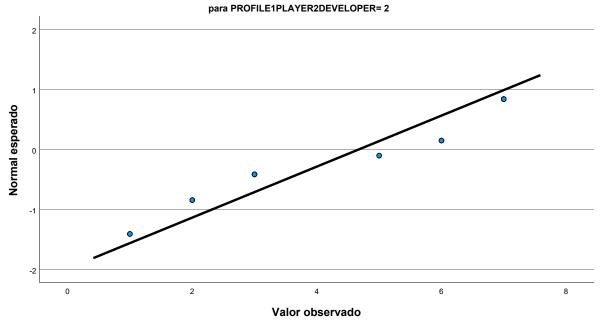


Gráfico Q-Q normal de 2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficulty is high.



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.

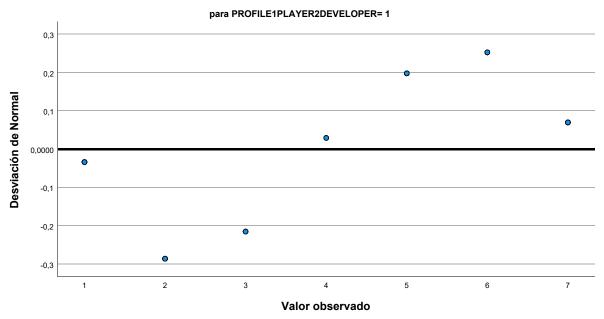
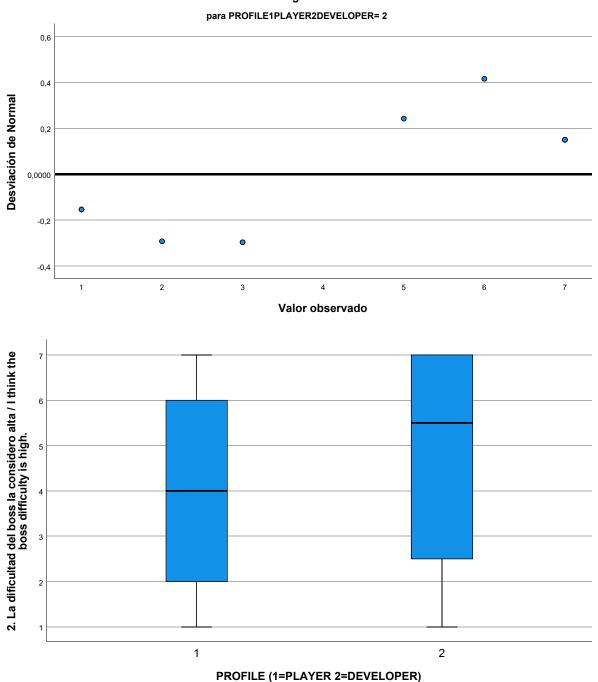


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficulty is high.



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 ta llo y hojas de $\,$

PROFILE1PLAYER2DEVELOPER= 1

Frecuencia Stem & Hoja

Cada hoja: 1 caso(s)

3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At Diagrama de ta llo y hojas de

PROFILE1PLAYER2DEVELOPER= 2

Ancho del tallo: 1

Cada hoja: 1 caso(s)

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.

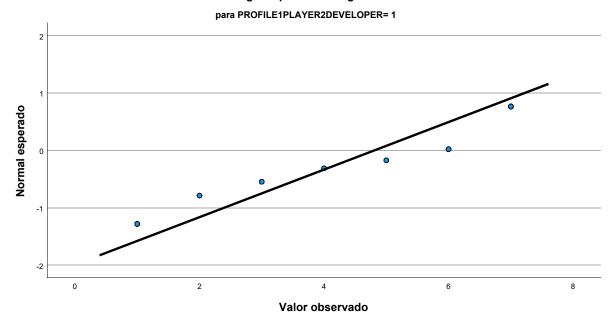
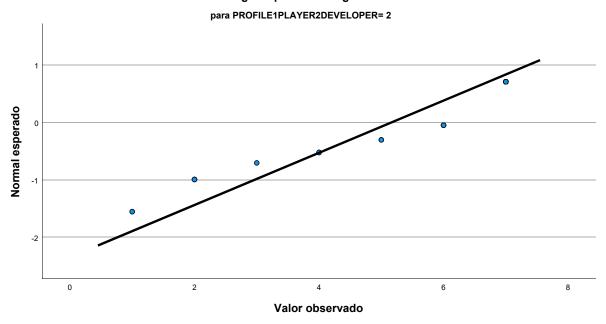


Gráfico Q-Q normal de 3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At no time did I want to give up while facing the boss.



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.

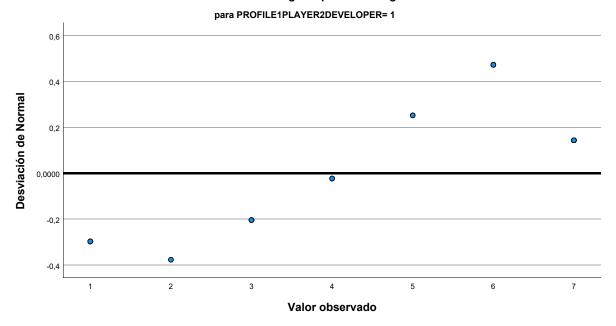
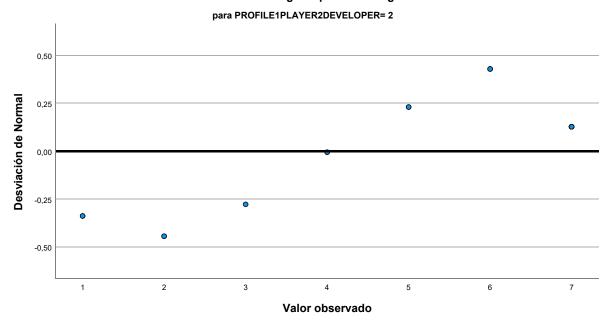
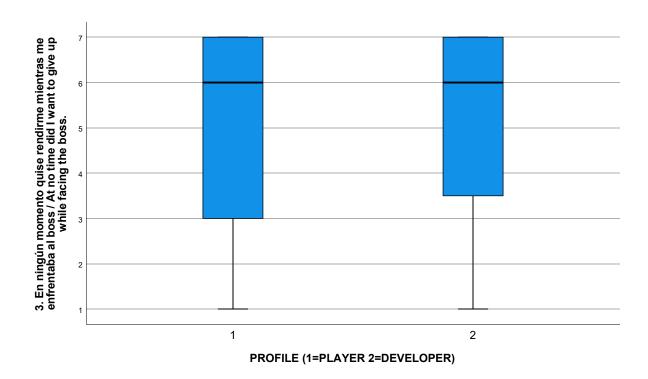


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At no time did I want to give up while facing the boss.





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

Gráficos de tallo y hojas

4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directament Diagrama de ta llo y hojas de

PROFILE1PLAYER2DEVELOPER= 1

Frecuencia	Stem	&	Ноја
20,00	1	•	000000000000000000000000000000000000000
8,00	2		0000000
7,00	3		0000000
9,00	4		00000000
6,00	5		000000
7,00	6		0000000
7,00	7		0000000
Ancho del tal	llo:	1	
Cada hoja:		1	caso(s)

4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directament Diagrama de ta llo 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

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

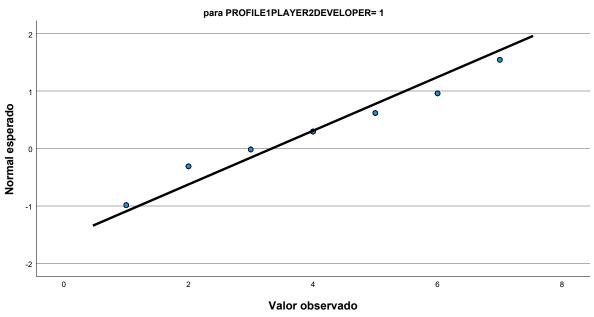
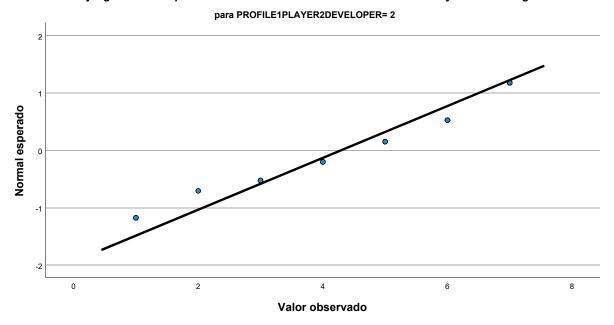


Gráfico Q-Q normal de 4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video game



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

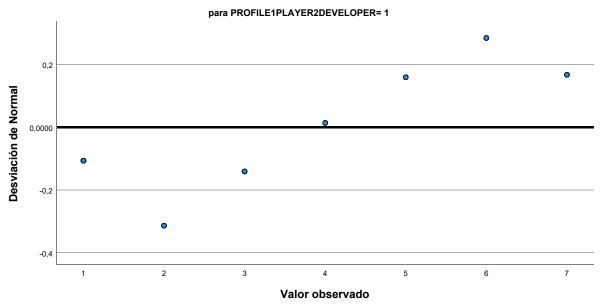
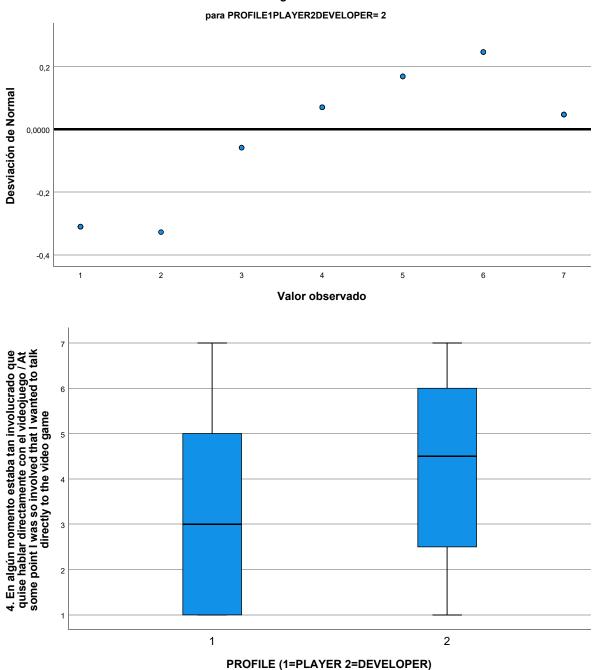


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video game



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 ta llo y hojas de PROFILE1PLAYER2DEVELOPER= 1

Frecuencia Stem & Hoja

```
      8,00
      1
      .
      00000000

      12,00
      2
      .
      00000000000

      9,00
      3
      .
      00000000

      7,00
      4
      .
      000000

      5,00
      5
      .
      0000

      11,00
      6
      .
      00000000000

      12,00
      7
      .
      0000000000000
```

Cada hoja: 1 caso(s)

5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the Diagrama de ta llo y hojas de $\,$

PROFILE1PLAYER2DEVELOPER= 2

Frecuencia	Stem &	Ноја
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)

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

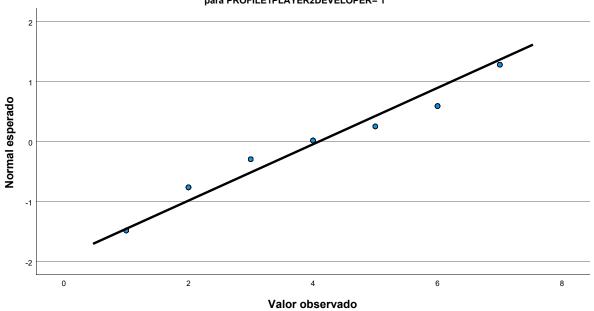
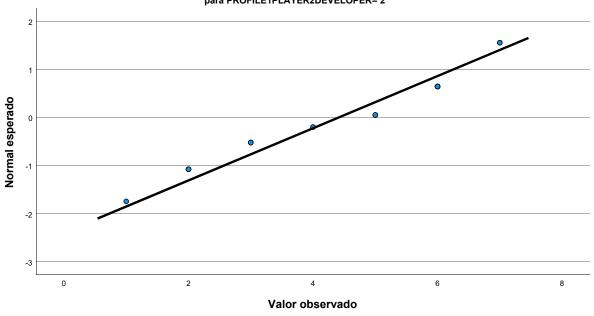


Gráfico Q-Q normal de 5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the boss para PROFILE1PLAYER2DEVELOPER= 2



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

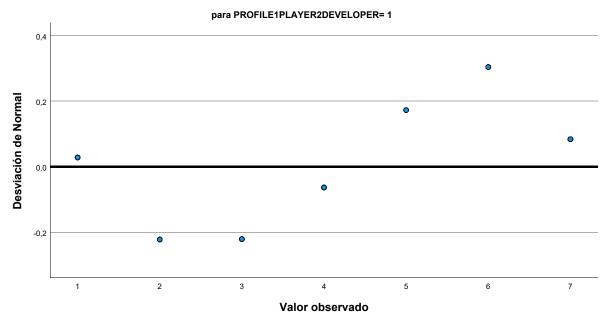
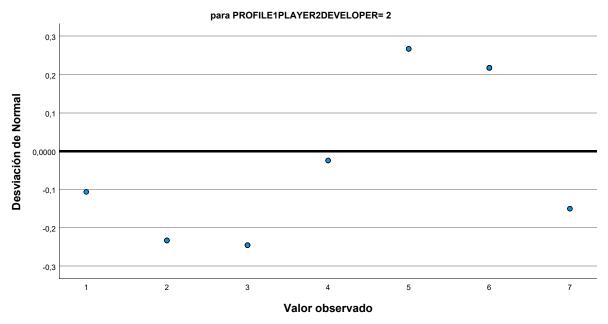
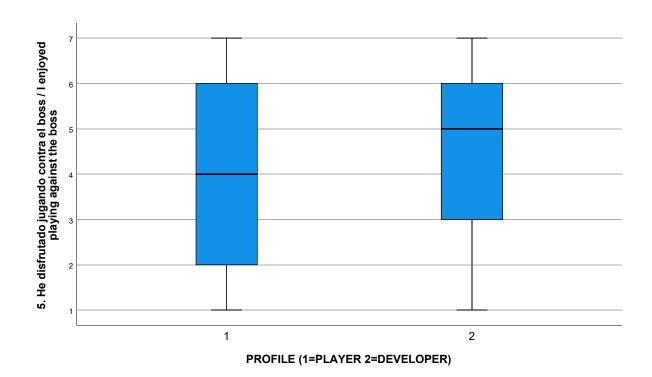


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the boss





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

Gráficos de tallo y hojas

6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir Diagrama de tall o y hojas de $\,$

PROFILE1PLAYER2DEVELOPER= 1

Frecuencia	Stem	&	Hoja
22,00	1		000000000000000000000000000000000000000
10,00	2		000000000
5,00	3		00000
3,00	4		000
6,00	5		000000
7,00	6		000000
11,00	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 tall o y hojas de $\,$

PROFILE1PLAYER2DEVELOPER= 2

Frecuencia Stem & Hoja
5,00 1 . 00000

2,00 2. 00 4,00 3. 0000 3,00 4 . 000 3,00 000 1,00 6 0 6,00 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.

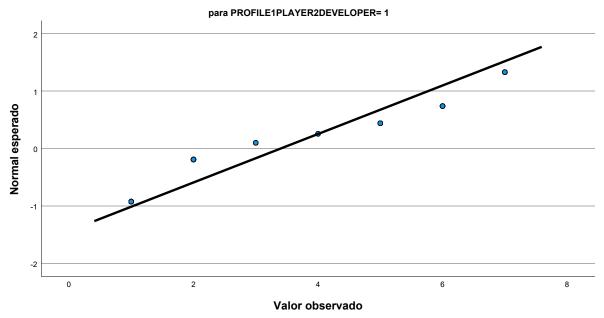
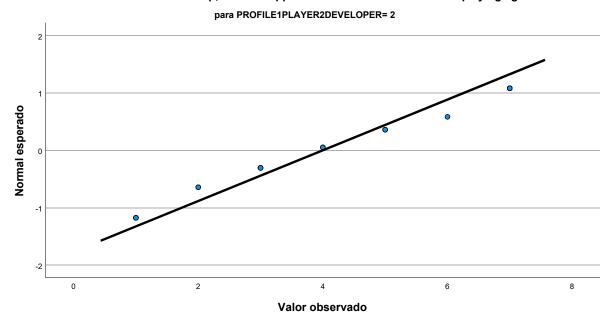


Gráfico Q-Q normal de 6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / When the time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss.



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.

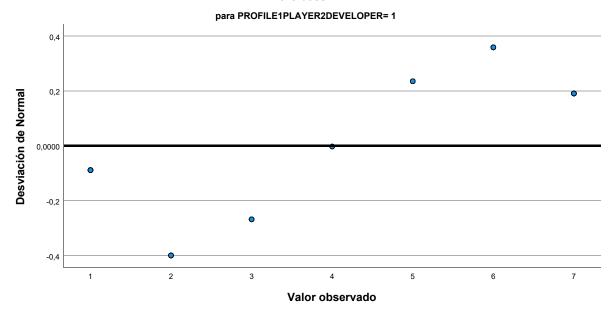
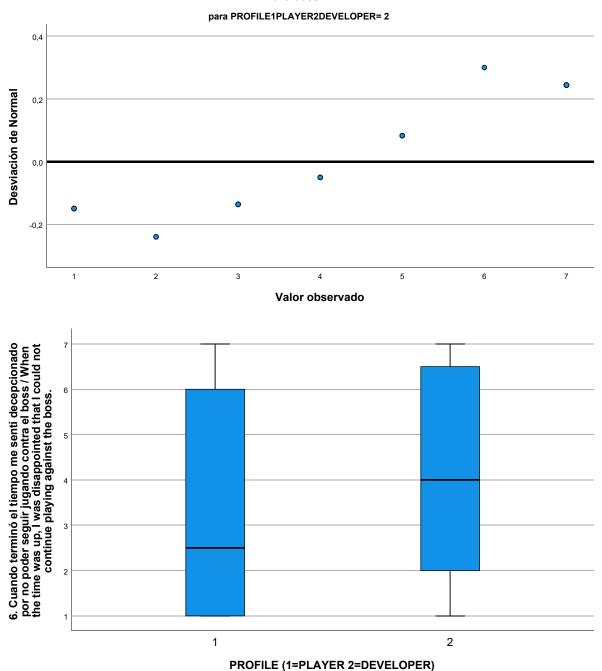


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / When the time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss.



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

Gráficos de tallo y hojas

7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the desi Diagrama de ta llo y hojas de PROFILE1PLAYER2DEVELOPER= 1

Frecuencia Stem & Hoja

```
      11,00
      1
      .
      00000000000

      7,00
      2
      .
      0000000000

      11,00
      3
      .
      0000000000

      7,00
      4
      .
      00000000

      9,00
      5
      .
      000000000

      12,00
      6
      .
      00000000

      7,00
      7
      .
      0000000
```

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

PROFILE1PLAYER2DEVELOPER= 2

Frecuencia	Stem	&	Ноја
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)

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

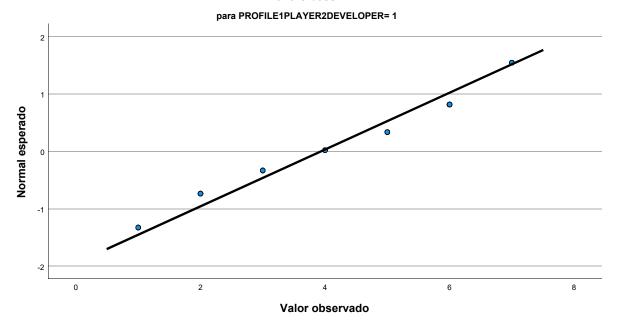
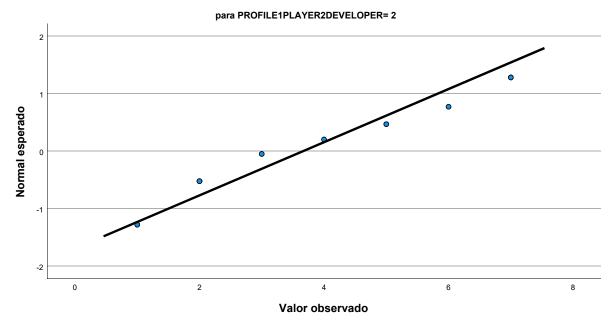


Gráfico Q-Q normal de 7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss



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

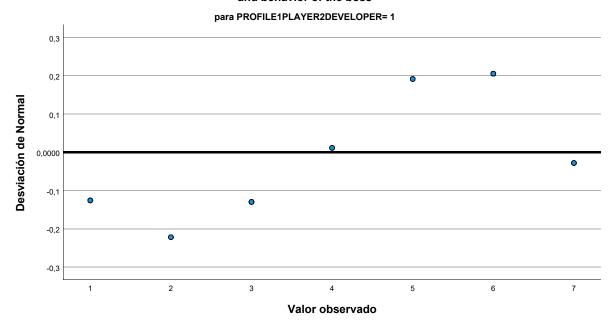
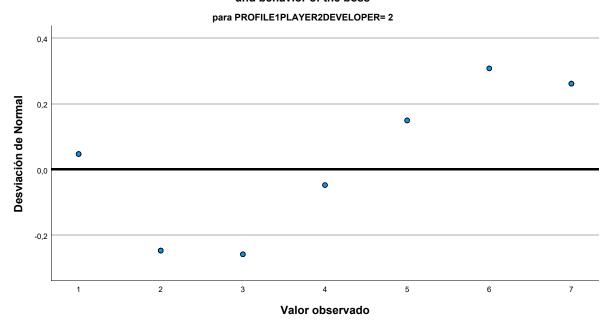
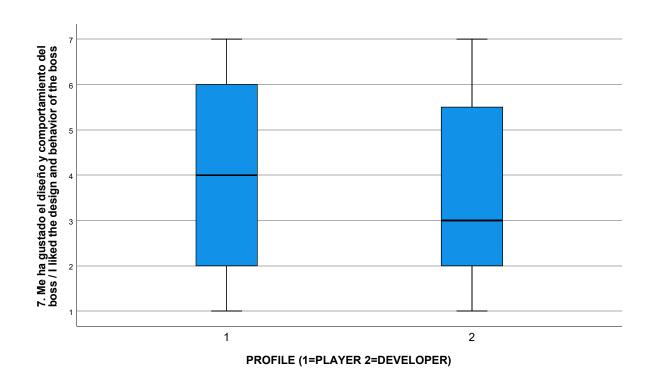


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss





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 betw een difficulty and playability.

Gráficos de tallo y hojas

8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen $\,$ bal Diagrama de t allo y hojas de

PROFILE1PLAYER2DEVELOPER= 1

Frecuencia	Stem	&	Hoja
14,00	1		00000000000000
8,00	2		00000000
12,00	3		00000000000
10,00	4		000000000
6,00	5		000000
10,00	6		000000000
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 $\,$ bal Diagrama de t allo 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.

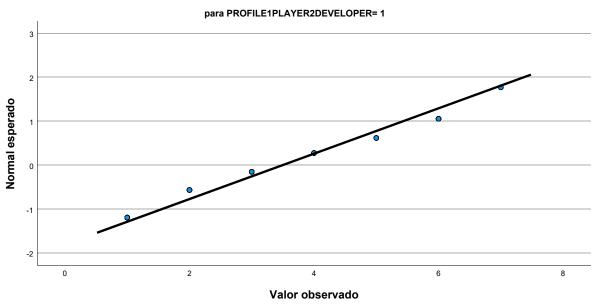
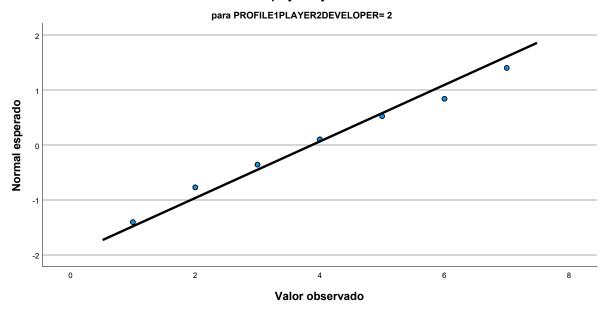


Gráfico Q-Q normal de 8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability.



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.

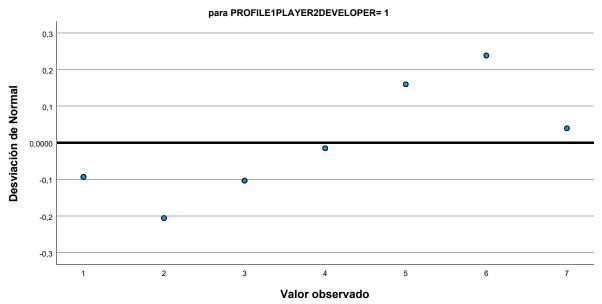
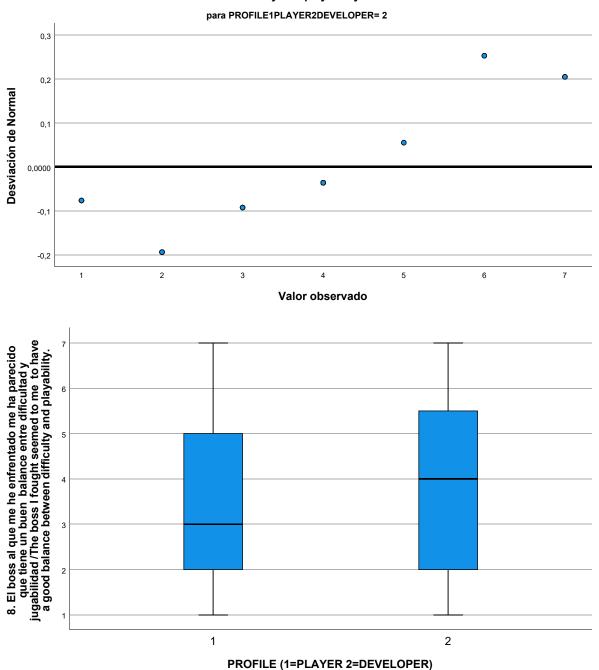


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability.



9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with 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 PROFILE1PLAYER2DEVELOPER= 1

Frecuencia Stem & Hoja

```
7,00 1 . 0000000

8,00 2 . 00000000

10,00 3 . 0000000000

11,00 4 . 0000000000

9,00 5 . 000000000

12,00 6 . 00000000000

7,00 7 . 0000000
```

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 &	Ноја
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)

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.

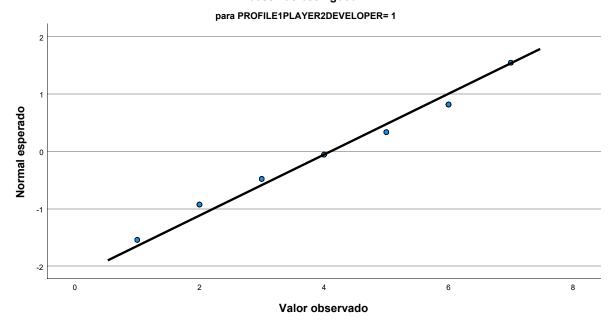
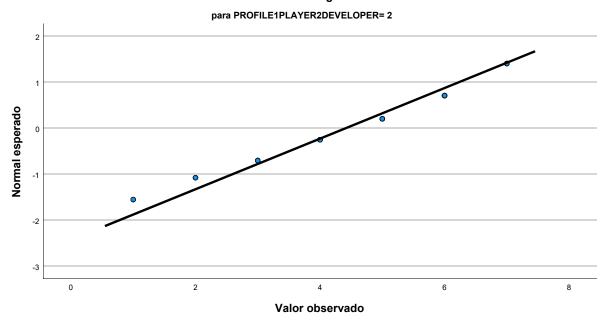


Gráfico Q-Q normal de 9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good.



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.

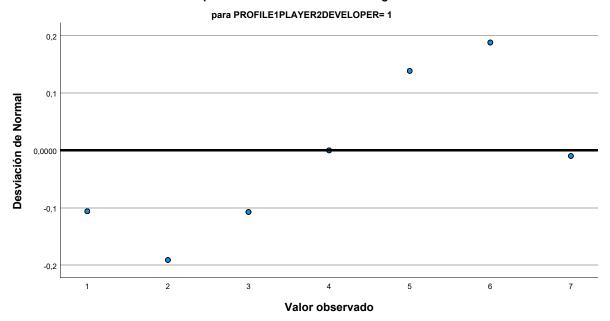
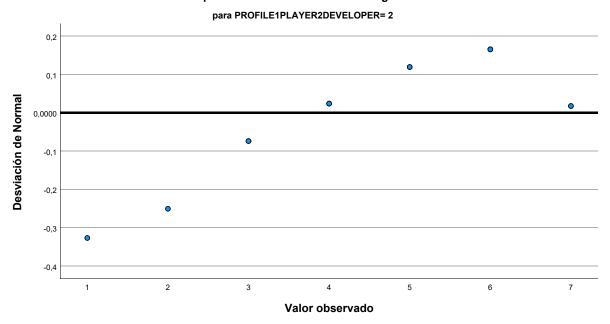
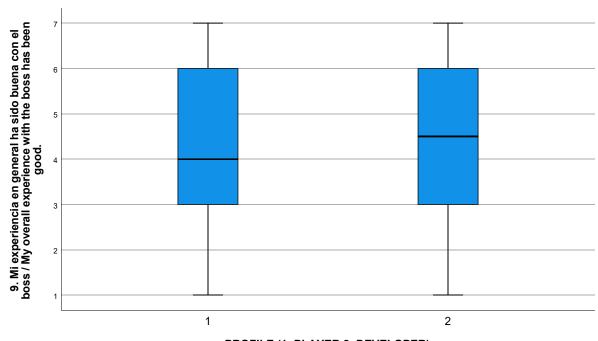


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good.





PROFILE (1=PLAYER 2=DEVELOPER)

lengh comment

Gráficos de tallo y hojas

lengh comment Diagrama de tallo y hojas de PROFILE1PLAYER2DEVELOPER= 1 $\,$

Frecuence	ia Stem	&	Ноја
24,00 13,00 12,00 6,00 5,00 2,00	0 0 1 1 2 2		000000000000000001234444 5566678899999 000111133344 556669 02444
2,00	Extremos		(>=540)

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

lengh comment Diagrama de tallo y hojas de
PROFILE1PLAYER2DEVELOPER= 2

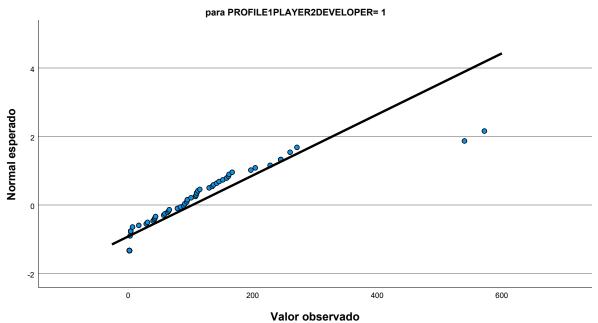
Frecuencia	Stem	&	Ноја
4,00	0		0045
1,00	1		9
3,00	2		358
8,00	3		00135679
3,00	4		257

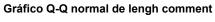
3,00 5 . 059 1,00 6 . 0 1,00 Extremos (>=1588)

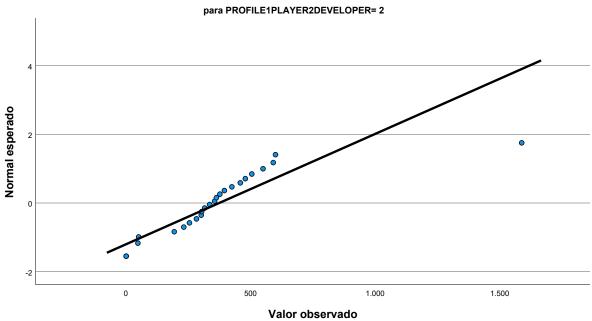
Ancho del tallo: 100
Cada hoja: 1 caso(s)

Gráficos Q-Q normales

Gráfico Q-Q normal de lengh comment







Gráficos Q-Q normales sin tendencia

Gráfico Q-Q normal sin tendencia de lengh comment

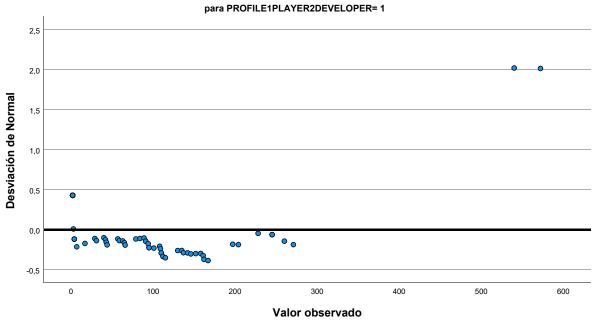
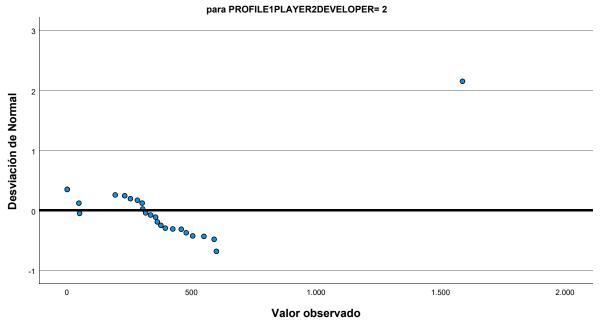
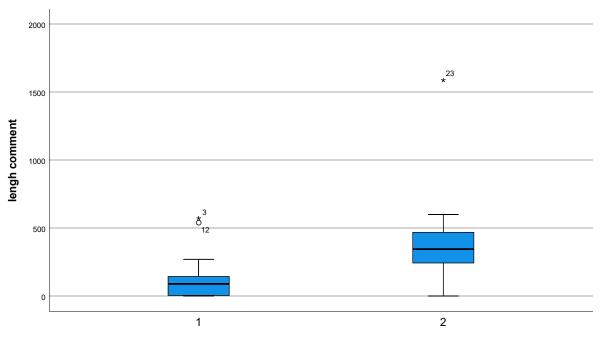


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de lengh comment





PROFILE (1=PLAYER 2=DEVELOPER)

KIND OF COMMENT

Gráficos de tallo y hojas

KIND OF COMMENT Diagrama de tallo y hojas de PROFILE1PLAYER2DEVELOPER= 1 $\,$

Frecuencia	Stem &	Ноја
18,00 2,00 16,00 8,00	0 . 1 . 2 . 3 .	000000000000000000 00 0000000000000000
19,00	4.5.	000000000000000000000000000000000000000

Ancho del tallo: 1

Cada hoja: 1 caso(s)

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

Gráficos Q-Q normales

Gráfico Q-Q normal de KIND OF COMMENT

para PROFILE1PLAYER2DEVELOPER= 1

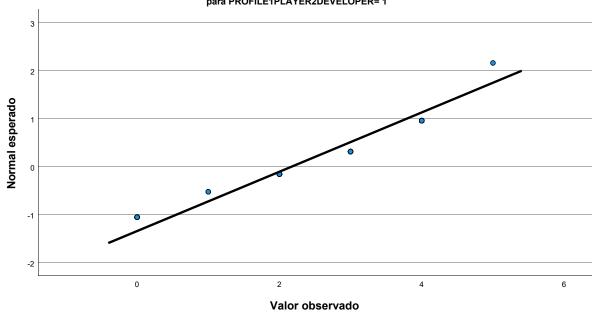
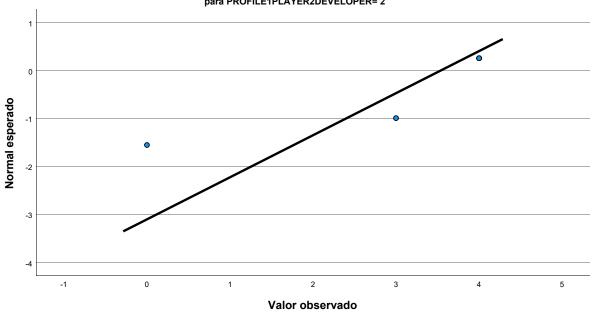


Gráfico Q-Q normal de KIND OF COMMENT

para PROFILE1PLAYER2DEVELOPER= 2



Gráficos Q-Q normales sin tendencia

Gráfico Q-Q normal sin tendencia de KIND OF COMMENT

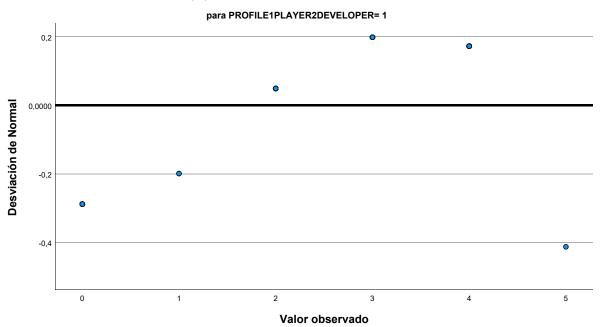
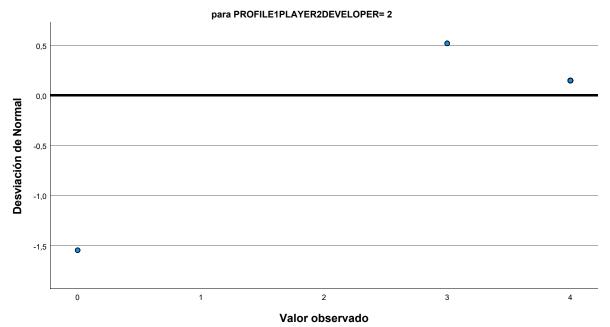
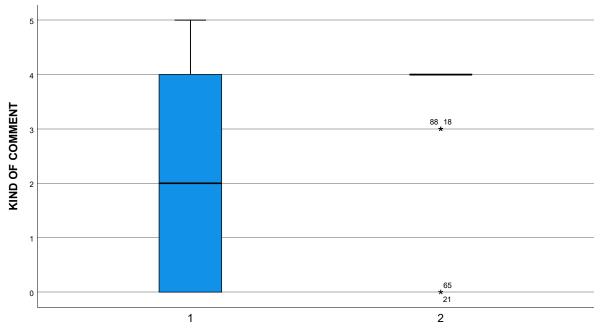


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de KIND OF COMMENT





PROFILE (1=PLAYER 2=DEVELOPER)

Explorar

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

	by PLAY PROFILE (1=%		Casos			
	SUM<65%,2=%SUM>	Vá	alido	Perdidos		
	65%)	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	1	42	100,0%	0		
times have you played against the boss?	2	46	100,0%	0		
¿Cuántas has ganado? /	1	42	100,0%	0		
How many times have you won?	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		

	by PLAY PROFILE (1=%	Casos			
	SUM<65%,2=%SUM>	Perdidos	T	otal	
	65%)	Porcentaje	N	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? /	1	0,0%	42	100,0%	
How many times have you won?	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%	

	by PLAY PROFILE (1=%	Casos		
	SUM<65%,2=%SUM>	Vá N	alido	Perdidos N
CDADUICS ampiDESICN	65%)		Porcentaje	
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8-Q9)	1	42	100,0%	0
GRAPHICS&DESIGN	1	46	100,0%	0
(Q1-Q7-Q8)	2	42	100,0%	0
· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	1	40	100,0%	0
El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia La dificultad del boss la	I	42	100,076	U
	2	46	100,0%	0
2. La dificultad del boss la	1	42	100,0%	0
considero alta / I think the boss difficulty is high.	2	46	100,0%	0
3. En ningún momento quise rendirme mientras me	1	42	100,0%	0
enfrentaba al boss / At no time did I want to give up while facing the boss.	2	46	100,0%	0
4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el	1	42	100,0%	0
videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video game	2	46	100,0%	0
5. He disfrutado jugando	1	42	100,0%	0
contra el boss / I enjoyed playing against the boss	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	1	42	100,0%	0
disappointed that I could not continue playing against the boss.	2	46	100,0%	0
7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I		42	100,0%	0
liked the design and behavior of the boss	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	1	42	100,0%	0
me to have a good balance between difficulty and playability.	2	46	100,0%	0

	by PLAY PROFILE (1=%		Casos	
	SUM<65%,2=%SUM>	Perdidos		otal
	65%)	Porcentaje	N	Porcentaje
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8-Q9)	1	0,0%	42	100,0%
	2	0,0%	46	100,0%
GRAPHICS&DESIGN	1	0,0%	42	100,0%
(Q1-Q7-Q8)	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	1	0,0%	42	100,0%
considero alta / I think the boss difficulty is high.	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	1	0,0%	42	100,0%
videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video game	2	0,0%	46	100,0%
5. He disfrutado jugando	1	0,0%	42	100,0%
contra el boss / I enjoyed playing against the boss	2	0,0%	46	100,0%
6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / When the	1	0,0%	42	100,0%
time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss.	2	0,0%	46	100,0%
7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I	1	0,0%	42	100,0%
liked the design and behavior of the boss	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	1	0,0%	42	100,0%
/The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability.	2	0,0%	46	100,0%

	by DLAV DDOELLE (4-0/		Casos		
	by PLAY PROFILE (1=% SUM&It65%,2=%SUM>	Vá	alido	Perdidos	
	65%)	N	Porcentaje	N	
9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss /	1	42	100,0%	0	
My overall experience with the boss has been good.	2	46	100,0%	0	
lengh comment	1	42	100,0%	0	
	2	46	100,0%	0	
KIND OF COMMENT	1	42	100,0%	0	
	2	46	100,0%	0	

	by PLAY PROFILE (1=%		Casos	
	SUM<65%,2=%SUM>	Perdidos	T	otal
	65%)	Porcentaje	N	Porcentaje
9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss /	1	0,0%	42	100,0%
My overall experience with the boss has been good.	2	0,0%	46	100,0%
lengh 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%

	Dy PLAY PROFILE	= (1=%SUM⁢65%,2=%SUM	αgι,00%)
PLAYTESTING DURATION	1	Media	
		95% de intervalo de	Límite inferior
		confianza para la media	Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	
		Curtosis	
	2	Media	
		95% de intervalo de	Límite inferior
		confianza para la media	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	Límite inferior
		confianza para la media	Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	
		Curtosis	
	2	Media	
		95% de intervalo de	Límite inferior
		confianza para la media	Límite superior
		Media recortada al 5%	

	by PLAY PROFIL	E (1=%SUM&It65%,2=%SUM	1>65%)	Estadístico
PLAYTESTING DURATION	1	Media		7,79
		95% de intervalo de	Límite inferior	6,19
		confianza para la media	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	Límite inferior	5,80
		confianza para la media	Límite superior	8,94
		Media recortada al 5%	<u>'</u>	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	Límite inferior	2,1696545877
		confianza para la media	Límite superior	3,5985993806
		Media recortada al 5%	'	2,6737213404
		Mediana		2,3333333333
		Varianza		5,257
		Desv. estándar		2,2927538512
		Mínimo		,00000000000
		Máximo		12,000000000
		Rango		12,000000000
		Rango intercuartil		2,6666666667
		Asimetría		1,816
		Curtosis		4,905
	2	Media		3,3408385093
	_	95% de intervalo de	Límite inferior	2,4884582002
		confianza para la media	Límite superior	4,1932188185
		Media recortada al 5%	Littile Superior	3,0743616287
		Wicula recordada ar 370		ágina 333

	by PLAY PROFILE	E (1=%SUM&It65%,2=%SUN	1>65%)	Error estándar
PLAYTESTING DURATION	1	Media		,790
		95% de intervalo de	Límite inferior	
		confianza para la media	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	Límite inferior	
		confianza para la media	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
AVEIVAGE GAIVIE TIIVIE	ı	95% de intervalo de	Límite inferior	,33311939901
		confianza para la media	Límite superior	
		Media recortada al 5%	Littlike Superior	
		Mediana Mediana		
		Varianza		
		Desv. estándar		
		Mínimo		
		Máximo		
		Rango		
		Rango intercuartil		
		Asimetría		,365
		Curtosis		,717
	2	Media		,42320583633
		95% de intervalo de	Límite inferior	
		confianza para la media	Límite superior	
		Media recortada al 5%		

	by PLAT PROFILE	= (1=%SUM&It65%,2=%SUM&	xgi,00%)
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	
		Curtosis	
WON RATE	1	Media	
		95% de intervalo de	Límite inferior
		confianza para la media	Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	
		Curtosis	
	2	Media	
		95% de intervalo de	Límite inferior
		confianza para la media	Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	
		Curtosis	
¿Cuántas veces has jugado	1	Media	
contra el boss?/ How many		95% de intervalo de	Límite inferior
times have you played against the boss?		confianza para la media	Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	

		Mediana		2,4166666667
		Varianza		8,239
		Desv. estándar		2,8703216328
		Mínimo		,00000000000
		Máximo		13,000000000
		Rango		13,000000000
		Rango intercuartil		4,5000000000
		Asimetría		1,338
		Curtosis		2,061
WON RATE	1	Media		34,6825%
		95% de intervalo de	Límite inferior	22,5530%
		confianza para la media	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 Asimetría Curtosis		66,67%
				,608
				-1,179
	2	Media		66,9928%
		95% de intervalo de	Límite inferior	54,9868%
		confianza para la media	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
¿Cuántas veces has jugado	1	Media		3,10
contra el boss?/ How many		95% de intervalo de	Límite inferior	2,54
times have you played against the boss?		confianza para la media	Límite superior	3,65
againet the book.		Media recortada al 5%		2,92
		Mediana		3,00
		Varianza		3,161
		Desv. estándar		1,778
		Mínimo		1

	by PLAY PROFILE	E (1=%SUM&It65%,2=%SUM	/l>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	Límite inferior	
		confianza para la media	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	Límite inferior	
		confianza para la media	Límite superior	
		Media recortada al 5%		
		Mediana		
		Varianza		
		Desv. estándar		
		Mínimo		
		Máximo		
		Rango		
		Rango intercuartil		
		Asimetría		,350
		Curtosis		,688
¿Cuántas veces has jugado	1	Media		,274
contra el boss?/ How many		95% de intervalo de	Límite inferior	,
times have you played against the boss?		confianza para la media	Límite superior	
agamsi me buss!		Media recortada al 5%	,	
		Mediana		
		Varianza		
		Desv. estándar		
		Mínimo		

	by PLAT PROFILE	= (1=%SUM&It65%,2=%SUN	1&g1,00%)
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	
		Curtosis	
	2	Media	
		95% de intervalo de	Límite inferior
		confianza para la media	Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	
		Curtosis	
¿Cuántas has ganado? /	- - -	Media	
How many times have you won?		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	Límite inferior
		confianza para la media	Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	

		E (1=%SUM<65%,2=%SUM	M>:65%)	Estadístico
		Máximo		12
		Rango		11
		Rango intercuartil		1
		Asimetría		3,157
		Curtosis		14,981
	2	Media		2,72
	_	95% de intervalo de	Límite inferior	2,25
		confianza para la media	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? /	1	Media		1,10
How many times have you won?		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
		Rango intercuartil		2
		Asimetría		2,906
		Curtosis		11,697
	2	Media		1,87
		95% de intervalo de	Límite inferior	1,31
		confianza para la media	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

		E (1=%SUM&It65%,2=%SUM	18.at:65%)	Error estándar
	by FLAT FROFILE	Máximo	//agt,03 /6)	Lifor estandar
		Rango interquertil		
		Rango intercuartil		205
		Asimetría		,365
		Curtosis		,717
	2	Media		,230
		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 has ganado? / How many times have you won?	1	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		,365
		Curtosis		,717
	2	Media		,276
		95% de intervalo de	Límite inferior	
		confianza para la media	Límite superior	
		Media recortada al 5%		
		Mediana		
		Varianza		
		Desv. estándar		
		Mínimo		
		Máximo		
		Rango		
		Rango intercuartil		
		Asimetría		,350

	Dy FLAT PROFILI	E (1=%SUM&It65%,2=%SUM	αgι,υυ <i>70)</i>
		Curtosis	
DIFFICULTY (Q2)	1	Media	
		95% de intervalo de	Límite inferior
		confianza para la media	Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	
		Curtosis	
	2	Media	
		95% de intervalo de	Límite inferior
		confianza para la media	Límite superior
		Media recortada al 5%	<u></u>
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	
		Curtosis	
FUN (OF OG)		Media	
FUN (Q5-Q6)	1	95% de intervalo de	L (mita infariar
		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	Límite inferior
		confianza para la media	Límite superior

	bv PLAY PF	ROFILE (1=%SUM<65%,2=%SUM	//&at:65%)	Estadístico
		Curtosis		1,580
DIFFICULTY (Q2)	1	Media		4,67
(3.7)		95% de intervalo de	Límite inferior	3,99
		confianza para la media	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	Límite inferior	3,17
		confianza para la media	Límite superior	4,49
		Media recortada al 5%		3,81
		Mediana		3,50
		Varianza		4,947
		Desv. estándar		2,224
		Mínimo	Mínimo	
		Máximo		7
		Rango		6
		Rango intercuartil		4
		Asimetría		,140
		Curtosis		-1,516
FUN (Q5-Q6)	1	Media		4,048
		95% de intervalo de	Límite inferior	3,456
		confianza para la media	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	Límite inferior	3,121
		confianza para la media	Límite superior	4,314

	by PLAY PRO	OFILE (1=%SUM&It65%,2=%SUM	/l>65%)	Error estándar
		Curtosis		,688
DIFFICULTY (Q2)	1	Media		,335
		95% de intervalo de	Límite inferior	
		confianza para la media	Límite superior	
		Media recortada al 5%		
		Mediana		
		Varianza		
		Desv. estándar		
		Mínimo		
		Máximo		
		Rango		
		Rango intercuartil		
		Asimetría		,365
		Curtosis		,717
	2	Media		,328
		95% de intervalo de	Límite inferior	
		confianza para la media	Límite superior	
		Media recortada al 5%		
		Mediana		
		Varianza		
		Desv. estándar		
		Mínimo		
		Máximo		
		Rango		
		Rango intercuartil		
		Asimetría		,350
		Curtosis		,688
FUN (Q5-Q6)	1	Media		,2931
		95% de intervalo de	Límite inferior	
		confianza para la media	Límite superior	
		Media recortada al 5%		
		Mediana		
		Varianza		
		Desv. estándar		
		Mínimo		
		Máximo		
		Rango		
		Rango intercuartil		
		Asimetría		,365
		Curtosis		,717
	2	Media		,2960
		95% de intervalo de	Límite inferior	
		confianza para la media	Límite superior	

	by PLAT PROFILE	= (1=%SUM&It65%,2=%SUM	<u>agi,65%)</u>
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	
		Curtosis	
INMERSIBILITY (Q3-Q4)	1	Media	
, ,		95% de intervalo de	Límite inferior
		confianza para la media	Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
	- - -	Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil Asimetría	
		Curtosis	
	2	Media	
	2	95% de intervalo de	I funite infesion
		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	1	Media	
(Q1-Q7-Q8-Q9)		95% de intervalo de	Límite inferior
		confianza para la media	Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	

		Cooripation		
	by PLAY PROFILE	(1=%SUM<65%,2=%SUN	/l>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	Límite inferior	3,861
		confianza para la media	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
		Rango intercuartil		2,5
		Asimetría		-,536
		Curtosis		-,756
	2	Media		4,120
		95% de intervalo de	Límite inferior	3,520
		confianza para la media	Límite superior	4,719
		Media recortada al 5%		4,133
		Mediana		4,000
		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
GRAPHICS&DESIGN	1	Media		4,2798
(Q1-Q7-Q8-Q9)		95% de intervalo de	Límite inferior	3,7544
		confianza para la media	Límite superior	4,8051
		Media recortada al 5%	Zimilo oaponoi	4,3036
		Mediana Mediana		4,1250
		Varianza		2,842
		Desv. estándar		1,68585
		Desv. estatival		1,00000

		20011011100		
	by PLAY PROFILE	E (1=%SUM<65%,2=%SUM	/l>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
INVICTORDIETT (QU-Q+)		95% de intervalo de	Límite inferior	,2030
		confianza para la media	Límite superior	
		Media recortada al 5%	Littlike Superior	
		Mediana		
		Varianza		
		Desv. estándar		
		Mínimo		
		Máximo		
		Rango		
	_	Rango intercuartil		0.05
		Asimetría		,365
		Curtosis		,717
	2	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	1	Media		,26013
(Q1-Q7-Q8-Q9)		95% de intervalo de	Límite inferior	
		confianza para la media	Límite superior	
		Media recortada al 5%		
		Mediana		
		Varianza		
		Desv. estándar		

	by FLAT FROFIL	E (1=%SUM&It65%,2=%SUN	1891,05%)	
		Mínimo		
		Máximo		
		Rango		
		Rango intercuartil		
		Asimetría		
		Curtosis		
	2	Media		
		95% de intervalo de	Límite inferior	
		confianza para la media	Límite superior	
		Media recortada al 5%		
		Mediana		
		Varianza		
		Desv. estándar		
		Mínimo		
		Máximo		
		Rango		
		Rango intercuartil		
		Asimetría		
		Curtosis		
GRAPHICS&DESIGN	1	Media		
(Q1-Q7-Q8)	-	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	Límite inferior	
		confianza para la media	Límite superior	
		Media recortada al 5%	Ennite daponer	
		Mediana Mediana		
		Varianza		
		Desv. estándar		
		Mínimo		
		Máximo		
		Rango		
		Rango intercuartil		

	by PLAY PROFIL	.E (1=%SUM<65%,2=%SUM	Л>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	Límite inferior	3,4781
		confianza para la media	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	1	Media		4,3253968254
(Q1-Q7-Q8)		95% de intervalo de	Límite inferior	3,7822552671
	- - - - -	confianza para la media	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	Límite inferior	3,4696893921
		confianza para la media	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
				ágina 348

	by PLAY PROFILI	E (1=%SUM&It65%,2=%SUN	/l>65%)	Error estándar
		Mínimo		
		Máximo		
		Rango		
		Rango intercuartil		
		Asimetría		,365
		Curtosis		,717
	2	Media		,23753
		95% de intervalo de	Límite inferior	,
		confianza para la media	Límite superior	
		Media recortada al 5%		
		Mediana		
		Varianza		
		Desv. estándar		
		Mínimo		
		Máximo		
		Rango		
		Rango intercuartil		250
		Asimetría		,350
ODADIJIOO 8 DEGION		Curtosis		,688
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8)	1	Media		,26894307483
(4.4.4)	- - -	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	Límite inferior	
		confianza para la media	Límite superior	
		Media recortada al 5%		
		Mediana		
		Varianza		
		Desv. estándar		
		Mínimo		
		Máximo		
		Rango		
		Rango intercuartil		

	by I EAT I NOTICE	1=%SUM⁢65%,2=%SUM	>,0370)
		Asimetría	
4 = 1		Curtosis	
El boss está perfectamente integrado en	1	Media	
Kromaia/ The boss is		95% de intervalo de	Límite inferior
perfectly integrated in		confianza para la media	Límite superior
Kromaia		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	
		Curtosis	
	2	Media	
		95% de intervalo de	Límite inferior
		confianza para la media	Límite superior
		Media recortada al 5%	·
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	
		Curtosis	
2. La dificultad del boss la	1	Media	
considero alta / I think the		95% de intervalo de	Límite inferior
boss difficulty is high.		confianza para la media	Límite superior
		Media recortada al 5%	Littlice Superior
		Mediana	
		Varianza Desy estándar	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	
		Curtosis	
	2	Media	

	by PLAY PROFIL	LE (1=%SUM<65%,2=%SUN	/l>65%)	Estadístico
		Asimetría		-,002
		Curtosis		-1,071
1. El boss está	1	Media		4,83
perfectamente integrado en		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	4,27
Kromaia/ The boss is perfectly integrated in			Límite superior	5,39
Kromaia		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
		Asimetría		-,404
		Curtosis		-,965
	2	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
		Asimetría		-,387
		Curtosis		-,638
2. La dificultad del boss la	1	Media		4,67
considero alta / I think the		95% de intervalo de	Límite inferior	3,99
boss difficulty is high.		confianza para la media	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

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

	by I LAT I NOT ILL	: (1=%SUM⁢65%,2=%SUM&	.gt,03 /0)
		95% de intervalo de	Límite inferior
		confianza para la media	Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	
		Curtosis	
3. En ningún momento quise	1	Media	
rendirme mientras me		95% de intervalo de	Límite inferior
enfrentaba al boss / At no time did I want to give up	-	confianza para la media	Límite superior
while facing the boss.		Media recortada al 5%	,
		Mediana	
	- - - -	Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	
		Curtosis	
	2	Media	
	_	95% de intervalo de	Límite inferior
		confianza para la media	Límite superior
		Media recortada al 5%	Zimile daponer
		Mediana Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	
		Curtosis	
1 En algún momento estaba	1	Media	
4. En algún momento estaba tan involucrado que quise	1	95% de intervalo de	Límito inforia-
hablar directamente con el		confianza para la media	Límite inferior
videojuego / At some point I was so involved that I wanted		Media recortada al 5%	Límite superior
to talk directly to the video			
name		Mediana	

	DY PLAY PROFILE	E (1=%SUM&It65%,2=%SUN		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		
		Asimetría		,140
		Curtosis		-1,516
3. En ningún momento quise	1	Media		4,90
rendirme mientras me enfrentaba al boss / At no time did I want to give up while facing the boss.		95% de intervalo de	Límite inferior	4,25
		confianza para la media	Límite superior	5,56
		Media recortada al 5%		5,01
		Mediana		5,50
		Varianza		4,430
		Desv. estándar		2,105
		Mínimo		
		Máximo		7
		Rango		6
		Rango intercuartil		2
		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		,
		Máximo		-
		Rango		(
		Rango intercuartil		Ę
		Asimetría		-,589
		Curtosis		-1,532
4. En algún momento estaba	1	Media		3,90
tan involucrado que quise		95% de intervalo de	Límite inferior	3,25
hablar directamente con el		confianza para la media	Límite superior	4,56
videojuego / At some point I was so involved that I wanted		Media recortada al 5%	Entitle Superior	3,89
to talk directly to the video		ivicula recortada al 370		5,08

Página 354

	by PLAY PROFILE	E (1=%SUM&It65%,2=%SUM	/l>65%)	Error estándar
		95% de intervalo de	Límite inferior	
		confianza para la media	Límite superior	
		Media recortada al 5%		
		Mediana		
		Varianza		
		Desv. estándar		
		Mínimo		
		Máximo		
		Rango		
		Rango intercuartil		
		Asimetría		,350
		Curtosis		,688
3. En ningún momento quise	1	Media		,325
rendirme mientras me	'	95% de intervalo de	Límite inferior	,020
enfrentaba al boss / At no		confianza para la media	Límite superior	
time did I want to give up while facing the boss.		Media recortada al 5%	Elittic Superior	
write facility the boss.		Mediana		
		Varianza		
		Desv. estándar		
		Mínimo		
		Máximo		
		Rango		
		Rango intercuartil		0.05
		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	1	Media		,323
tan involucrado que quise hablar directamente con el		95% de intervalo de	Límite inferior	
videojuego / At some point I		confianza para la media	Límite superior	
was so involved that I wanted	I	Media recortada al 5%		
to talk directly to the video		Mediana		

game	by I LAT I NOTIL	E (1=%SUM<65%,2=%SUM	1>,65%)
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	
		Curtosis	
	2	Media	
		95% de intervalo de	Límite inferior
		confianza para la media	Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	
		Curtosis	
5. He disfrutado jugando	1	Media	
contra el boss / l enjoyed	·	95% de intervalo de	Límite inferior
playing against the boss		confianza para la media	Límite superior
		Media recortada al 5%	Ellillo dapolioi
		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	

	by PLAY PROFIL	E (1=%SUM&It65%,2=%SUM	Л>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	Límite inferior	2,65
		confianza para la media	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	1	Media		4,38
contra el boss / I enjoyed	·	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	3,74
playing against the boss			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
		Rango intercuartil		3
		Asimetría		-,205
		Curtosis		-1,343
	2	Media		4,00
	_	95% de intervalo de	Límite inferior	3,39
		confianza para la media	Límite superior	4,61
		Media recortada al 5%	ze caponor	4,00
		Mediana		4,00
		Varianza		4,222
		Desv. estándar		2,055
		Mínimo		1
		Máximo		7
		MANITIO		gina 357

	by PLAY PROFIL	E (1=%SUM<65%,2=%SUM	/l>65%)	Error estándar
game		Varianza		
		Desv. estándar		
		Mínimo		
		Máximo		
		Rango		
		Rango intercuartil		
		Asimetría		,365
		Curtosis		,717
	2	Media		,333
		95% de intervalo de	Límite inferior	,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,
		confianza para la media	Límite superior	
		Media recortada al 5%		
		Mediana		
		Varianza		
		Desv. estándar		
		Mínimo		
		Máximo		
		Rango interquertil		
		Rango intercuartil Asimetría		250
E. U.o. dioferato do increos do		Curtosis		,350
	4			,688
5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed	1	Media 95% de intervalo de confianza para la media	I football to football	,316
playing against the boss			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	Límite inferior	
		confianza para la media	Límite superior	
		Media recortada al 5%		
		Mediana		
		Varianza		
		Desv. estándar		
		Mínimo		
		Máximo		

	by PLAT PROFILE	: (1=%SUM&It65%,2=%SUM	<u>agi,05%)</u>	
		Rango		
		Rango intercuartil		
		Asimetría		
		Curtosis		
6. Cuando terminó el tiempo	1	Media		
me sentí decepcionado por no poder seguir jugando		95% de intervalo de	Límite inferior	
contra el boss / When the		confianza para la media	Límite superior	
time was up, I was		Media recortada al 5%		
disappointed that I could not		Mediana		
continue playing against the boss.		Varianza		
		Desv. estándar		
		Mínimo		
		Máximo		
		Rango		
		Rango intercuartil		
		Asimetría		
		Curtosis		
	2	Media		
		95% de intervalo de	Límite inferior	
		confianza para la media	Límite superior	
		Media recortada al 5%	•	
		Mediana		
		Varianza		
		Desv. estándar		
		Mínimo		
		Máximo		
		Rango		
		Rango intercuartil		
		Asimetría		
		Curtosis		
7. Me ha gustado el diseño y	1	Media		
comportamiento del boss / I		95% de intervalo de	Límite inferior	
liked the design and behavior of the boss		confianza para la media	Límite superior	
of the boss		Media recortada al 5%	'	
		Mediana		
		Varianza		
		Desv. estándar		
		Mínimo		
		Máximo		
		Rango		
		Rango intercuartil		
		Asimetría		
		Curtosis		
		Guitosis		

		: (1=%SUM<65%,2=%SUN	1&at:65%)	Estadístico
	by I LAT I NOTILE	Rango	70 / O	6
		Rango intercuartil		4
		Asimetría		,064
		Curtosis		-1,470
6. Cuando terminó el tiempo	1	Media		3,71
me sentí decepcionado por		95% de intervalo de	Límite inferior	3,05
no poder seguir jugando		confianza para la media	Límite superior	4,38
contra el boss / When the time was up, I was		Media recortada al 5%	Littlike Superior	3,68
disappointed that I could not		Mediana		3,50
continue playing against the		Varianza		4,551
boss.		Desv. estándar		2,133
		Mínimo		
		Máximo		1
				7
	2	Rango		6
		Rango intercuartil		4
		Asimetría		,140
		Curtosis		-1,314
		Media 95% de intervalo de confianza para la media	I football to football	3,43
			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	1	Media		4,14
liked the design and behavior		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	3,48
of the boss		<u>.</u>	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

		2001 Pti 100		1 _
	by PLAY PROFILE	(1=%SUM<65%,2=%SUM	//>65%)	Error estándar
		Rango		
		Rango intercuartil		
		Asimetría		,350
		Curtosis		,688
6. Cuando terminó el tiempo	1	Media		,329
me sentí decepcionado por no poder seguir jugando		95% de intervalo de	Límite inferior	
contra el boss / When the		confianza para la media	Límite superior	
time was up, I was		Media recortada al 5%		
disappointed that I could not		Mediana		
continue playing against the boss.		Varianza		
	-	Desv. estándar		
		Mínimo		
		Máximo		
		Rango		
		Rango intercuartil		
		Asimetría		,365
		Curtosis		,717
	2	Media		,374
		95% de intervalo de	Límite inferior	,
		confianza para la media	Límite superior	
		Media recortada al 5%	'	
	-	Mediana		
		Varianza		
		Desv. estándar		
		Mínimo		
		Máximo		
		Rango		
		Rango intercuartil		
		Asimetría		,350
		Curtosis		,688
7. Me ha gustado el diseño y	1	Media		,328
comportamiento del boss / I	•	95% de intervalo de	Límite inferior	,020
liked the design and behavior		confianza para la media	Límite superior	
of the boss		Media recortada al 5%	Ellillic Superior	
		Mediana		
		Varianza		
		Desv. estándar		
		Mínimo		
		Máximo		
		Rango interquartil		
		Rango intercuartil		205
		Asimetría		,365
		Curtosis		,717

by PLAY PROFILE (1=%SUM&It;65%,2=%SUM>65%)

	by FLAT FROFILE	= (1=%SUM&It65%,2=%SUM	xg1,0070)
	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	1	Media	
enfrentado me ha parecido		95% de intervalo de	Límite inferior
que tiene un buen balance		confianza para la media	Límite superior
entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to		Media recortada al 5%	Littlike Superior
me to have a good balance		Mediana Mediana	
between difficulty and	- - - - -	Varianza	
playability.		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	
		Curtosis	
	2	Media	
	2	95% de intervalo de	Límite inferior
		confianza para la media	Límite superior
		Media recortada al 5%	Littlike Superior
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	
0. Mi ovnorionois en general	4	Curtosis	
9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss /	1	Media	I foreit - in fort
My overall experience with the boss has been good.		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior Límite superior
and book good.		Media recortada al 5%	

	2	Media		3,61
		95% de intervalo de	Límite inferior	3,02
		confianza para la media	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	1	Media		3,83
enfrentado me ha parecido		95% de intervalo de	Límite inferior	3,24
que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to		confianza para la media	Límite superior	4,43
		Media recortada al 5%		3,81
me to have a good balance		Mediana		4,00
between difficulty and playability.		Varianza		3,606
piayability.		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	Límite inferior	2,81
		confianza para la media	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	1	Media		4,31
ha sido buena con el boss /		95% de intervalo de	Límite inferior	3,75
My overall experience with		confianza para la media	Límite superior	4,87
the boss has been good.		Media recortada al 5%		4,34

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

by PLAY PROFILE (1=%SUM&It;65%,2=%SUM>65%)

	DY PLAY PROFILI	= (1=%SUM&It65%,2=%SUM	&gi05%)
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	
		Curtosis	
	2	Media	
		95% de intervalo de	Límite inferior
		confianza para la media	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	Límite inferior
		confianza para la media	Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	
		Curtosis	
	2	Media	
		95% de intervalo de	Límite inferior
		confianza para la media	Límite superior
		Media recortada al 5%	Zirinto ouporior
		Mediana Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	

	by DLAV DD	OFILE (1-0/ OLIMANI: GEO/ 2-0/ OLIM	19 at: CEO/ \	Estadístico
	DyPLATPK	OFILE (1=%SUM&It65%,2=%SUM	//agt,05%)	
				4,00
		Varianza Desv. estándar		3,195
		Mínimo		1,787
				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	Límite inferior	91,82
		confianza para la media	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	Límite inferior	128,14
		confianza para la media	Límite superior	225,95
		Media recortada al 5%	Zirinto Suporior	163,74
		Mediana Mediana		123,50
		Varianza		27119,020
		Desv. estándar		164,679
		Mínimo		
		IVIIIIIIIU		1

	by PLAY PI	ROFILE (1=%SUM&It65%,2=%SUI	M>65%)	Error estándar
		Mediana		
		Varianza		
		Desv. estándar		
		Mínimo		
		Máximo		
		Rango		
		Rango intercuartil		
		Asimetría		,365
		Curtosis		,717
	2	Media		,286
		95% de intervalo de	Límite inferior	,
		confianza para la media	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
iongii comment	ı	95% de intervalo de	Límite inferior	42,013
		confianza para la media	Límite superior	
		Media recortada al 5%	Littlite Superior	
		Mediana		
		Varianza		
		Desv. estándar Mínimo		
		Máximo		
		Rango		
		Rango intercuartil		005
		Asimetría		,365
		Curtosis		,717
	2	Media	17.71.6	24,281
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	
			Límite superior	
		Media recortada al 5%		
		Mediana		
		Varianza		
		Desv. estándar		
		Mínimo		

by PLAY PROFILE (1=%SUM&It;65%,2=%SUM>65%)

		Máximo		
		Rango		
		Rango intercuartil		
		Asimetría		
		Curtosis		
KIND OF 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	Límite inferior	
		confianza para la media	Límite superior	
		Media recortada al 5%		
		Mediana		
		Varianza		
		Desv. estándar		
		Mínimo		
		Máximo		
		Rango		
		Rango intercuartil		
		A : 17		
		Asimetría		

	by PLAY PROF	FILE (1=%SUM&It65%,2=%SUM	M>65%)	Estadístico
		Máximo		600
		Rango		599
		Rango intercuartil		190
		Asimetría		1,311
		Curtosis		1,005
KIND OF COMMENT	1	Media		2,17
		95% de intervalo de	Límite inferior	1,62
		confianza para la media	Límite superior	2,71
		Media recortada al 5%		2,19
		Mediana		2,50
		Varianza	Varianza	
		Desv. estándar		1,752
		Mínimo		0
		Máximo	Máximo	
		Rango		4
		Rango intercuartil	Rango intercuartil	
		Asimetría		-,210
		Curtosis		-1,748
	2	Media		2,89
		95% de intervalo de	Límite inferior	2,47
		confianza para la media	Límite superior	3,31
		Media recortada al 5%		2,97
		Mediana		3,50
		Varianza		2,010
		Desv. estándar	Desv. estándar	
		Mínimo		0
		Máximo		5
		Rango		5
		Rango intercuartil		2
		Asimetría		-,925
		Curtosis		-,199

		•		
	by PLAY PROFILE	E (1=%SUM&It65%,2=%SUM	/l>65%)	Error estánda
		Máximo		
		Rango		
		Rango intercuartil		
		Asimetría		,35
		Curtosis		,68
KIND OF COMMENT	1	Media		,27
		95% de intervalo de	Límite inferior	
		confianza para la media	Límite superior	
		Media recortada al 5%		
		Mediana		
		Varianza		
		Desv. estándar		
		Mínimo		
		Máximo		
		Rango		
		Rango intercuartil		
		Asimetría		,36
		Curtosis		,71
	2	Media		,20
		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		,35
		Curtosis		,68

	by PLAY PROFILE (1=% SUM&It65%,2=%SUM>	Kolmo	gorov-Smirn	ov ^a
	65%)	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	1	,307	42	<,001
times have you played against the boss?	2	,286	46	<,001
¿Cuántas has ganado? / How many times have you	1	,261	42	<,001
won?	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	1	,084	42	,200*
(Q1-Q7-Q8-Q9)	2	,112	46	,193
GRAPHICS&DESIGN	1	,123	42	,111
(Q1-Q7-Q8)	2	,117	46	,137
El boss está perfectamente integrado en	1	,156	42	,012
Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia	2	,173	46	,001
2. La dificultad del boss la	1	,183	42	,001
considero alta / I think the boss difficulty is high.	2	,185	46	<,001
3. En ningún momento quise rendirme mientras me	1	,199	42	<,001
enfrentaba al boss / At no time did I want to give up while facing the boss.	2	,334	46	<,001
4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el videojuego / At some point I	1	,151	42	,017
was so involved that I wanted to talk directly to the video game	2	,218	46	<,001
5. He disfrutado jugando	1	,190	42	<,001
contra el boss / I enjoyed playing against the boss	2	,183	46	<,001

	by PLAY PROFILE (1=%	Sh	apiro-Wilk	
	SUM<65%,2=%SUM> 65%)	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	1	,685	42	<,001
times have you played against the boss?	2	,806	46	<,001
¿Cuántas has ganado? / How many times have you	1	,662	42	<,001
won?	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	1	,965	42	,218
(Q1-Q7-Q8-Q9)	2	,945	46	,030
GRAPHICS&DESIGN	1	,955	42	,095
(Q1-Q7-Q8)	2	,962	46	,134
El boss está perfectamente integrado en	1	,908	42	,002
Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia	2	,933	46	,011
2. La dificultad del boss la	1	,860	42	<,001
considero alta / I think the boss difficulty is high.	2	,877	46	<,001
3. En ningún momento quise rendirme mientras me	1	,852	42	<,001
enfrentaba al boss / At no time did I want to give up while facing the boss.	2	,714	46	<,001
4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el	1	,904	42	,002
videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video game	2	,842	46	<,001
5. He disfrutado jugando	1	,900	42	,001
contra el boss / I enjoyed playing against the boss	2	,894	46	<,001

	by PLAY PROFILE (1=% SUM&It65%,2=%SUM>	Kolm	nov ^a	
	65%)	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	1	,181	42	,001
liked the design and behavior of the boss	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

	by PLAY PROFILE (1=% SUM&It65%,2=%SUM>	Shapiro-Wilk			
	65%)	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	1	,895	42	,001	
liked the design and behavior of the boss	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	
lengh 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.

PLAYTESTING DURATION

Gráficos de tallo y hojas

PLAYTESTING DURATION Diagrama de tallo y hojas de byPLAYPROFILE1SUMlt652SUMgt65= 1

Frecuencia	Stem	&	Ноја
3,00	0		011
5,00	0		22223
8,00	0		44455555
9,00	0		666677777
3,00	0		889
4,00	1		0011

a. Corrección de significación de Lilliefors

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

Frecuenci	ia 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

Gráfico Q-Q normal de PLAYTESTING DURATION

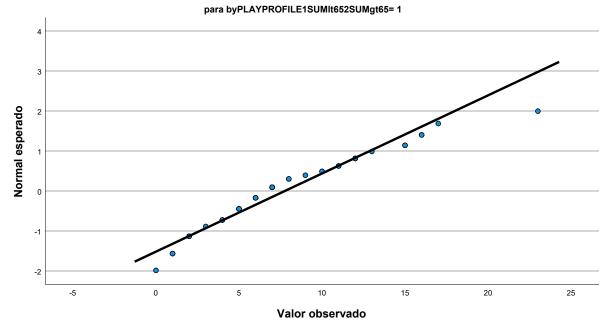
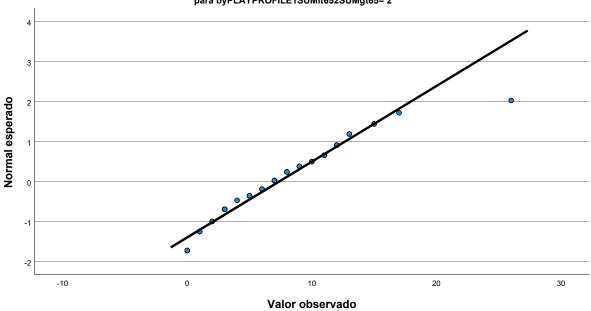


Gráfico Q-Q normal de PLAYTESTING DURATION

para byPLAYPROFILE1SUMIt652SUMgt65= 2



Gráficos Q-Q normales sin tendencia

Gráfico Q-Q normal sin tendencia de PLAYTESTING DURATION

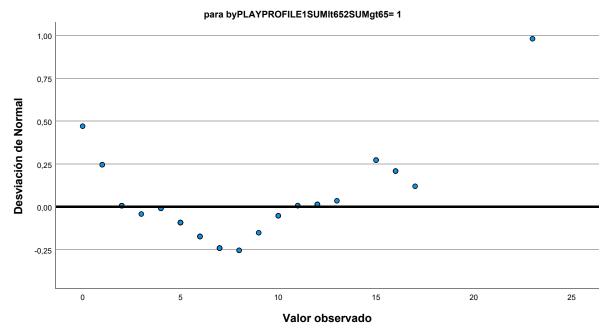
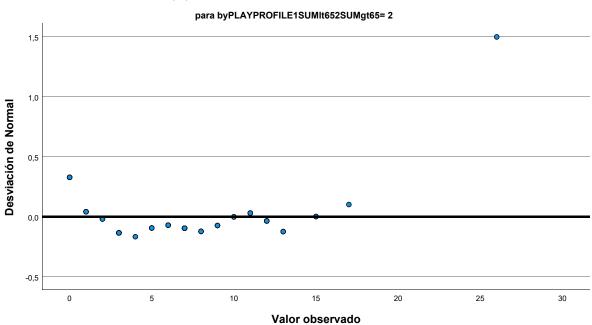
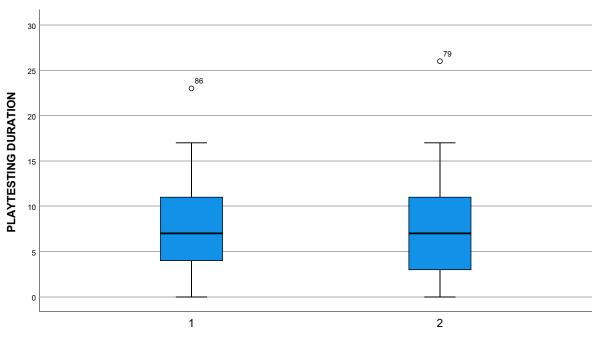


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de PLAYTESTING DURATION





by PLAY PROFILE (1=%SUM&It;65%,2=%SUM>65%)

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

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

AVERAGE GAME TIME Diagrama de tallo y hojas de byPLAYPROFILE1SUM1t652SUMgt65= 2

Frecuenci	ia Stem	&	Ноја
6.00	0		000255
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

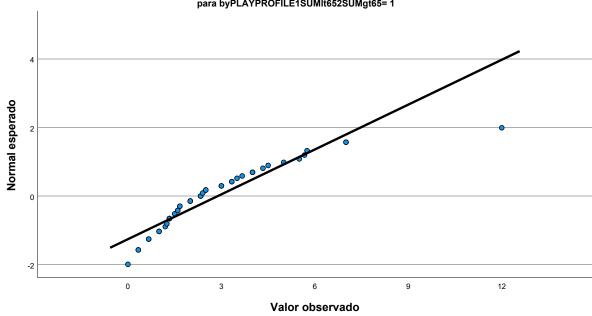
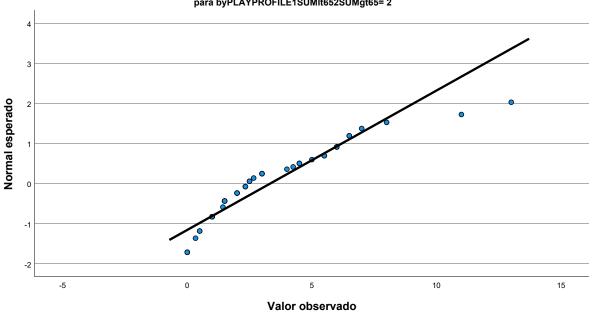


Gráfico Q-Q normal de AVERAGE GAME TIME

para byPLAYPROFILE1SUMIt652SUMgt65= 2



Gráficos Q-Q normales sin tendencia

Gráfico Q-Q normal sin tendencia de AVERAGE GAME TIME

para byPLAYPROFILE1SUMIt652SUMgt65= 1

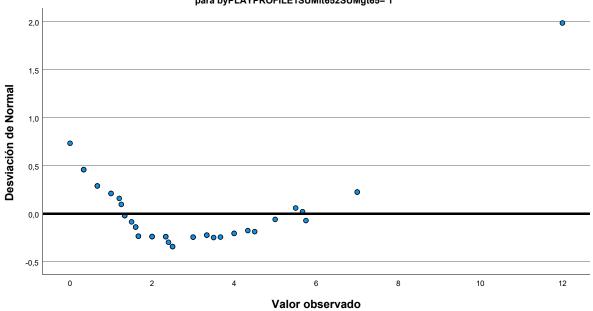
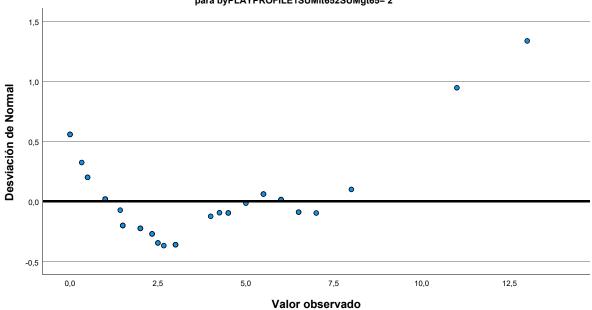
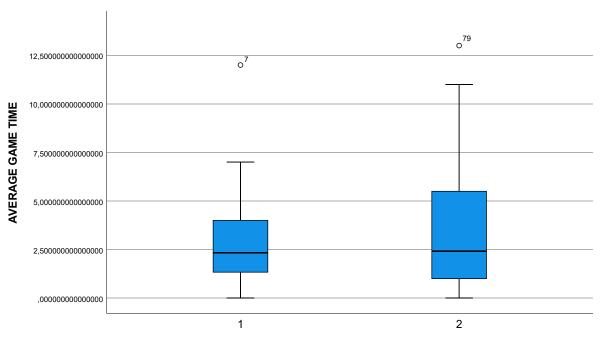


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de AVERAGE GAME TIME

para byPLAYPROFILE1SUMIt652SUMgt65= 2





by PLAY PROFILE (1=%SUM&It;65%,2=%SUM>65%)

WON RATE

Gráficos de tallo y hojas

WON RATE Diagrama de tallo y hojas de byPLAYPROFILE1SUM1t652SUMgt65= 1

Frecuencia	Stem	&	Hoja
20,00	0		000000000000000000000000000000000000000
,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		000000

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

WON RATE Diagrama de tallo y hojas de byPLAYPROFILE1SUM1t652SUMgt65= 2

Frecuencia Stem & Hoja
9,00 0 . 000000000

```
,00
         1 .
 ,00
3,00
             333
1,00
             0
6,00
             000000
1,00
1,00
 ,00
          9.
 ,00
         10 .
             25,00
```

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

Gráficos Q-Q normales

Gráfico Q-Q normal de WON RATE

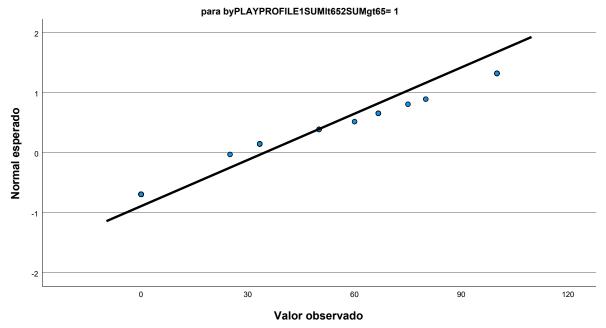
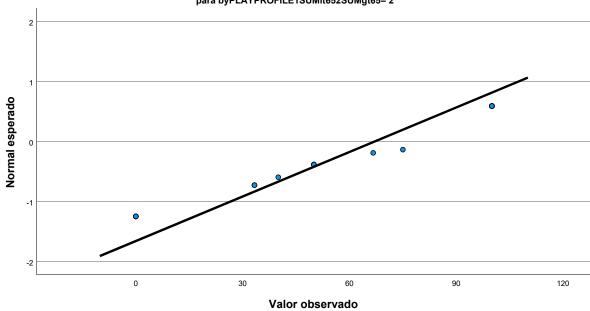


Gráfico Q-Q normal de WON RATE

para byPLAYPROFILE1SUMIt652SUMgt65= 2



Gráficos Q-Q normales sin tendencia

Gráfico Q-Q normal sin tendencia de WON RATE

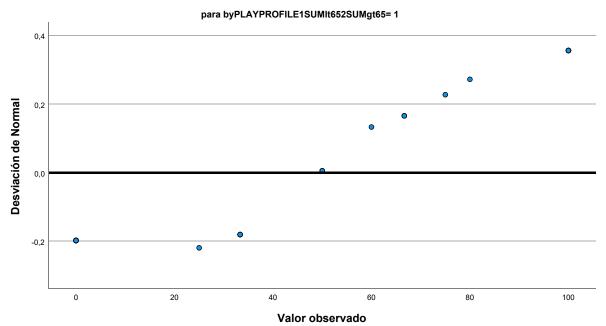
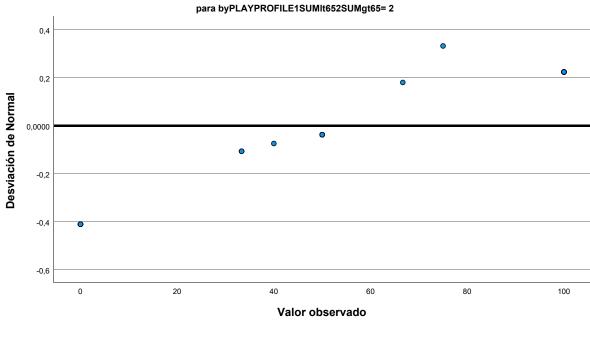
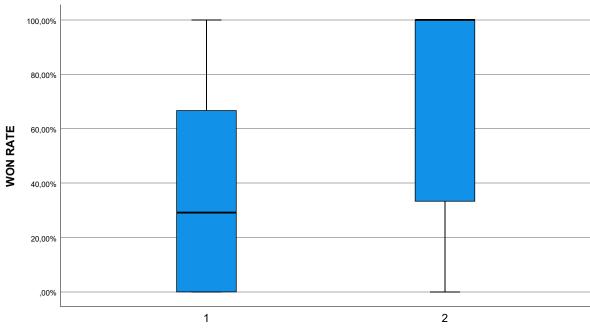


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de WON RATE





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

by PLAY PROFILE (1=%SUM&It;65%,2=%SUM>65%)

Gráficos de tallo y hojas

¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you pla Diagrama de tal lo y hojas de byPLAYPROFILE1SUMlt652SUMgt65= 1

Frecuencia Stem & Hoja

```
4,00 1 . 0000
,00 1 .
10,00 2 . 0000000000
    ,00
             2.
           19,00
             3.
    ,00
    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
byPLAYPROFILE1SUMlt652SUMgt65= 2
Frecuencia Stem & Hoja
    7,00 1 . 0000000
    ,00
             1 .
```

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?

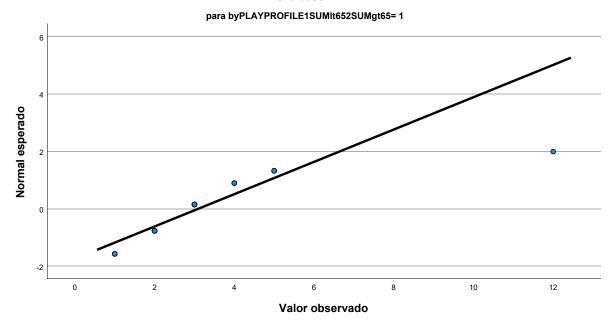
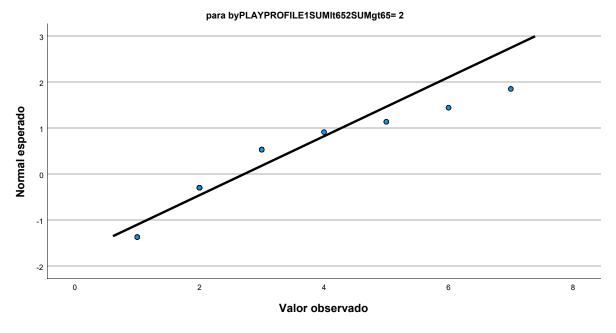


Gráfico Q-Q normal de ¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you played against the boss?



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?

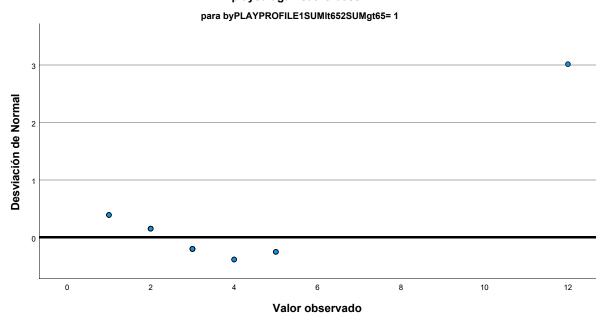
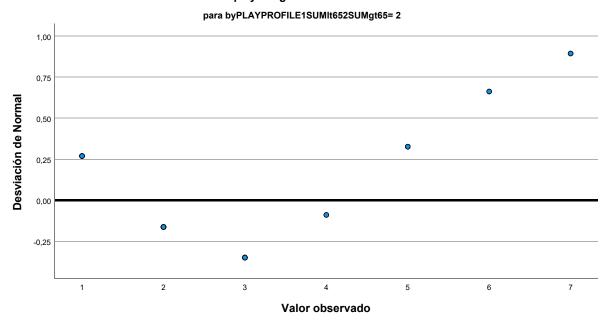
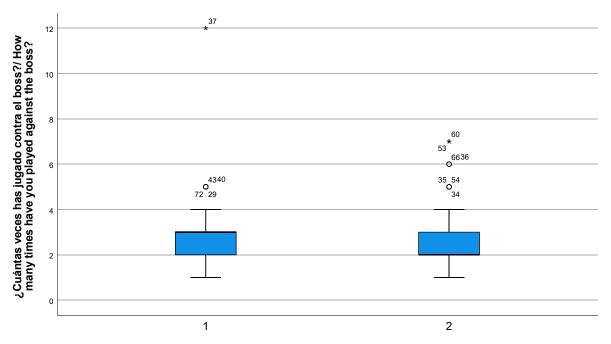


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de ¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you played against the boss?





by PLAY PROFILE (1=%SUM&It;65%,2=%SUM>65%)

¿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.
     ,00
               0.
   11,00
               1 .
                    0000000000
     ,00
               1 .
    5,00
               2.
                    00000
               2.
     ,00
               3.
                    0000
    4,00
     ,00
               3.
    1,00
                    (>=9)
    1,00 Extremos
 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
```

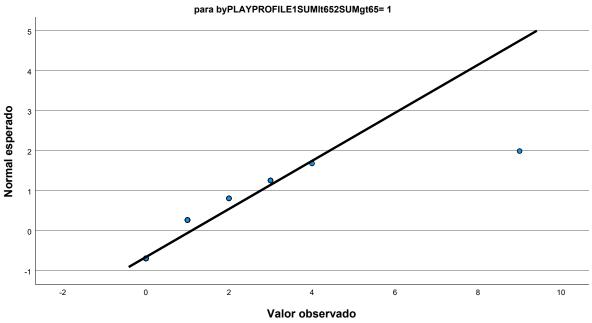
```
9,00
            0 . 000000000
 ,00
            0 .
16,00
            1 .
                00000000000000000
 ,00
12,00
            2 . 000000000000
 ,00
            2.
 2,00
            3.
               00
 7,00 Extremos
                 (>=4)
```

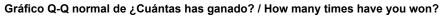
Ancho del tallo: 1

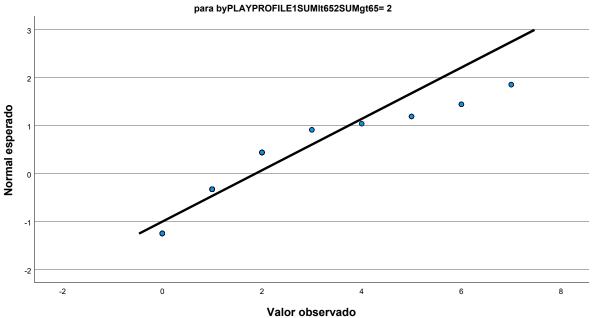
Cada hoja: 1 caso(s)

Gráficos Q-Q normales

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

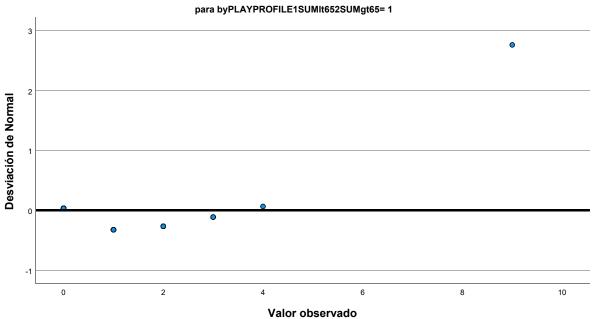


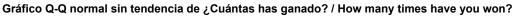


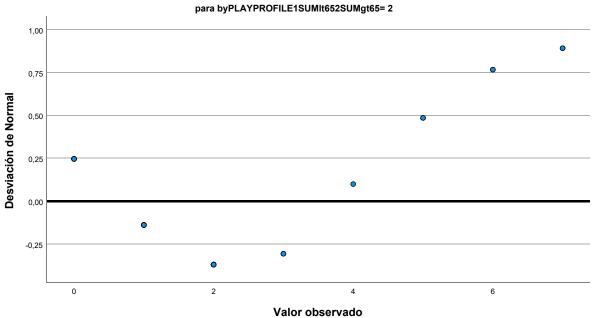


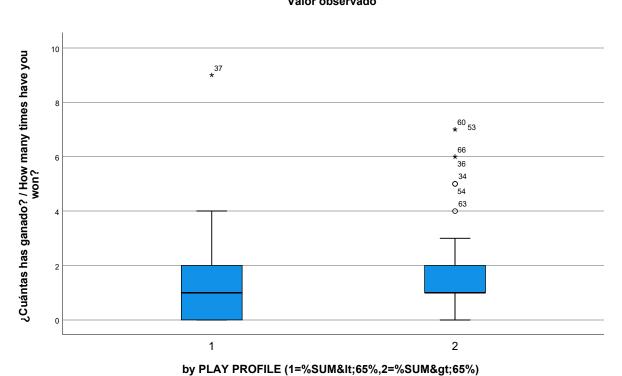
Gráficos Q-Q normales sin tendencia

Gráfico Q-Q normal sin tendencia de ¿Cuántas has ganado? / How many times have you won?









DIFFICULTY (Q2)

Gráficos de tallo y hojas

DIFFICULTY (Q2) Diagrama de tallo y hojas de byPLAYPROFILE1SUM1t652SUMgt65= 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.	0000000000000

Ancho del tallo: 1

Cada hoja: 1 caso(s)

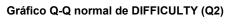
DIFFICULTY (Q2) Diagrama de tallo y hojas de byPLAYPROFILE1SUM1t652SUMgt65= 2

Stem	&	Ноја
1		00000000
2		00000000
3		00000
4		000
5		000000
6		000000
7		00000000
	1 2 3 4 5 6	5.

Ancho del tallo: 1

Cada hoja: 1 caso(s)

Gráficos Q-Q normales



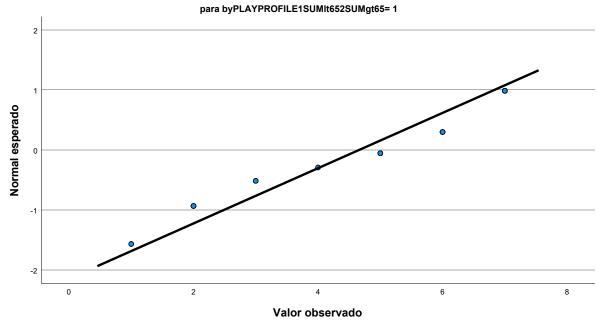
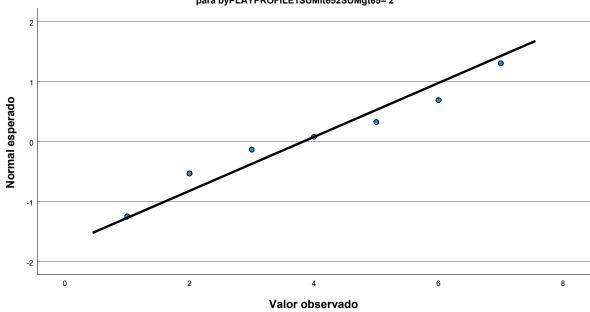


Gráfico Q-Q normal de DIFFICULTY (Q2)

para byPLAYPROFILE1SUMIt652SUMgt65= 2



Gráficos Q-Q normales sin tendencia

Gráfico Q-Q normal sin tendencia de DIFFICULTY (Q2)

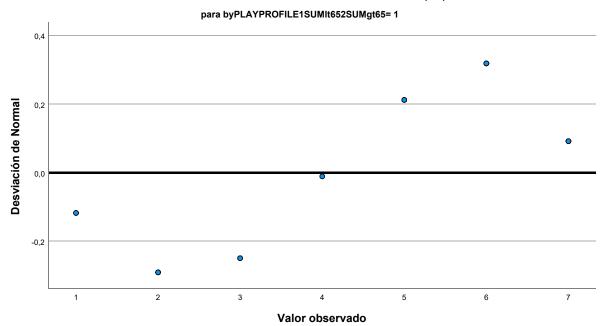
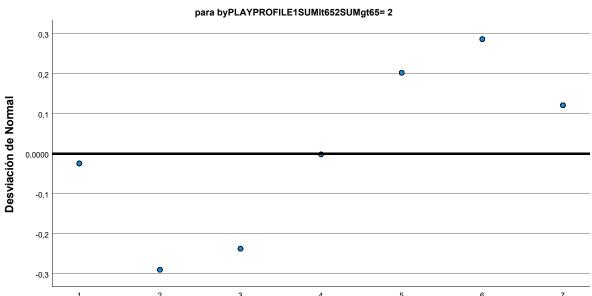
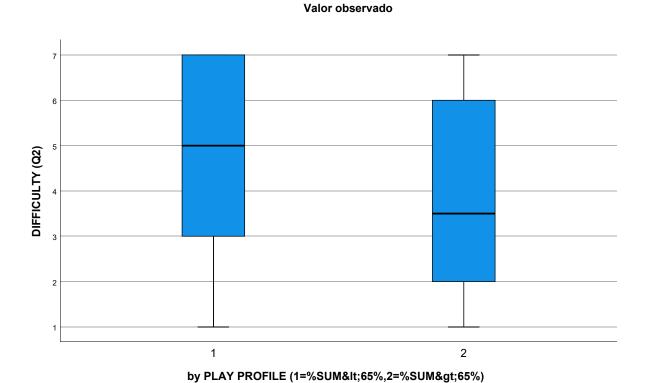


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de DIFFICULTY (Q2)





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)

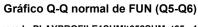
FUN (Q5-Q6) Diagrama de tallo y hojas de byPLAYPROFILE1SUMlt652SUMgt65= 2

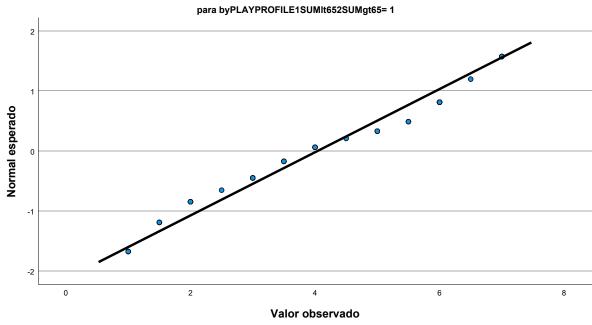
Frecuencia	Stem &	Ноја
11,00	1.	0005555555
7,00	2.	0000555
7,00	3.	0000555
7,00	4.	0005555
3,00	5.	005
7,00	6.	0055555
4,00	7.	0000

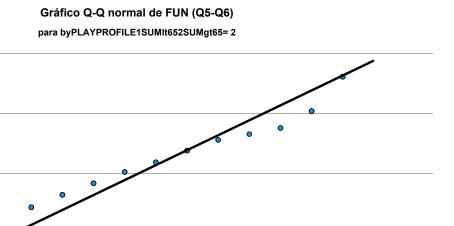
Ancho del tallo: 1,0

Cada hoja: 1 caso(s)

Gráficos Q-Q normales

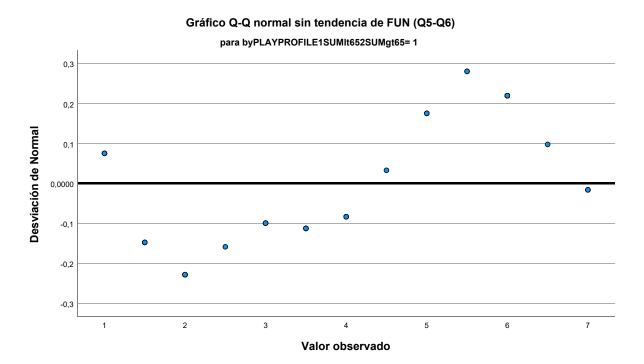






Gráficos Q-Q normales sin tendencia

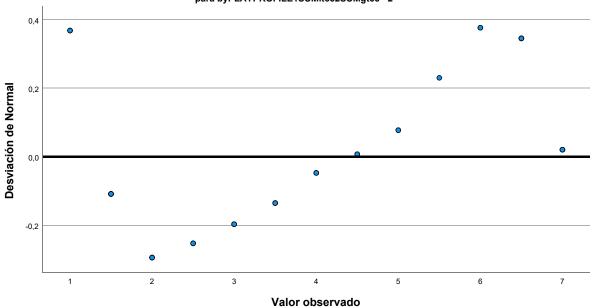
Normal esperado

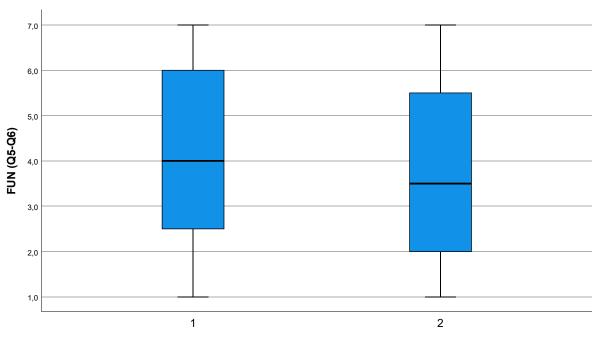


Valor observado

Gráfico Q-Q normal sin tendencia de FUN (Q5-Q6)







by PLAY PROFILE (1=%SUM&It;65%,2=%SUM>65%)

INMERSIBILITY (Q3-Q4)

Gráficos de tallo y hojas

INMERSIBILITY (Q3-Q4) Diagrama de tallo y hojas de byPLAYPROFILE1SUM1t652SUMgt65= 1

Frecuencia Stem & Hoja
4,00 1 . 0005

5,00 2 . 00055 5,00 3 . 00555 6,00 4 . 005555 13,00 5 . 000005555555 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 byPLAYPROFILE1SUM1t652SUMgt65= 2

Frecuencia	Stem	&	Hoja
10,00	1		0000000555
2,00	2		00
4,00	3		5555
12,00	4		00000000555
8,00	5		00555555
3,00	6		005
7,00	7		000000

Ancho del tallo: 1,0

Cada hoja: 1 caso(s)

Gráficos Q-Q normales

Gráfico Q-Q normal de INMERSIBILITY (Q3-Q4)

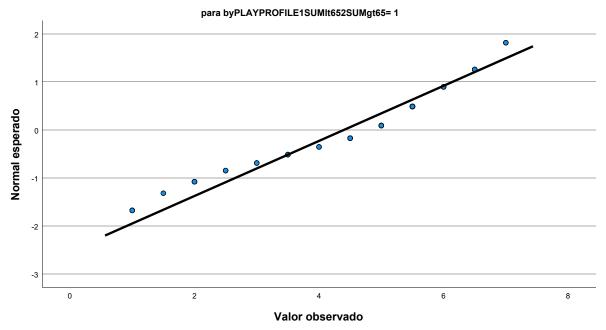
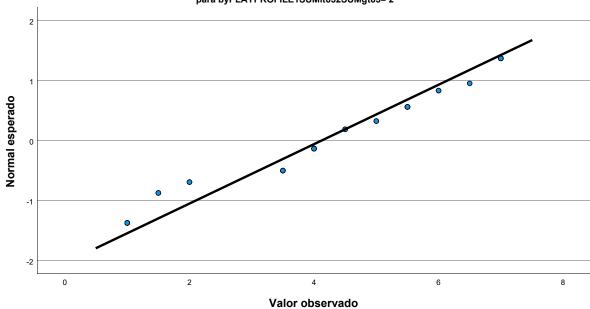


Gráfico Q-Q normal de INMERSIBILITY (Q3-Q4)

para byPLAYPROFILE1SUMIt652SUMgt65= 2



Gráficos Q-Q normales sin tendencia

Gráfico Q-Q normal sin tendencia de INMERSIBILITY (Q3-Q4)

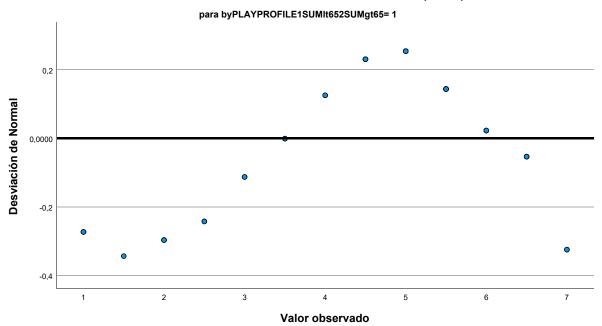
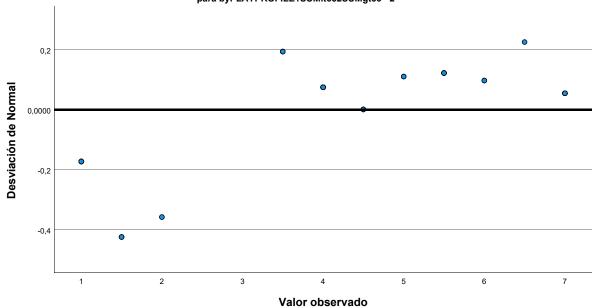
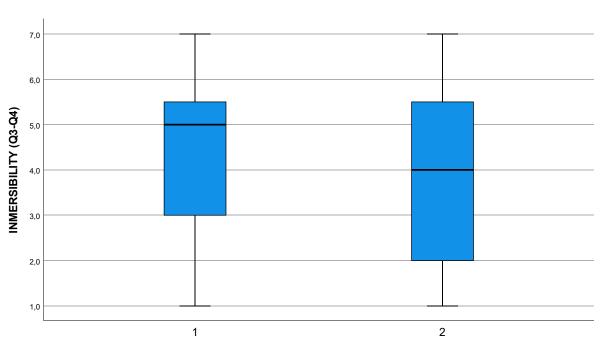


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de INMERSIBILITY (Q3-Q4)







by PLAY PROFILE (1=%SUM&It;65%,2=%SUM>65%)

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

Gráficos de tallo y hojas

 $\label{local_graphics_amp;design} $$\operatorname{Q1-Q7-Q8-Q9}$$ Diagrama de tallo y hojas de byPLAYPROFILE1SUM1t652SUMgt65= 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)

 $\label{eq:graphics&design} $$\operatorname{Q1-Q7-Q8-Q9}$$ Diagrama de tallo y hojas de byPLAYPROFILE1SUM1t652SUMgt65= 2$

Frecuencia	Stem	&	Ноја
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)

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

para byPLAYPROFILE1SUMIt652SUMgt65= 1

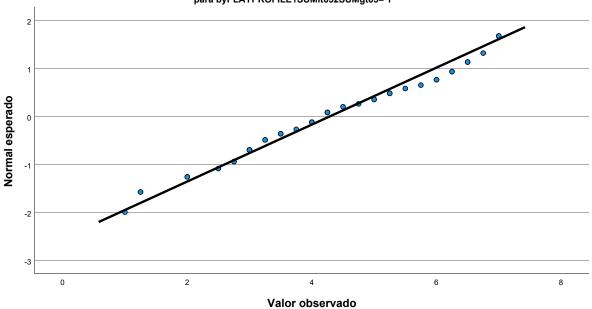
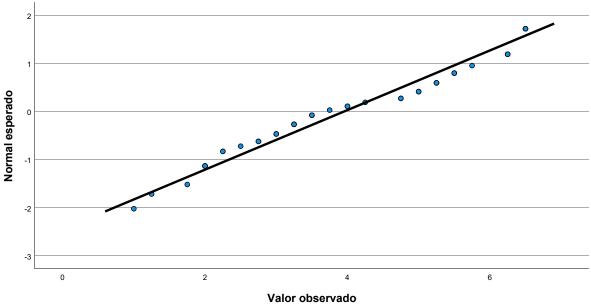


Gráfico Q-Q normal de GRAPHICS& DESIGN (Q1-Q7-Q8-Q9)

para byPLAYPROFILE1SUMIt652SUMgt65= 2



Gráficos Q-Q normales sin tendencia

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

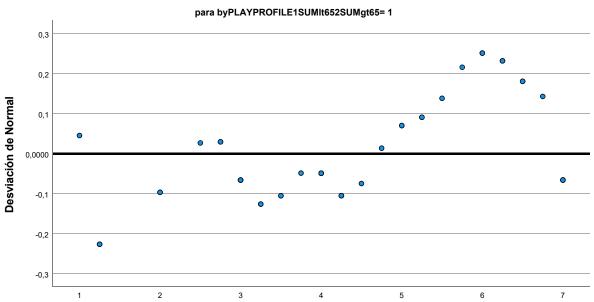
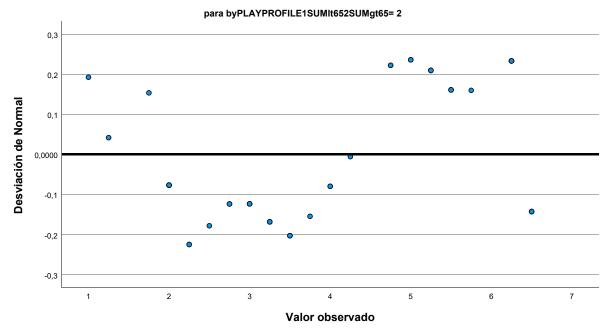
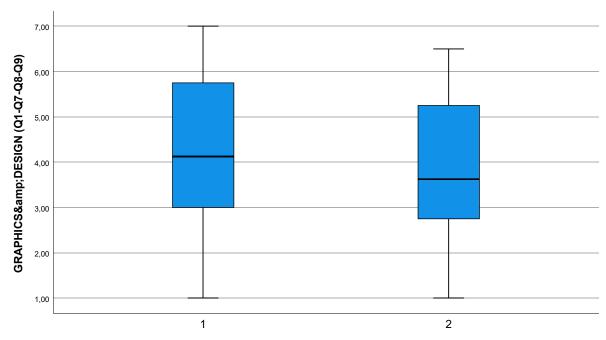


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de GRAPHICS& DESIGN (Q1-Q7-Q8-Q9)

Valor observado





by PLAY PROFILE (1=%SUM&It;65%,2=%SUM>65%)

GRAPHICS& DESIGN (Q1-Q7-Q8)

Gráficos de tallo y hojas

<code>GRAPHICS&DESIGN</code> (Q1-Q7-Q8) Diagrama de tallo y hojas de byPLAYPROFILE1SUMlt652SUMgt65= 1

Frecuencia	Stem &	Ноја
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)

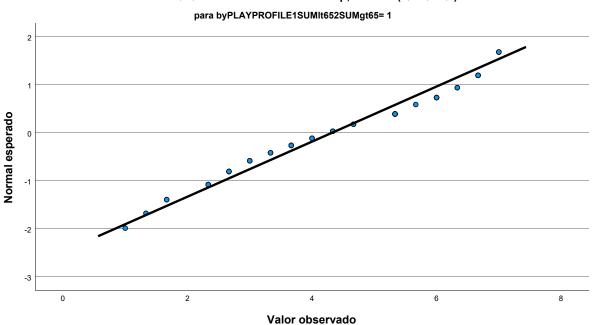
GRAPHICS& DESIGN (Q1-Q7-Q8) Diagrama de tallo y hojas de byPLAYPROFILE1SUMlt652SUMgt65= 2

Frecuencia	Stem &	Ноја
5,00	1 .	03366
8,00	2.	00366666
9,00	3.	000003336
7,00	4.	0000366
10,00	5.	0000033666

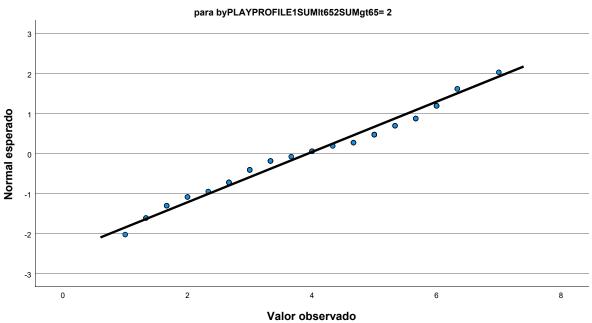
6,00 6 . 000033 1,00 7 . 0

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

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







Gráficos Q-Q normales sin tendencia

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

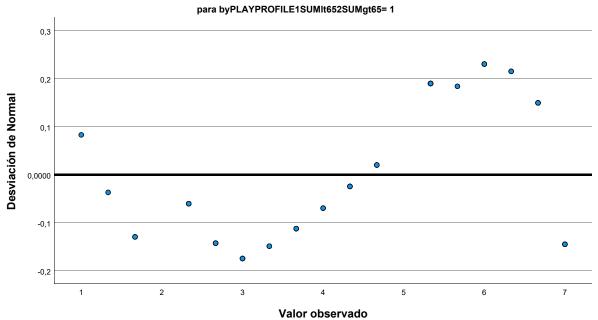
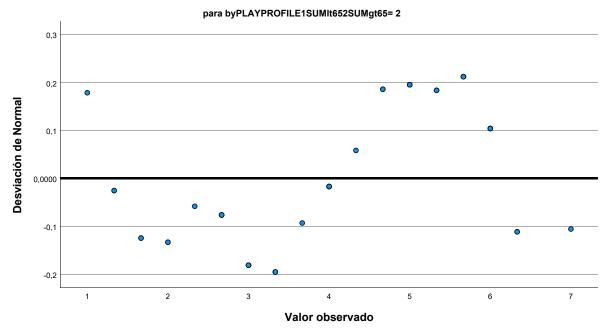
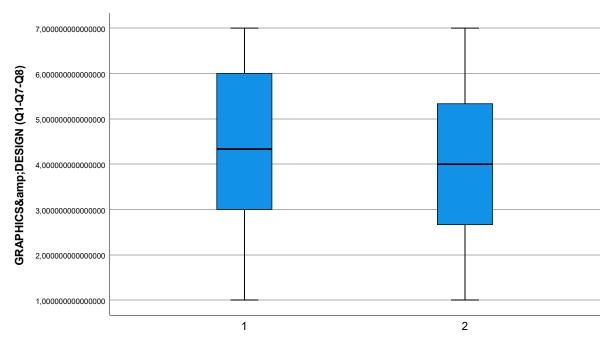


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de GRAPHICS& DESIGN (Q1-Q7-Q8)





by PLAY PROFILE (1=%SUM&It;65%,2=%SUM>65%)

1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated i n Kromaia

Gráficos de tallo y hojas

1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfect Diagrama de ta llo y hojas de $\,$

byPLAYPROFILE1SUMlt652SUMgt65= 1

Frecuencia	Stem	&	Ноја
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 ta llo y hojas de $\,$

byPLAYPROFILE1SUMlt652SUMgt65= 2

```
1,00 1 . 0
4,00 2 . 0000
```

6,00 3 . 000000 7,00 4 . 0000000 12,00 5 . 0000000000 9,00 6 . 00000000 7,00 7 . 0000000

Ancho del tallo: 1

Cada hoja: 1 caso(s)

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

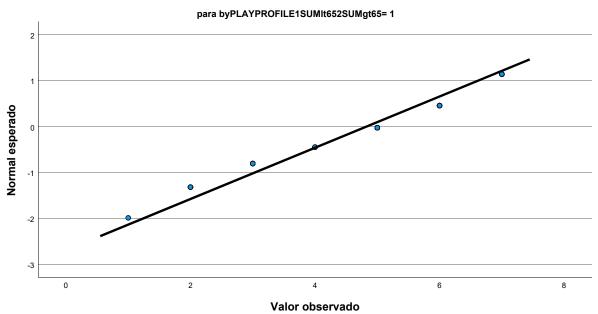
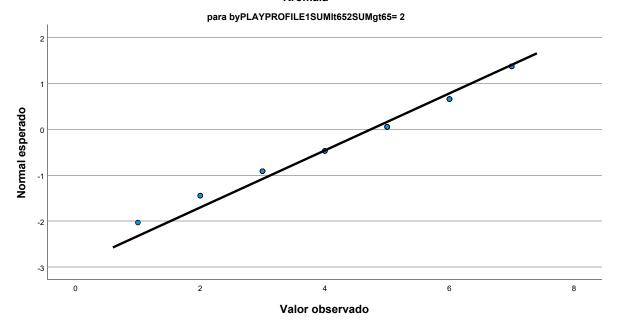


Gráfico Q-Q normal de 1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia



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

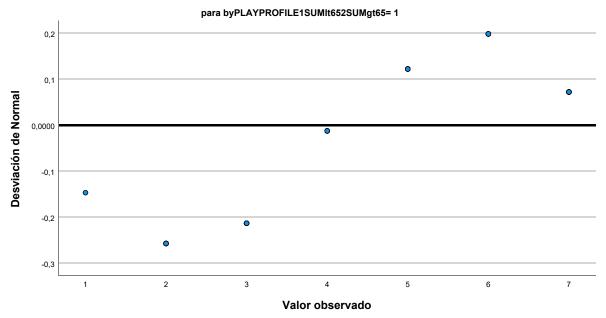
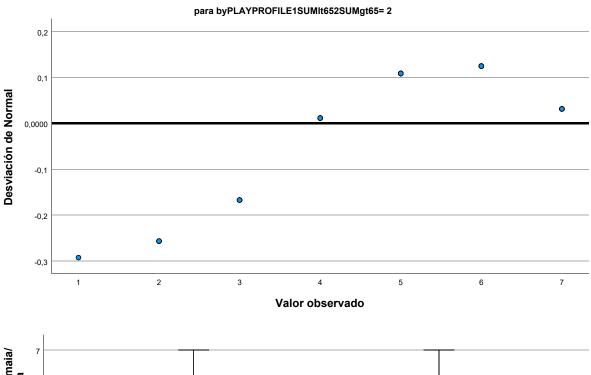
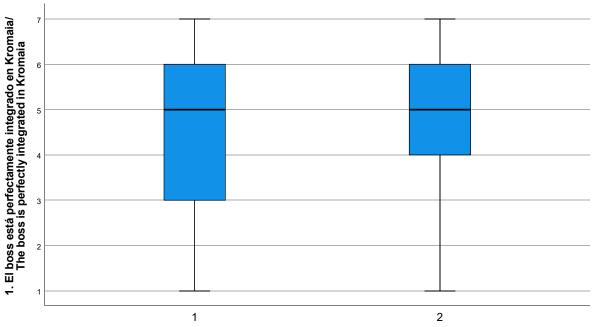


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia





by PLAY PROFILE (1=%SUM&It;65%,2=%SUM>65%)

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 by PLAYPROFILE1SUMlt652SUMgt65= 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 $\,$

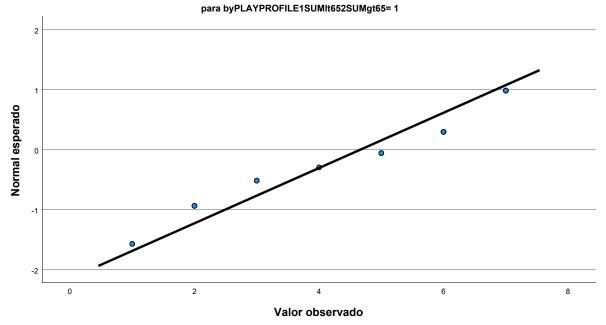
byPLAYPROFILE1SUMlt652SUMgt65= 2

Frecuencia	Stem	&	Ноја
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

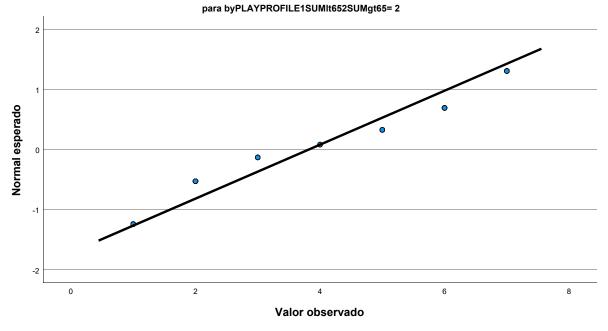
Ancho del tallo: 1

Cada hoja: 1 caso(s)

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



 $\textit{Gr\'{a}fico Q-Q normal de 2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficulty is high. }$



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.

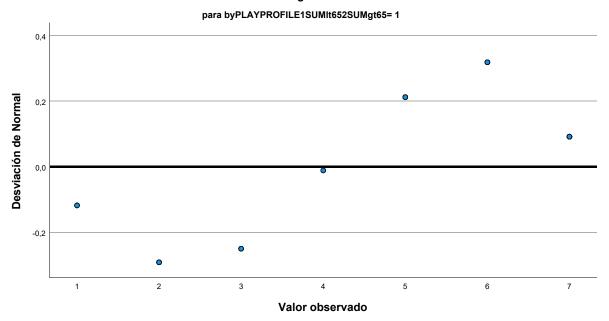
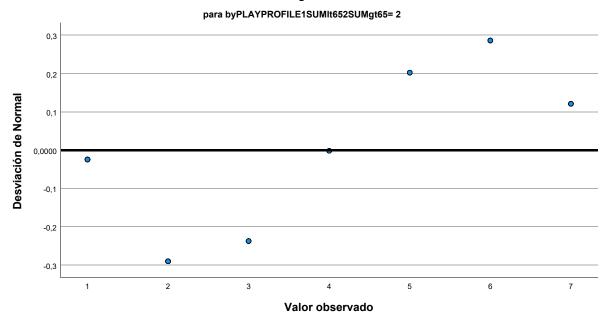
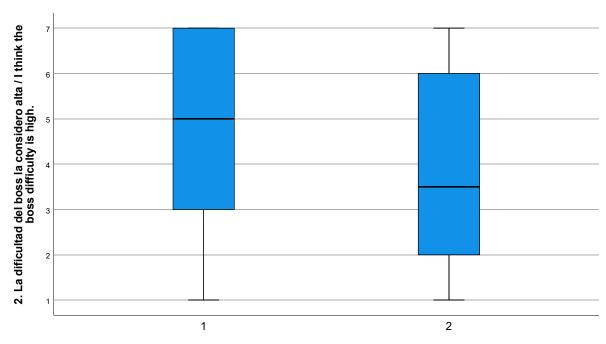


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficulty is high.





by PLAY PROFILE (1=%SUM&It;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.

Gráficos de tallo y hojas

3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At Diagrama de ta llo y hojas de

byPLAYPROFILE1SUMlt652SUMgt65= 1

Frecuencia	Stem	&	Ноја
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 ta llo y hojas de

byPLAYPROFILE1SUMlt652SUMgt65= 2

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.

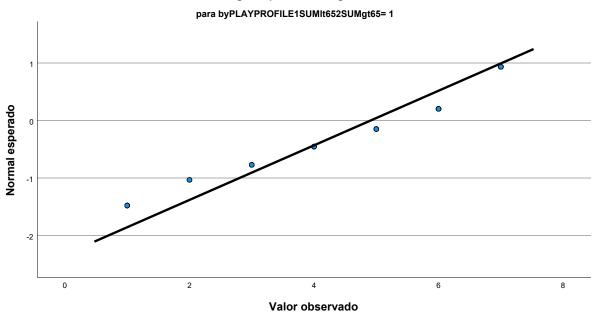
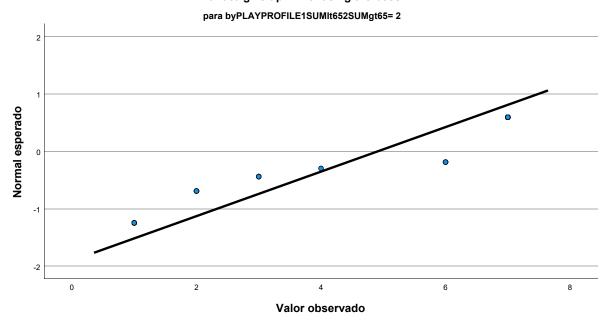


Gráfico Q-Q normal de 3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At no time did I want to give up while facing the boss.



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.

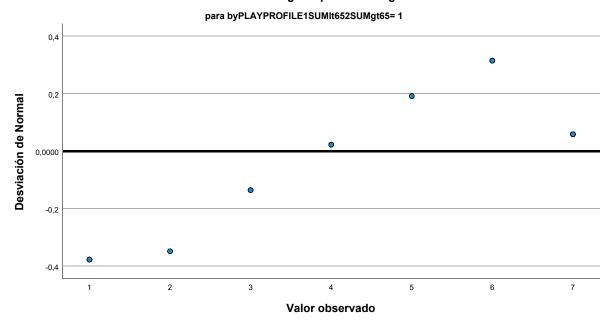
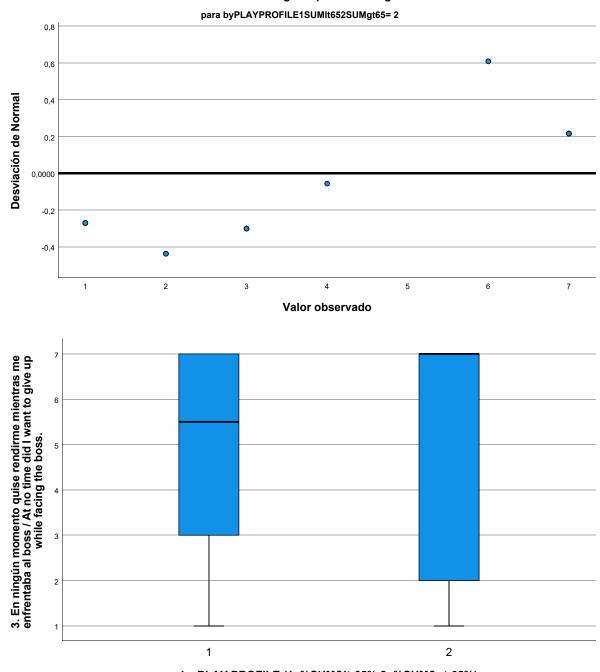


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At no time did I want to give up while facing the boss.



by PLAY PROFILE (1=%SUM&It;65%,2=%SUM>65%)

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

Gráficos de tallo y hojas

4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directament Diagrama de ta llo y hojas de by PLAYPROFILE1SUMlt652SUMgt65= 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 ta llo y hojas de

byPLAYPROFILE1SUMlt652SUMgt65= 2

Ancho del tallo: 1

Cada hoja: 1 caso(s)

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

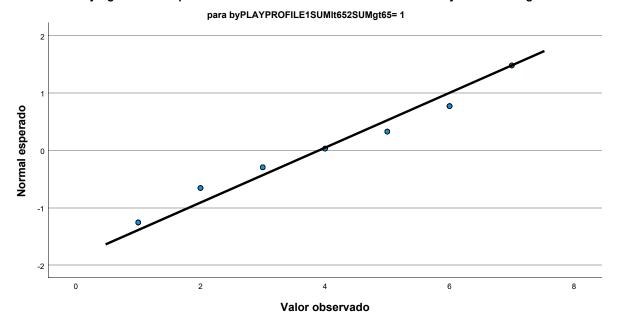
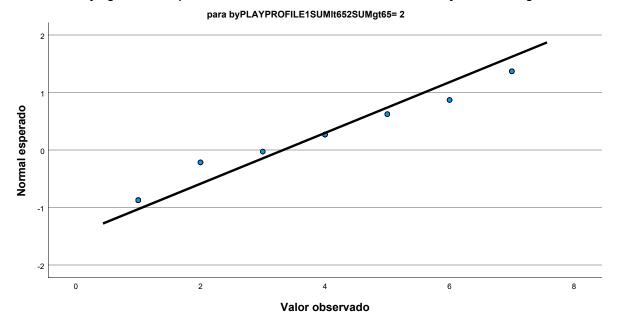


Gráfico Q-Q normal de 4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video game



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

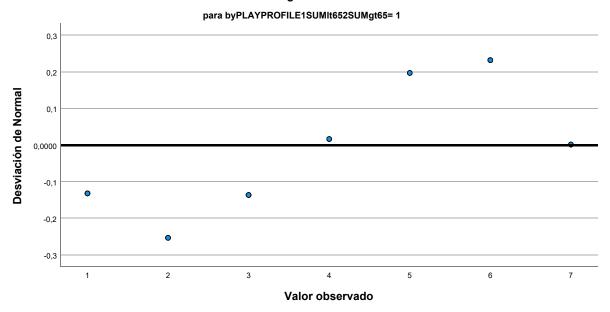
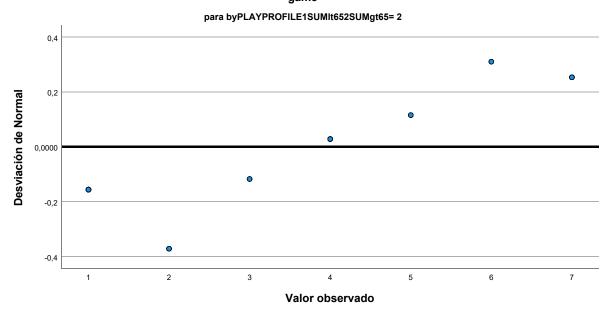
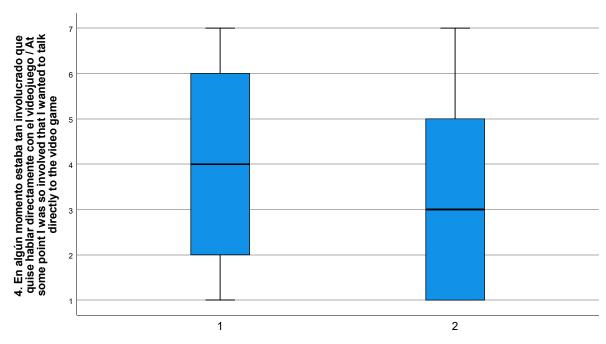


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video game





by PLAY PROFILE (1=%SUM&It;65%,2=%SUM>65%)

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 ta llo y hojas de $\,$

byPLAYPROFILE1SUM1t652SUMgt65= 1

Frecuencia	Stem	&	Ноја
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 ta llo y hojas de $\,$

byPLAYPROFILE1SUM1t652SUMgt65= 2

Frecuencia	Stem 8	Ноја
5,00	1.	00000
10,00	2.	000000000
7,00	3.	0000000

4,00 4 . 0000 4,00 5 . 0000 10,00 6 . 000000000 6,00 7 . 000000

Ancho del tallo: 1

Cada hoja: 1 caso(s)

Gráfico Q-Q normal de 5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the boss para byPLAYPROFILE1SUMIt652SUMgt65= 1

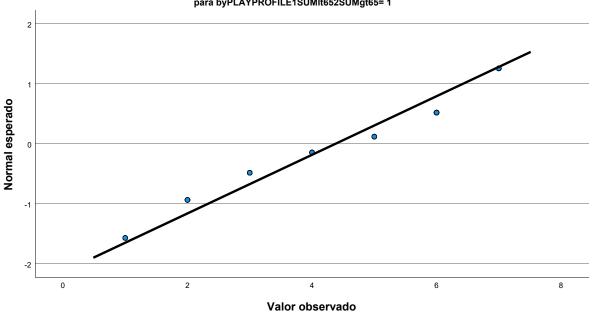
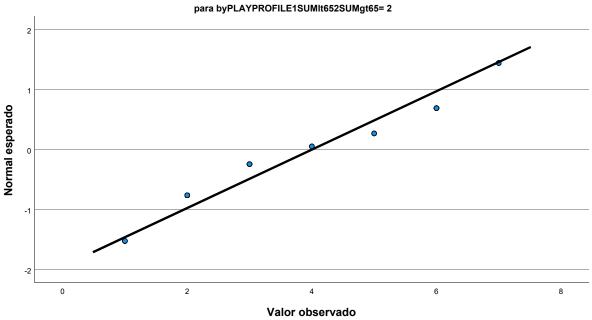


Gráfico Q-Q normal de 5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the boss



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

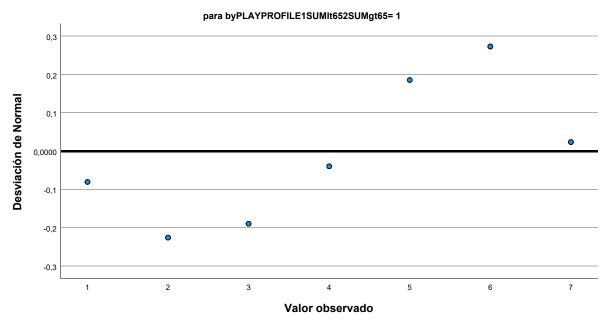
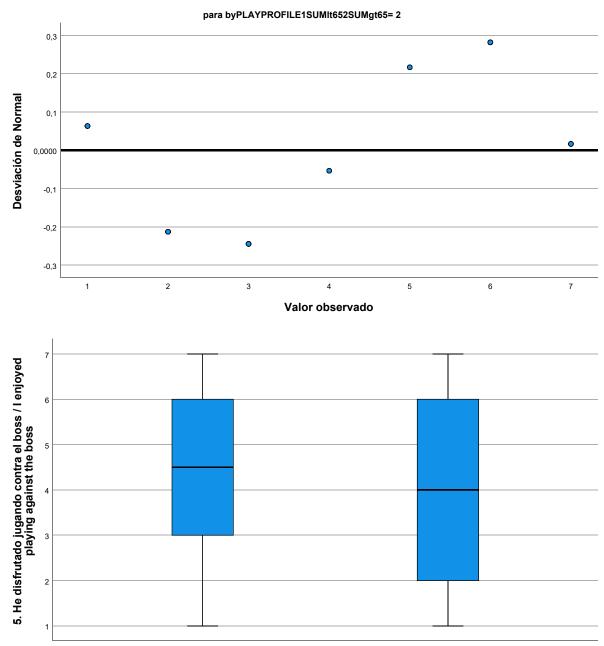


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the boss



by PLAY PROFILE (1=%SUM&It;65%,2=%SUM>65%)

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

Gráficos de tallo y hojas

6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir Diagrama de tall o y hojas de byPLAYPROFILE1SUMlt652SUMgt65=1

```
Frecuencia Stem & Hoja
  10,00 1 . 000000000
4,00 2 . 0000
   7,00
            3 . 0000000
   4,00
             4 . 0000
   7,00
4,00
6,00
             5 . 0000000
             6.0000
             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 tall o y hojas de byPLAYPROFILE1SUMlt652SUMgt65= 2

```
Frecuencia Stem & Hoja
  17,00 1 . 0000000000000000
  8,00
          2 . 00000000
  2,00
          3.00
  2,00
           4.00
          5.00
  4,00
          6 . 0000
       7 . 00000000000
  11,00
Ancho del tallo: 1
```

Cada hoja: 1 caso(s)

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.

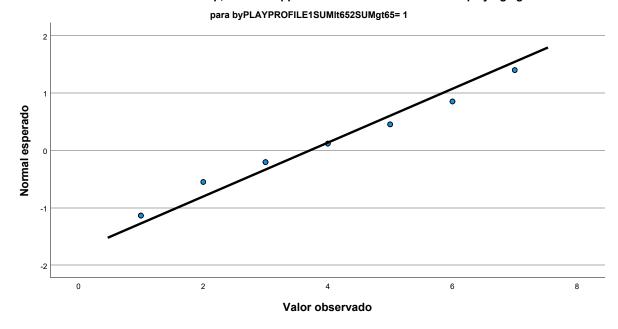
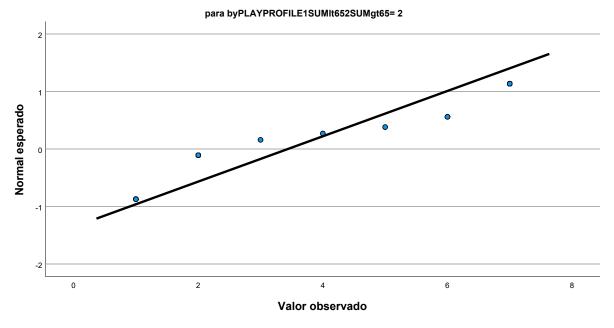


Gráfico Q-Q normal de 6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / When the time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss.



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.

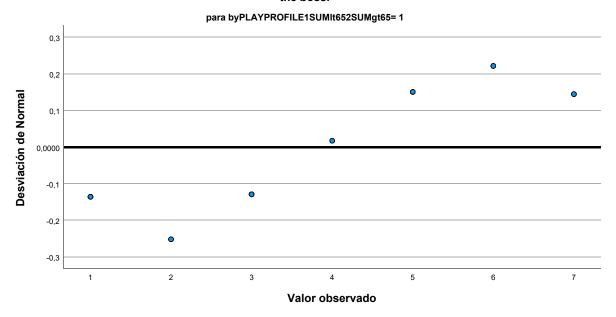
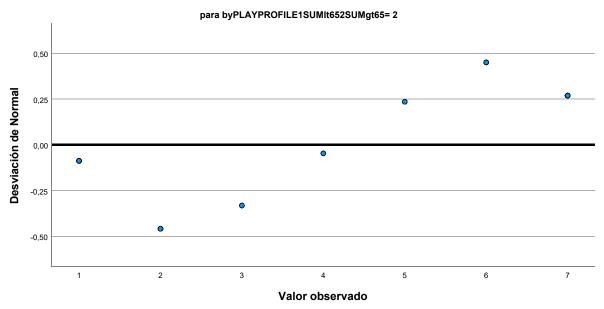
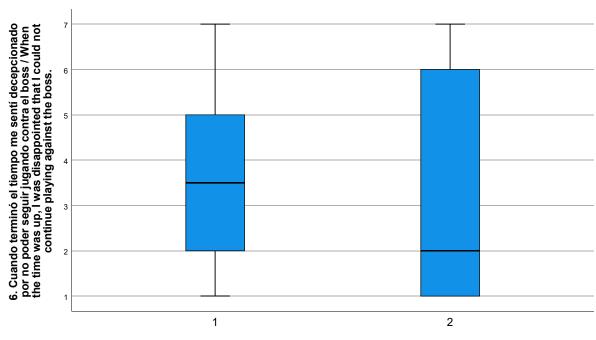


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / When the time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss.





by PLAY PROFILE (1=%SUM&It;65%,2=%SUM>65%)

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

Gráficos de tallo y hojas

7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the desi Diagrama de ta llo y hojas de $\,$

byPLAYPROFILE1SUMlt652SUMgt65= 1

Frecuencia	Stem &	Ноја
6,00	1 .	000000
4,00	2.	0000
10,00	3.	000000000
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 desi Diagrama de ta llo y hojas de

byPLAYPROFILE1SUMlt652SUMgt65= 2

 4,00
 3 . 0000

 6,00
 4 . 000000

 7,00
 5 . 0000000

 9,00
 6 . 00000000

 2,00
 7 . 00

Ancho del tallo: 1

Cada hoja: 1 caso(s)

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

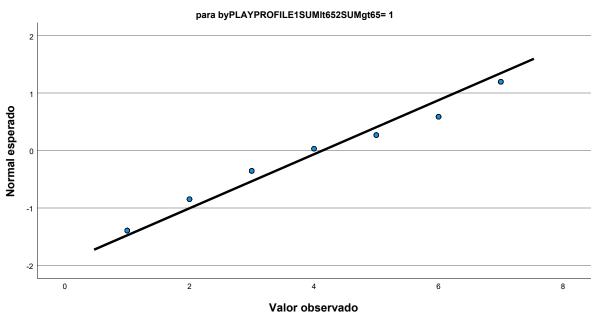
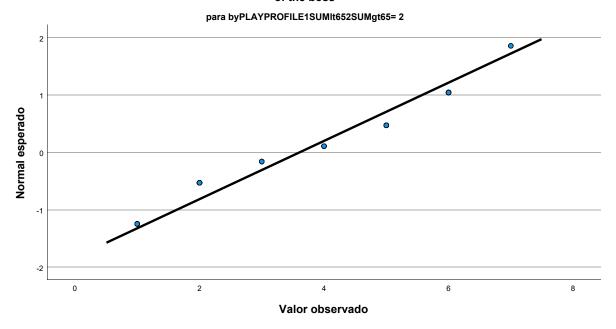


Gráfico Q-Q normal de 7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss



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

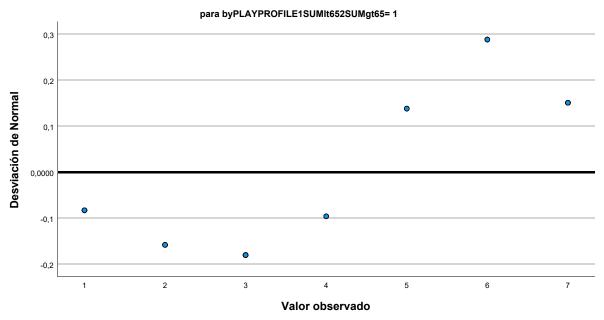
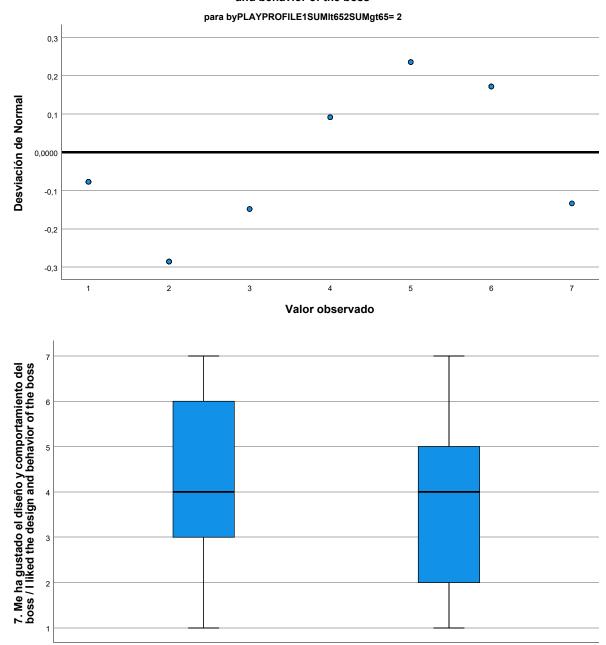


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss



by PLAY PROFILE (1=%SUM&It;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 betw een difficulty and playability.

Gráficos de tallo y hojas

8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen bal Diagrama de t allo y hojas de by PLAYPROFILE1SUMlt652SUMgt65= 1

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 by PLAYPROFILE1SUMlt652SUMgt65= 2

Ancho del tallo: 1

Cada hoja: 1 caso(s)

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.

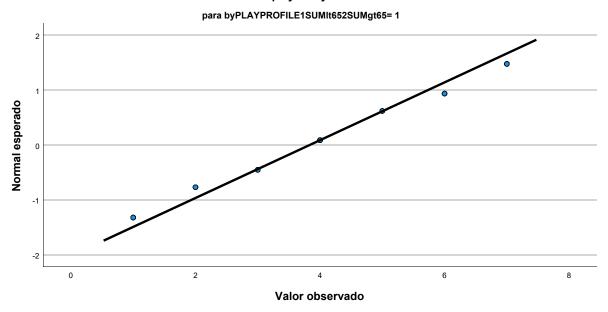
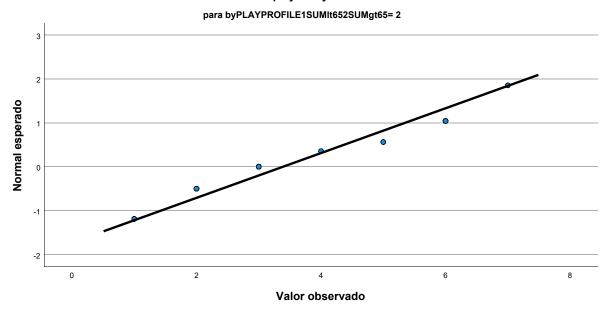


Gráfico Q-Q normal de 8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability.



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.

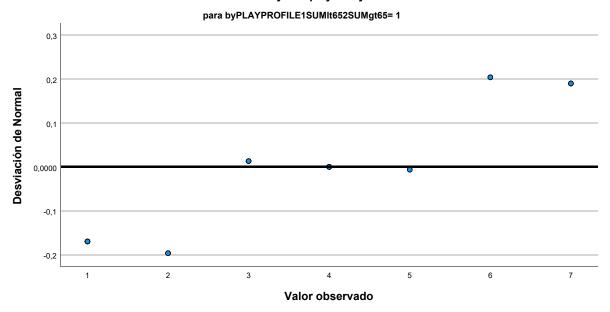
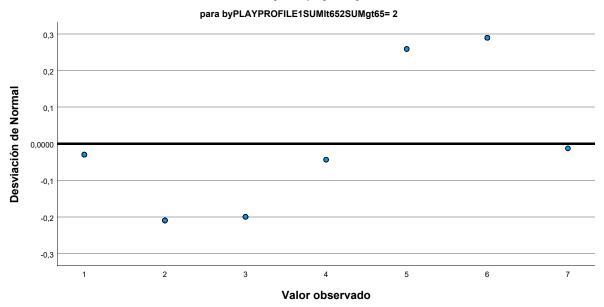
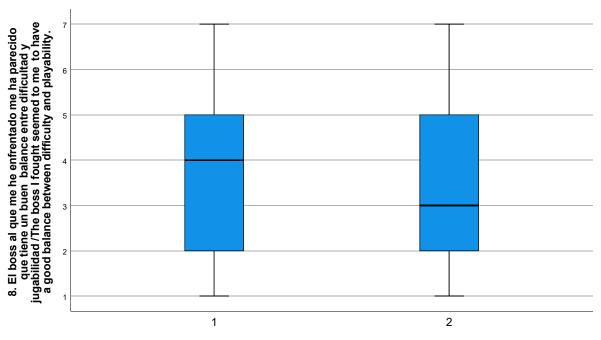


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability.





by PLAY PROFILE (1=%SUM&It;65%,2=%SUM>65%)

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

byPLAYPROFILE1SUMlt652SUMgt65= 1

F'recuencia	Stem	&	Ноја
4,00	1		0000
2,00	2		00
8,00	3		0000000
9,00	4		00000000
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 expe Diagrama de t allo y hojas de by PLAYPROFILE1SUMlt652SUMgt65= 2

 5,00
 3 . 00000

 7,00
 4 . 0000000

 7,00
 5 . 0000000

 9,00
 6 . 00000000

 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.

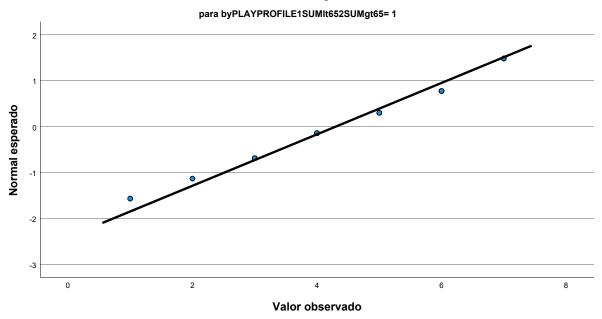
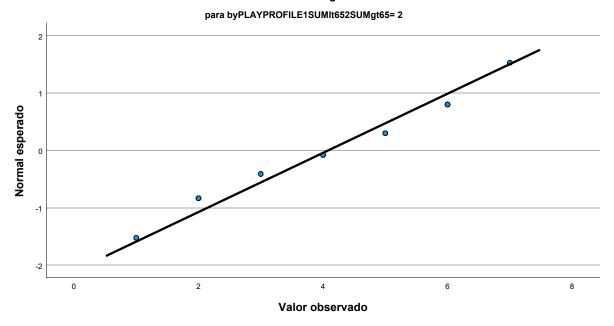


Gráfico Q-Q normal de 9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good.



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.

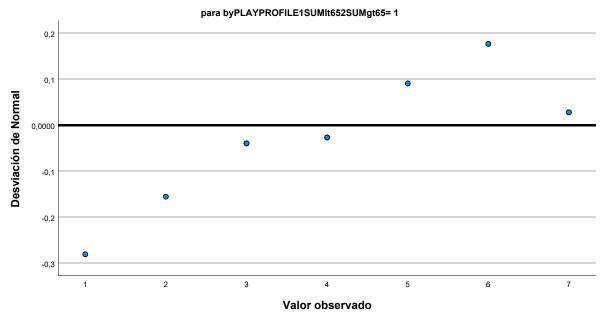
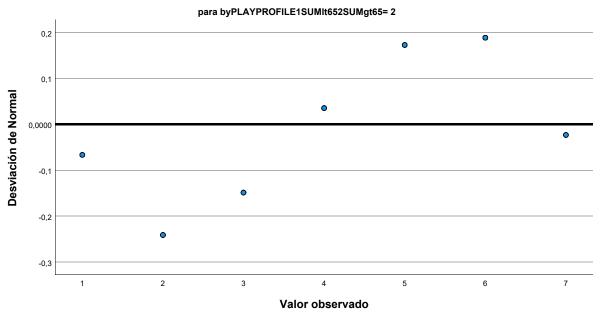
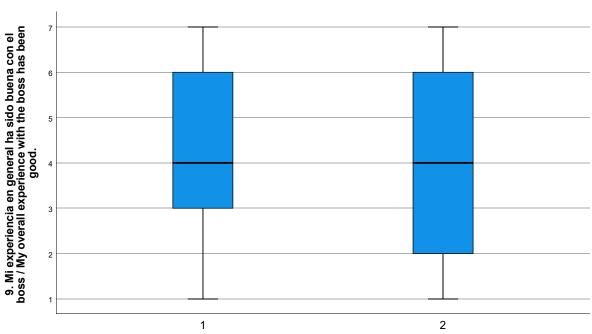


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good.





by PLAY PROFILE (1=%SUM&It;65%,2=%SUM>65%)

lengh comment

Gráficos de tallo y hojas

lengh comment Diagrama de tallo y hojas de byPLAYPROFILE1SUMlt652SUMgt65= 1

Frecuencia Stem & Hoja

17,00 0 . 00000000000000344

```
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)
```

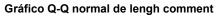
Ancho del tallo: 100 Cada hoja: 1 caso(s)

lengh comment Diagrama de tallo y hojas de byPLAYPROFILE1SUMlt652SUMgt65= 2

Frecuenci	ia Stem	&	Ноја
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



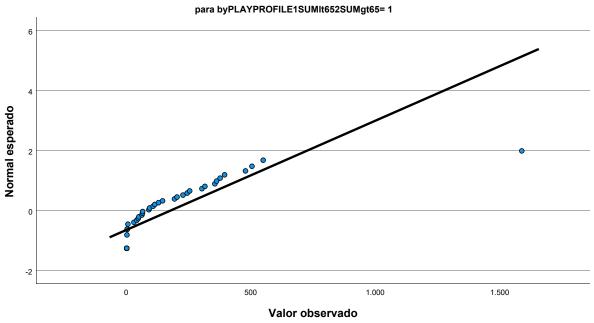
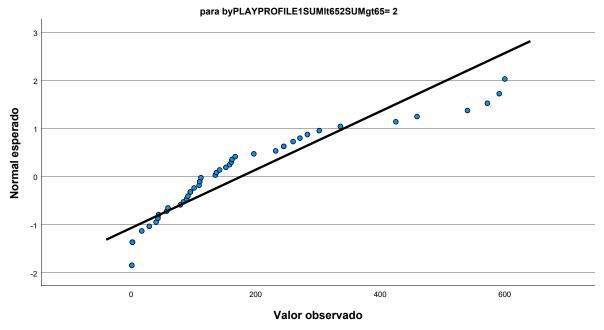


Gráfico Q-Q normal de lengh comment



Gráficos Q-Q normales sin tendencia

Gráfico Q-Q normal sin tendencia de lengh comment

para byPLAYPROFILE1SUMIt652SUMgt65= 1

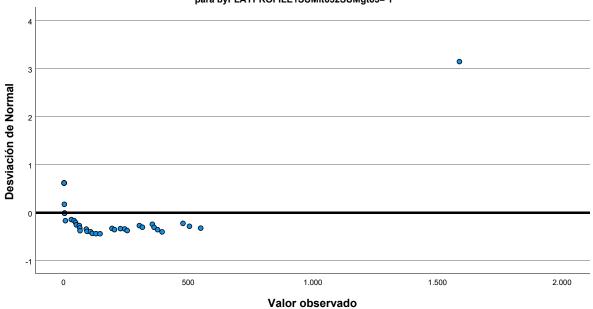


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de lengh comment

0,0000
-0,2

300

Valor observado

400

500

200

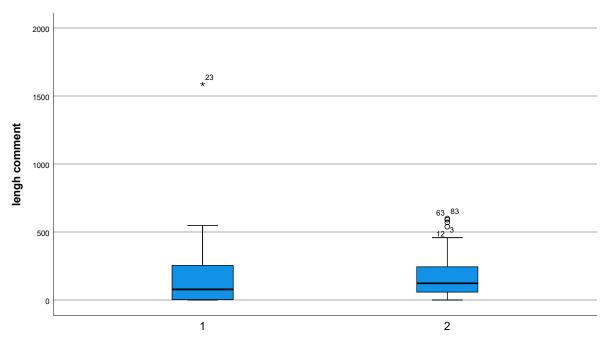
Desviación de Normal

-0,4

0

100

600



by PLAY PROFILE (1=%SUM&It;65%,2=%SUM>65%)

KIND OF COMMENT

Gráficos de tallo y hojas

KIND OF COMMENT Diagrama de tallo y hojas de byPLAYPROFILE1SUM1t652SUMgt65= 1

Frecuencia	Stem	&	Ноја
14,00	0		0000000000000
,00	0		
2,00	1		00
,00	1		
5,00	2		00000
,00	2		
5,00	3		00000
,00	3		
16,00	4	•	00000000000000000
Ancho del tal	llo:	1	
Cada hoja:		1	caso(s)

KIND OF COMMENT Diagrama de tallo y hojas de byPLAYPROFILE1SUM1t652SUMgt65= 2

Frecuencia	Stem	&	Ноја
6,00	0		000000
,00	0		
,00	1		

,00 1 . 2. 11,00 0000000000 ,00 2. 6,00 000000 3. ,00 22,00 ,00 4 . 1,00

Ancho del tallo: 1

Cada hoja: 1 caso(s)

Gráficos Q-Q normales

Gráfico Q-Q normal de KIND OF COMMENT

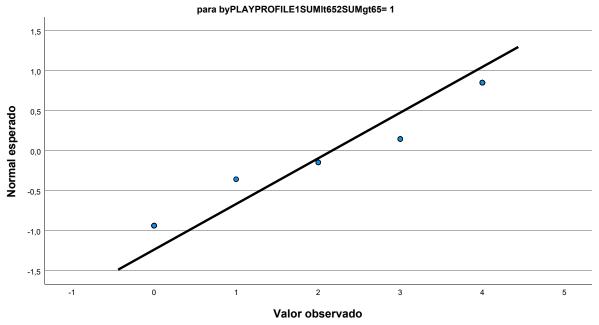
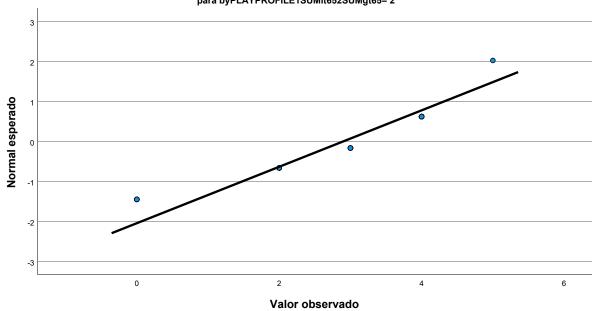


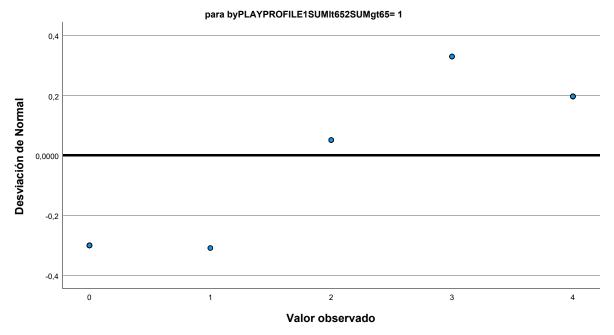
Gráfico Q-Q normal de KIND OF COMMENT

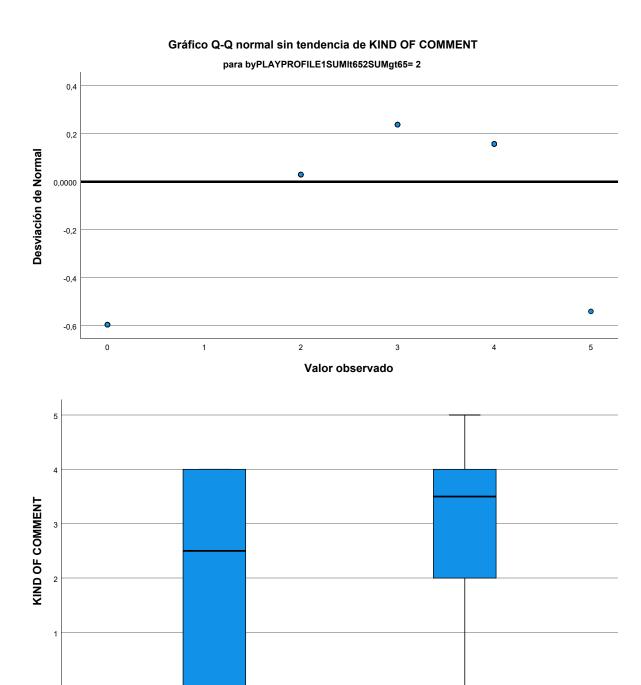
para byPLAYPROFILE1SUMIt652SUMgt65= 2



Gráficos Q-Q normales sin tendencia

Gráfico Q-Q normal sin tendencia de KIND OF COMMENT





Explorar

By PLAY PROFILE BY SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% <65%, 3>=66%)

by PLAY PROFILE (1=%SUM&It;65%,2=%SUM>65%)

	By PLAY PROFILE BY SUM	Casos			
	(PLAY PROFILE BY SUM	Vá	álido	Perdidos	
	(1=<33%,2>33% < 65%, 3>=66%)	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	1	10	100,0%	0	
contra el boss?/ How many times have you played	2	42	100,0%	0	
against the boss?	3	36	100,0%	0	
¿Cuántas has ganado? /	1	10	100,0%	0	
How many times have you	2	42	100,0%	0	
von?	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	1	10	100,0%	0	
(Q1-Q7-Q8-Q9)	2	42	100,0%	0	
	3	36	100,0%	0	
GRAPHICS&DESIGN	1	10	100,0%	0	
(Q1-Q7-Q8)	2	42	100,0%	0	
	3	36	100,0%	0	
El boss está perfectamente integrado en	1	10	100,0%	0	
Q1-Q7-Q8) I. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated in	2	42	100,0%	0	
Kromaia	3	36	100,0%	0	
2. La dificultad del boss la	1	10	100,0%	0	
considero alta / I think the boss difficulty is high.	2	42	100,0%	0	
2000 announty to might.	3	36	100,0%	0	

	By PLAY PROFILE BY SUM		Casos	
	(PLAY PROFILE BY SUM (1=&It33%,2>33% &It	Perdidos	To	otal
	65%, 3>=66%)	Porcentaje	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	1	0,0%	10	100,0%
contra el boss?/ How many	2	0,0%	42	100,0%
times have you played against the boss?	3	0,0%	36	100,0%
¿Cuántas has ganado? /	1	0,0%	10	100,0%
How many times have you	2	0,0%	42	100,0%
won?	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	1	0,0%	10	100,0%
(Q1-Q7-Q8-Q9)	2	0,0%	42	100,0%
	3	0,0%	36	100,0%
GRAPHICS&DESIGN	1	0,0%	10	100,0%
(Q1-Q7-Q8)	2	0,0%	42	100,0%
	3	0,0%	36	100,0%
1. El boss está	1	0,0%	10	100,0%
perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is	2	0,0%	42	100,0%
perfectly integrated in Kromaia	3	0,0%	36	100,0%
2. La dificultad del boss la	1	0,0%	10	100,0%
considero alta / I think the boss difficulty is high.	2	0,0%	42	100,0%
50000 unificulty is flight.	3	0,0%	36	100,0%

	By PLAY PROFILE BY SUM		Casos	
	(PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% <	Vá	alido	Perdidos
	65%, 3>=66%)	N	Porcentaje	N
3. En ningún momento quise rendirme mientras me	1	10	100,0%	0
enfrentaba al boss / At no	2	42	100,0%	0
time did I want to give up while facing the boss.	3	36	100,0%	0
4. En algún momento estaba tan involucrado que quise	1	10	100,0%	0
nablar directamente con el videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video	2	42	100,0%	0
to talk directly to the video game	3	36	100,0%	0
5. He disfrutado jugando	1	10	100,0%	0
contra el boss / I enjoyed	2	42	100,0%	0
playing against the boss	3	36	100,0%	0
6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando	1	10	100,0%	0
contra el boss / When the time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss.	2	42	100,0%	0
	3	36	100,0%	0
7. Me ha gustado el diseño y	1	10	100,0%	0
comportamiento del boss / I liked the design and behavior	2	42	100,0%	0
of the boss	3	36	100,0%	0
8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance	1	10	100,0%	0
entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance	2	42	100,0%	0
between difficulty and playability.	3	36	100,0%	0
9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss /	1	10	100,0%	0
My overall experience with	2	42	100,0%	0
the boss has been good.	3	36	100,0%	0
lengh 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

	By PLAY PROFILE BY SUM	M Casos		
	(PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% <	Perdidos	To	otal
	65%, 3>=66%)	Porcentaje	N	Porcentaje
3. En ningún momento quise rendirme mientras me	1	0,0%	10	100,0%
enfrentaba al boss / At no	2	0,0%	42	100,0%
time did I want to give up while facing the boss.	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	1	0,0%	10	100,0%
	2	0,0%	42	100,0%
to talk directly to the video game	3	0,0%	36	100,0%
5. He disfrutado jugando	1	0,0%	10	100,0%
contra el boss / I enjoyed playing against the boss	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	1	0,0%	10	100,0%
contra el boss / When the time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss.	2	0,0%	42	100,0%
	3	0,0%	36	100,0%
7. Me ha gustado el diseño y	1	0,0%	10	100,0%
comportamiento del boss / I liked the design and behavior	2	0,0%	42	100,0%
of the boss	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	1	0,0%	10	100,0%
ha sido buena con el boss / My overall experience with	2	0,0%	42	100,0%
the boss has been good.	3	0,0%	36	100,0%
lengh 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%

	By PLAY PROFILE BY 3>=66%)	SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1:	=<33%,2>33% <65%	Estadístico	Error estándar
PLAYTESTING DURATION	1	Media		6,70	,955
		95% de intervalo de	Límite inferior		
		confianza para la media	Límite superior		
		Media recortada al 5%	·		
		Mediana			
		Varianza			
		Desv. estándar			
		Mínimo			
		Máximo			
		Rango			
		Rango intercuartil			
		Asimetría			,687
		Curtosis			1,334
	2	Media			,841
		95% de intervalo de	Límite inferior		
		confianza para la media	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			
		Rango intercuartil			
		Asimetría			,365
		Curtosis			
					,717
	3	Media			,894
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior		
			Límite superior		
		Media recortada al 5%			
		Mediana		7,00	
		Varianza		28,749	
		Desv. estándar		5,362	
		Mínimo		0	
		Máximo		26	
		Rango		26	
		Rango intercuartil		9	
		Asimetría		.984	,393
		Curtosis			,768
AVERAGE GAME TIME	1	Media			1,0519824026
AVERAGE GAINE TIME	'	95% de intervalo de	I (mita infariar	6,50 29,733 5,453 0 23 23 8 8,801 ,279 8,22 6,41 10,04 7,89 7,00 28,749 5,362 0 26 26	1,0013024020
		confianza para la media	Límite inferior		
			Límite superior		
		Media recortada al 5%			
		Mediana			
		Varianza			
		Desv. estándar		3,3266604505	
		Mínimo		1,000000000	
		Máximo		12,000000000	
		Rango		11,000000000	
		Rango intercuartil		2,3875000000	
		Asimetría		2,578	,687
		Curtosis		7,094	1,334
	2	Media			,2968586815
		95% de intervalo de	Límite inferior		
		confianza para la media	Límite superior		
		Media recortada al 5%	Zimito ouponoi		
		Mediana			
		Varianza			
		Desv. estándar			
		Mínimo			
		Máximo		7,000000000	

	3>=66%)	' SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33	% &It65%, Estadístico	Error estándar
		Rango	7,0000000000	
		Rango intercuartil	3,000000000	
		Asimetría	,641	,365
		Curtosis	-,357	,717
	3	Media	3,7271825397	,50045901235
		95% de intervalo de Límite inferior	2,7111967309	
		confianza para la media Límite superio	r 4,7431683484	
		Media recortada al 5%	3,4561287478	
		Mediana	2,5000000000	
		Varianza	9,017	
		Desv. estándar	3,0027540741	
		Mínimo	,00000000000	
		Máximo	13,000000000	
		Rango	13,000000000	
		Rango intercuartil	4,5000000000	
		Asimetría	1,245	,393
		Curtosis	1,593	,768
WON RATE	1	Media	0,0000%	0,00000%
		95% de intervalo de Límite inferior	0,0000%	
		confianza para la media Límite superio		
		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 Límite inferior confianza para la media	33,6271%	
		Ellille Superio		
		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%	265
		Asimetría	,158	,365
	2	Curtosis	-1,535	,717
	3	Media 95% de intervalo de Límite inferior	72,1759% 59,5348%	6,22683%
		95% de intervalo de Límite inferior confianza para la media Límite superio		
		Media recortada al 5%		
			74,6399%	
		Mediana Varianza	100,0000%	
			1395,844	
		Desv. estándar	37,36100%	
		Mínimo Máximo	0,00%	
			100,00%	
		Rango Rango intercuartil	100,00%	
		Rango intercuartil	50,00%	202
		Asimetría	-,947	,393
. Cuántas vess - has instal	4	Curtosis	-,575	,768
¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many		Media	3,00	,422
times have you played		95% de intervalo de Límite inferior confianza para la media	2,05	
against the boss?		Ellille Superio		
		Media recortada al 5%	3,00	
		Mediana	3,00	

	By PLAY PROFILE B' 3>=66%)	Y SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33%	<65%, 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		+
	2		3,02	,276
		95% de intervalo de Confianza para la media	2,47	
		Elitillo daporior	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 Límite inferior	2,17	,212
		configura novo la madia		
		Elittike 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? /	1	Media	,00	,000
How many times have you		95% de intervalo de Límite inferior	,00	
won?		confianza para la media 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 Límite inferior	,85	
		confianza para la media Límite superior	1,96	
		Media recortada al 5%	1,15	
		Mediana	1,00	
		Varianza	3,125	
		Desv. estándar	1,768	
		Mínimo	0	
		Máximo	9	
			9	
		Rango		
		Rango intercuartil	2	
		Asimetría	2,460	,365
		Curtosis	8,047	,717
	3	Media	2,03	,312

	3>=66%)	SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1	-aii,33 /0,2ayi,3370 aii,05%,	Estadístico	Error estándar
		95% de intervalo de	Límite inferior	1,39	
		confianza para la media	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
511 1 100E11 (QZ)	'	95% de intervalo de	Límite inferior	2,81	,,,,,,
		confianza para la media		6,19	
			Límite superior		
		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	Límite inferior	3,99	
		confianza para la media	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	Límite inferior	2,90	
		confianza para la media	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	
					200
		Asimetría		,238	,393
(05.00)		Curtosis		-1,518	,768
UN (Q5-Q6)	1	Media		3,150	,6414
		95% de intervalo de	Límite inferior	1,699	
		confianza para la media	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	

	By PLAY PROFILE B 3>=66%)	Y SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% <65%	Estadístico	Error estándar
		Rango intercuartil	3,6	
		Asimetría	,715	,687
		Curtosis	-,505	1,334
	2	Media	3,929	,2813
		95% de intervalo de Límite inferior	3,360	
		confianza para la media Límite superior	4,497	
		Media recortada al 5%	3,906	
		Mediana	3,500	
		Varianza	3,324	
		Desv. estándar	1,8232	
		Mínimo	1,0202	
		Máximo	7,0	
		Rango	6,0	
		Rango intercuartil	3,6	
		Asimetría	,165	,365
		Curtosis	-1,257	,717
	3	Media	4,014	,3476
		95% de intervalo de Límite inferior	3,308	
		confianza para la media 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	,393
		Curtosis	-1,418	,768
NMERSIBILITY (Q3-Q4)	1	Media	3,500	,6368
		95% de intervalo de Límite inferior	2,059	
		confianza para la media 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	,687
		Curtosis	-1,720	1,334
	2	Media	4,405	,2540
		95% de intervalo de Límite inferior	3,892	
		confianza para la media Límite superior	4,918	
		Media recortada al 5%	4,451	
		Mediana	4,500	
		Varianza	2,710	
		Desv. estándar	1,6463	
		Mínimo	1,0	
		Máximo	7,0	
		Rango	6,0	
		Rango intercuartil	2,0	
		Asimetría	-,572	,365
		Curtosis	-,371	,717
	3	Media	4,292	,3515
		95% de intervalo de Límite inferior	3,578	
		confianza para la media Límite superior	5,005	
		Media recortada al 5%	4,324	
		Mediana	4,250	
		Varianza	4,448	

	By PLAY PROFILE BY 3>=66%)	SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% <6	5%, Estadístico	Error estándar
	23.3., 22.27	Desv. estándar	2,1091	
		Mínimo	1,0	
		Máximo	7,0	
		Rango	6,0	
		Rango intercuartil	3,6	
		Asimetría	-,286	,393
		Curtosis	-1,172	,768
ODADLIJOG8DEGION	4			
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8-Q9)	1	Media	3,8000	,64096
(41 41 40 40)		95% de intervalo de Límite inferior confianza para la media	2,3500	
		Littlite Superior	5,2500	
		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	,687
		Curtosis	-,758	1,334
	2	Media		
	2		4,0536	,24435
		95% de intervalo de Límite inferior confianza para la media	3,5601	
		- Limite superior	4,5471	
		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	,365
		Curtosis	-,971	,717
	3	Media	4,2639	,27294
		95% de intervalo de Límite inferior confianza para la media	3,7098	
		Elitilité superior	4,8180	
		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	,393
		Curtosis	-,995	,768
GRAPHICS&DESIGN (Q1-Q7-Q8)	1	Media	3,9333333333	,60410120974
Q1-Q1-Q0)		95% de intervalo de Límite inferior	2,5667614547	
		confianza para la media 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	3,0000000007	
				007
		Asimetría	,329	,687
		Curtosis	-,675	1,334
	2	Media	4,1507936508	,25330500406

	By PLAY PROFILE BY SU 3>=66%)	IM (PLAY PROFILE BY SUM (1	=<33%,2>33% <65%,	Estadístico	Error estándar
	3-,,	95% de intervalo de	Límite inferior	3,6392338171	
		confianza para la media	Límite superior	4,6623534845	
		Media recortada al 5%	Limite Superior	4,1490299824	
		Mediana		4,0000000000	
		Varianza			
		Desv. estándar		2,695	
				1,6416040489	
		Mínimo		1,000000000	
		Máximo		7,000000000	
		Rango		6,000000000	
		Rango intercuartil		2,7500000000	
		Asimetría		,145	,365
		Curtosis		-1,096	,717
	3	Media		4,1481481481	,27871095457
		95% de intervalo de	Límite inferior	3,5823348296	
		confianza para la media	Límite superior	4,7139614667	
		Media recortada al 5%		4,1728395062	
		Mediana		4,3333333333	
		Varianza		2,796	
		Desv. estándar		1,6722657274	
		Mínimo		1,0000000000	
		Máximo		7,000000000	
		Rango		6,000000000	
				2,9166666667	
		Rango intercuartil Asimetría			202
				-,261	,393
		Curtosis		-1,081	,768
El boss está perfectemente integrado en	1	Media		4,90	,605
perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is		95% de intervalo de	Límite inferior	3,53	
perfectly integrated in		confianza para la media	Límite superior	6,27	
Kromaia		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	,687
		Curtosis		-1,031	1,334
	2	Media		4,67	,268
	2		Límita infariar		,200
		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	,365
		Curtosis		-1,032	,717
	3	Media		4,89	,270
		95% de intervalo de	Límite inferior	4,34	
		confianza para la media	Límite superior	5,44	
		Media recortada al 5%	p-1101	4,96	
		Mediana		5,00	
		Varianza		2,616	
		Desv. estándar		1,617	
		Mínimo		1	
		Máximo		7	
		Rango		6	

	By PLAY PROFILE BY SU 3>=66%)	M (PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% <65%	%, Estadístico	Error estándar
		Rango intercuartil	2	
		Asimetría	-,625	,393
		Curtosis	-,250	,768
2. La dificultad del boss la	1	Media	4,50	,749
considero alta / I think the		95% de intervalo de Límite inferior	2,81	,
boss difficulty is high.		confianza para la media Límite superior	6,19	
		Media recortada al 5%	4,56	
		Mediana	4,00	
		Varianza	5,611	
		Desv. estándar	2,369	
		Mínimo	1	
		Máximo	7	
			6	
		Rango		
		Rango intercuartil	4	
		Asimetría	-,063	,687
		Curtosis	-1,839	1,334
	2	Media	4,64	,323
		95% de intervalo de Límite inferior	3,99	
		confianza para la media 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		265
			-,404	,365
		Curtosis	-1,314	,717
	3	Media	3,67	,380
		95% de intervalo de Límite inferior confianza para la media	2,90	
		Elithic 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
3. En ningún momento quise	1	Media	3,90	,795
rendirme mientras me		95% de intervalo de Límite inferior	2,10	,. 30
enfrentaba al boss / At no		confianza para la media Límite superior	5,70	
time did I want to give up while facing the boss.		Media recortada al 5%	3,89	
write facility the boss.		Mediana	3,50	
		Varianza	6,322	
		Desv. estándar	2,514	
		Mínimo	1	
		Máximo	7	
		Rango	6	
		Rango intercuartil	6	
		Asimetría	,140	,687
		Curtosis	-1,653	1,334
	2	Media	5,12	,322
		95% de intervalo de Límite inferior	4,47	
		confianza para la media Límite superior	5,77	
		Media recortada al 5%	5,24	
		Mediana	6,00	

	3>=66%)	Y SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33%	Estadístico	Error estándar
		Desv. estándar	2,086	
		Mínimo	1	
		Máximo	7	
		Rango	6	
		Rango intercuartil	3	
		Asimetría	-,826	,365
		Curtosis	-,687	,717
	3	Media	4,94	,431
		95% de intervalo de Límite inferior	4,07	,
		confianza para la media Límite superior		
		Media recortada al 5%	5,05	
		Mediana	7,00	
		Varianza	6,683	
		Desv. estándar	2,585	
		Mínimo	2,363	
			7	
		Máximo		
		Rango	6	
		Rango intercuartil	5	0.5
		Asimetría	-,618	,393
En algún man-site site?		Curtosis	-1,511	,768
I. En algún momento estaba an involucrado que quise	1	Media	3,10	,586
hablar directamente con el		95% de intervalo de Límite inferior	1,77	
videojuego / At some point I		confianza para la media Límite superior	4,43	
was so involved that I wanted		Media recortada al 5%	3,06	
to talk directly to the video game		Mediana	3,00	
gumo		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 Límite inferior	3,01	
		confianza para la media 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	265
				,365
	0	Curtosis	-1,463	,717
	3	Media	3,64	,385
		95% de intervalo de Límite inferior confianza para la media	2,86	
		Ellilite Superior		
		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

	3>=66%)		=<33%,2>33% <65%	Estadístico	Error estándar
contra el boss / I enjoyed		95% de intervalo de	Límite inferior	1,85	
playing against the boss		confianza para la media	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	Límite inferior	3,56	
		confianza para la media	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	Límite inferior	3,70	
		confianza para la media	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	1	Media		2,90	,657
me sentí decepcionado por		95% de intervalo de	Límite inferior	1,41	
no poder seguir jugando contra el boss / When the		confianza para la media	Límite superior	4,39	
time was up, I was		Media recortada al 5%		2,78	
disappointed that I could not		Mediana		2,50	
continue playing against the boss.		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	Límite inferior	2,99	
		confianza para la media	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	

	By PLAY PROFILE B' 3>=66%)	Y SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33%	Estadístico	Error estándar
		Rango intercuartil	4	
		Asimetría	,241	,365
		Curtosis	-1,394	,717
	3	Media	3,64	,439
		95% de intervalo de Límite inferior	2,75	
		confianza para la media 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	,393
		Curtosis	-1,800	,768
7. Me ha gustado el diseño y	1	Media	3,60	,777
comportamiento del boss / I		95% de intervalo de Límite inferior	1,84	
ked the design and behavior		confianza para la media Límite illenior Límite superior	5,36	
of the boss		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	,68
		Curtosis	-1,662	1,334
	0			
	2	Media	3,83	,318
		95% de intervalo de Límite inferior	3,19	
		confianza para la media 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	,365
		Curtosis	-1,236	,717
	3	Media	3,97	,330
		95% de intervalo de Límite inferior	3,30	
		confianza para la media Límite superior	4,64	
		Media recortada al 5%	3,97	
		Mediana	4,00	
		Varianza	3,913	
			1,978	
		Desv. estándar		
		Mínimo	1	
		Máximo	7	
		Rango	6	
		Rango intercuartil	4	
		Asimetría	-,241	,393
		Curtosis	-1,341	,768
B. El boss al que me he	1	Media	3,10	,752
enfrentado me ha parecido		95% de intervalo de Límite inferior	1,40	,. 0.
que tiene un buen balance		confianza para la media Límite superior	4,80	
entre dificultad y jugabilidad		Ellilite Superior		
The boss I fought seemed to me to have a good balance		Media recortada al 5%	3,00	
between difficulty and		Mediana	2,50	
playability.		Varianza	5,656	

MINA VIEW IN THE REAL PROPERTY OF THE PERTY	3>=66%)	Y SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33%	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 Límite inferior	3,08	
		confianza para la media 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	
			3	
		Rango intercuartil Asimetría		,365
			,243	
3	2	Curtosis	-,595	,717
	3	Media	3,72	,342
		95% de intervalo de Límite inferior confianza para la media	3,03	
		Littlike 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	-1,507	,768
). Mi experiencia en general	1	Media	3,60	,718
na sido buena con el boss /		95% de intervalo de Límite inferior	1,98	
My overall experience with he boss has been good.		confianza para la media Límite superior	5,22	
no bood nao boon good.		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
	2	95% de intervalo de Límite inferior	3,55	,200
		configura para la madia	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

	By PLAY PROFILE B 3>=66%)	Y SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33%	<65%, Estadístico	Error estándar
		95% de intervalo de Límite inferior	3,83	
		confianza para la media 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	,393
		Curtosis	-1,180	,768
lengh comment	1	Media	122,30	49,770
		95% de intervalo de Límite inferior	9,71	
		confianza para la media 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	,687
		Curtosis	-1,264	1,334
	2	Media	189,17	42,132
	2	95% de intervalo de Límite inferior	104,08	42,132
		configura para la madia		
			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	,365
		Curtosis	16,510	,717
	3	Media	178,53	28,130
		95% de intervalo de Límite inferior	121,42	
		confianza para la media 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	,393
		Curtosis	1,447	,768
(IND OF COMMENT	1	Media	1,60	,600
		95% de intervalo de Límite inferior	,24	
		confianza para la media Límite superior	2,96	
		Media recortada al 5%	1,56	
		Mediana	,50	
		Varianza	3,600	
		Desv. estándar	1,897	
		Mínimo	1,097	
			4	
		Máximo		

3>=66%)	BY SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33%	Estadístico	Error estándar
	Rango intercuartil	4	
	Asimetría	,478	,687
	Curtosis	-2,044	1,334
2	Media	2,38	,255
	95% de intervalo de Límite inferior	1,87	
	confianza para la media 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
	Curtosis	-1,433	,717
3	Media	3,00	,229
	95% de intervalo de Límite inferior	2,54	
	confianza para la media 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

	By PLAY PROFILE BY SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% <	Kolmogorov-Smirnov ^a		ov ^a
	65%, 3>=66%)	Estadístico	gl	Sig.
PLAYTESTING DURATION	1	,192	10	,200*
	2	,135	42	,053
	3	,118	36	,200*
AVERAGE GAME TIME	1	,269	10	,039
	2	,102	42	,200*
	3	,186	36	,003
WON RATE	1		10	
	2	,207	42	<,001
	3	,355	36	<,001
¿Cuántas veces has jugado	1	,200	10	,200*
contra el boss?/ How many	2	,339	42	<,001
times have you played against the boss?	3	,310	36	<,001
¿Cuántas has ganado? /	1	,,,,,	10	,
How many times have you	2	,257	42	<,001
won?	3	,284	36	<,001
DIFFICULTY (Q2)	1	,254	10	,066
J	2	,187	42	<,001
	3	,184	36	,003
FUN (Q5-Q6)	1	,215	10	,200*
, ,	2	,134	42	,056
	3	,135	36	,095
INMERSIBILITY (Q3-Q4)	1	,190	10	,200*
(,	2	,128	42	,081
	3	,133	36	,106
GRAPHICS&DESIGN	1	,127	10	,200*
(Q1-Q7-Q8-Q9)	2	,146	42	,024
	3	,118	36	,200*
GRAPHICS&DESIGN	1	,151	10	,200*
(Q1-Q7-Q8)	2		42	
	3	,139		,039
1. El boss está	1	,139 ,164	36 10	,075 ,200 [*]
perfectamente integrado en				
Kromaia/ The boss is	2	,148	42	,022
perfectly integrated in Kromaia	3	,194	36	,001
2. La dificultad del boss la	1	,254	10	,066
considero alta / I think the	2	,187	42	<,001
boss difficulty is high.	3	,184	36	,003

	By PLAY PROFILE BY SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% <	Shapiro-Wilk		
	65%, 3>=66%)	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	1	,918	10	,344
contra el boss?/ How many	2	,663	42	<,001
times have you played against the boss?	3	,802	36	<,001
¿Cuántas has ganado? /	1	,002	10	-,001
How many times have you	2	726	42	. 001
won?	3	,726 ,806	36	<,001
DIEEICHI TV (O2)				<,001
DIFFICULTY (Q2)	2	,841	10 42	,045 <,001
		,868		
TUN (OF OG)	1	,865	36 10	<,001
FUN (Q5-Q6)		,907		,259
	2	,932	42	,016
IN IN 4550 (DILL 17) ((00 0 4)	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
(Q1-Q1-Q0-Q9)	2	,952	42	,076
	3	,942	36	,059
GRAPHICS&DESIGN	1	,946	10	,618
(Q1-Q7-Q8)	2	,951	42	,071
	3	,950	36	,103
1. El boss está	1	,887	10	,157
perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is	2	,924	42	,008
perfectly integrated in Kromaia	3	,919	36	,012
2. La dificultad del boss la	1	,841	10	,045
considero alta / I think the boss difficulty is high.	2	,868	42	<,001
boss unificulty is flight.	3	,865	36	<,001

	By PLAY PROFILE BY SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% <	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	65%, 3>=66%)	Estadístico	gl	Sig.
3. En ningún momento quise	1	,191	10	,200*
rendirme mientras me enfrentaba al boss / At no	2	,235	42	<,001
time did I want to give up while facing the boss.	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*
	2	,164	42	,006
	3	,179	36	,005
5. He disfrutado jugando	1	,241	10	,105
contra el boss / I enjoyed	2	,194	42	<,001
playing against the boss	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	1	,196	10	,200*
comportamiento del boss / I	2	,181	42	,001
liked the design and behavior of the boss	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*
	2	,151	42	,017
	3	,172	36	,009
9. Mi experiencia en general	1	,174	10	,200*
ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good.	2	,126	42	,094
	3	,179	36	,005
lengh 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

	By PLAY PROFILE BY SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% <	Shapiro-Wilk		
	65%, 3>=66%)	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	1	,905	10	,247
hablar directamente con el videojuego / At some point I	2	,880	42	<,001
was so involved that I wanted to talk directly to the video game	3	,856	36	<,001
5. He disfrutado jugando	1	,889	10	,164
contra el boss / I enjoyed	2	,901	42	,002
playing against the boss	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	1	,864	10	,085
comportamiento del boss / I	2	,904	42	,002
liked the design and behavior of the boss	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	1	,893	10	,182
ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good.	2	,943	42	,036
	3	,909	36	,006
lengh 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 ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM1lt332gt33lt653gt66= 1

Frecuencia	Stem	&	Ноја
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 ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM1lt332gt33lt653gt66= 2

PLAYTESTING DURATION Diagrama de tallo y hojas de ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM11t332gt331t653gt66= 3

Frecuence	ia Stem	&	Ноја
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)

Cada hoja: 1 caso(s)

Ancho del tallo: 10

Cada hoja: 1 caso(s)

Gráficos Q-Q normales

Gráfico Q-Q normal de PLAYTESTING DURATION

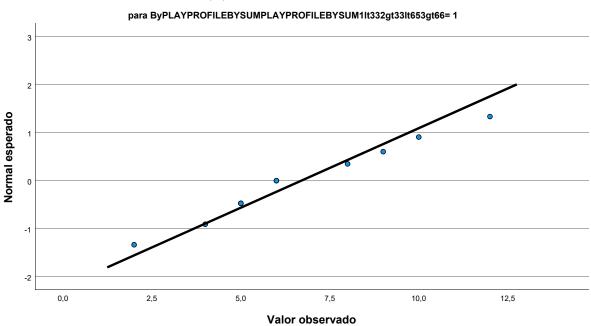


Gráfico Q-Q normal de PLAYTESTING DURATION

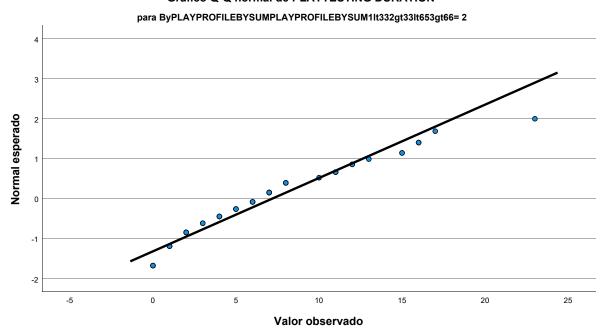
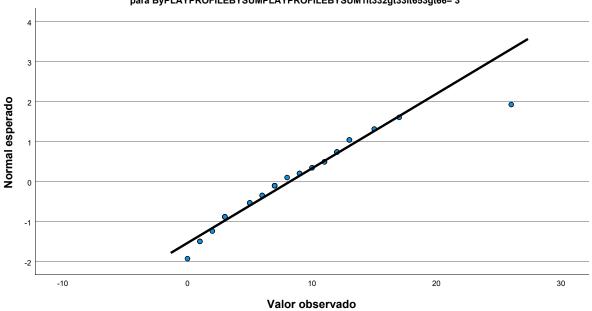


Gráfico Q-Q normal de PLAYTESTING DURATION

para ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM1lt332gt33lt653gt66= 3



Gráficos Q-Q normales sin tendencia

Desviación de Normal

Gráfico Q-Q normal sin tendencia de PLAYTESTING DURATION

para ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM1lt332gt33lt653gt66= 1 0,2 0,0 -0,2

Valor observado

12

10

Gráfico Q-Q normal sin tendencia de PLAYTESTING DURATION

para ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM1lt332gt33lt653gt66= 2

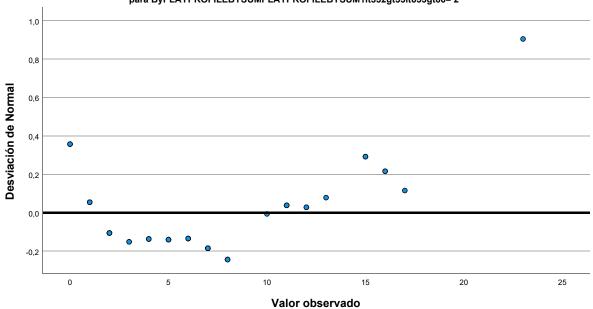
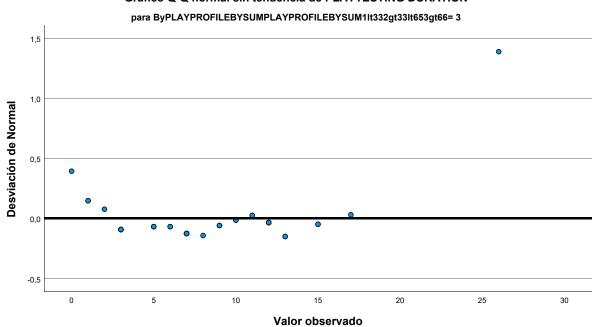
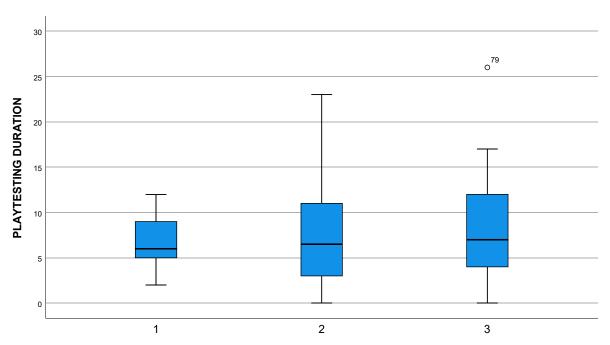


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de PLAYTESTING DURATION





By PLAY PROFILE BY SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% <65%, 3>=66%)

AVERAGE GAME TIME

Gráficos de tallo y hojas

AVERAGE GAME TIME Diagrama de tallo y hojas de ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM1lt332gt33lt653gt66= 1

Frecuenci	a Stem	&	Ноја
5,00	1		02236
2,00			
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 ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM11t332gt33lt653gt66= 2

Frecuencia	Stem	&	Ноја
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 ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM11t332gt33lt653gt66= 3

Frecuence	ia 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

Gráfico Q-Q normal de AVERAGE GAME TIME

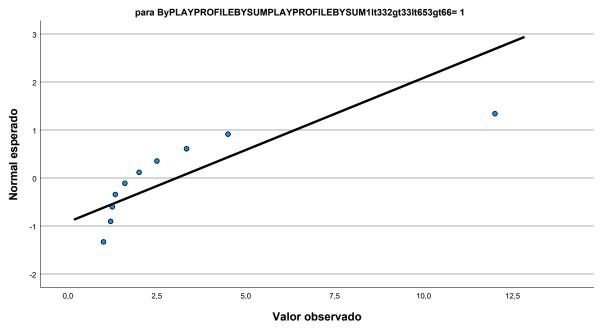


Gráfico Q-Q normal de AVERAGE GAME TIME

para ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM1lt332gt33lt653gt66= 2

Gráfico Q-Q normal de AVERAGE GAME TIME

Valor observado

Para ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM1lt332gt33lt653gt66= 3

4

3

4

2

-5

0

5

10

15

Valor observado

Gráficos Q-Q normales sin tendencia

3

Normal esperado

-1

Gráfico Q-Q normal sin tendencia de AVERAGE GAME TIME

para ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM1It332gt33It653gt66= 1

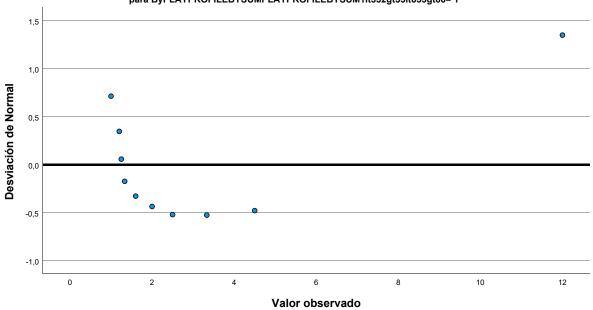


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de AVERAGE GAME TIME

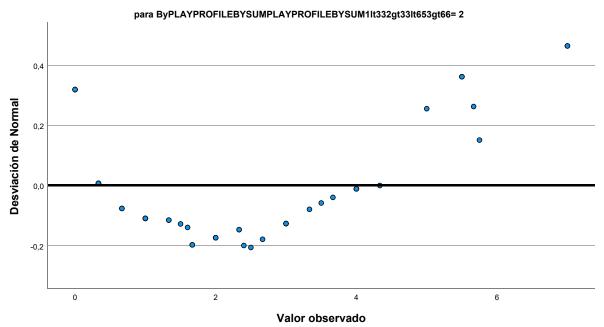
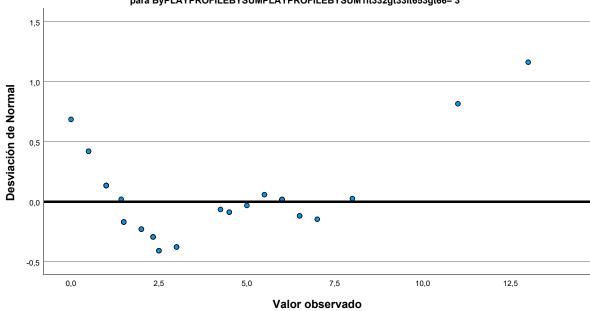
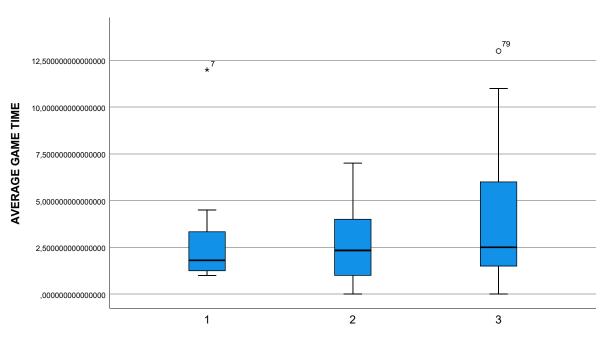


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de AVERAGE GAME TIME

para ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM1lt332gt33lt653gt66= 3





By PLAY PROFILE BY SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% <65%, 3>=66%)

WON RATE

Gráficos de tallo y hojas

WON RATE Diagrama de tallo y hojas de ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM1lt332gt33lt653gt66= 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	&	Ноја
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		0000000000

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

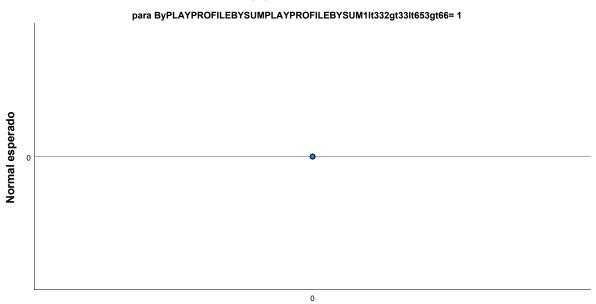
WON RATE Diagrama de tallo y hojas de ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM11t332gt33lt653gt66= 3

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		000000000000000000000000000000000000000

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

Gráficos Q-Q normales

Gráfico Q-Q normal de WON RATE



Valor observado

Gráfico Q-Q normal de WON RATE

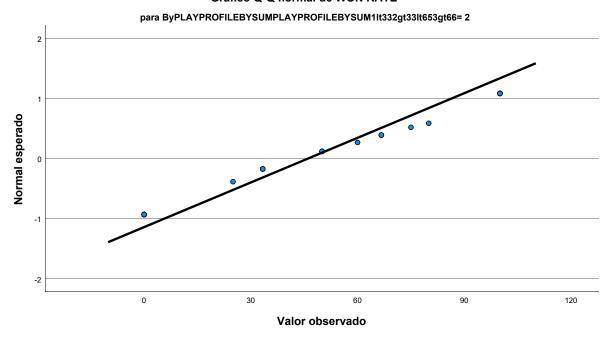
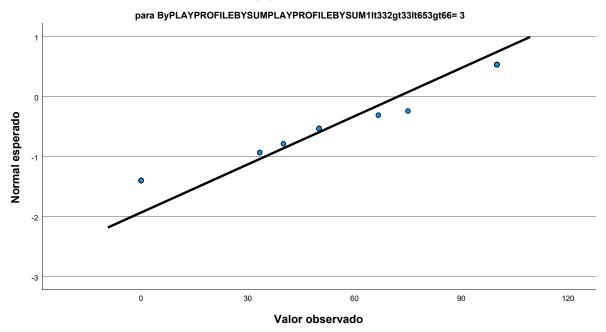
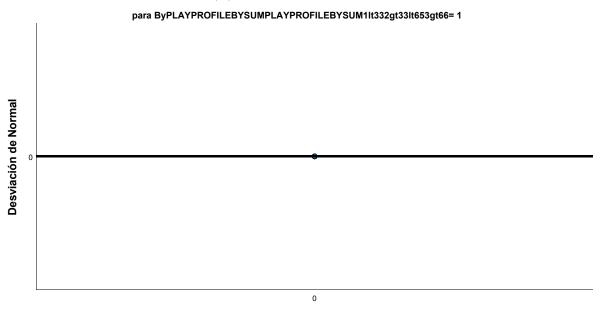


Gráfico Q-Q normal de WON RATE



Gráficos Q-Q normales sin tendencia

Gráfico Q-Q normal sin tendencia de WON RATE



Valor observado

Gráfico Q-Q normal sin tendencia de WON RATE



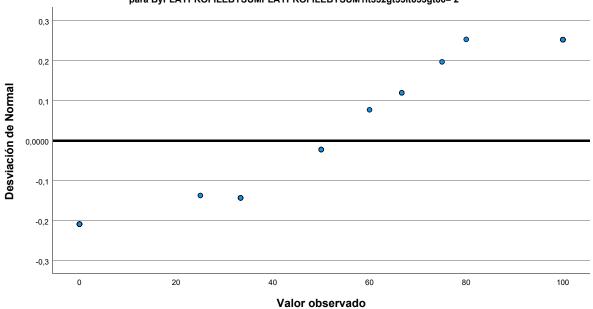
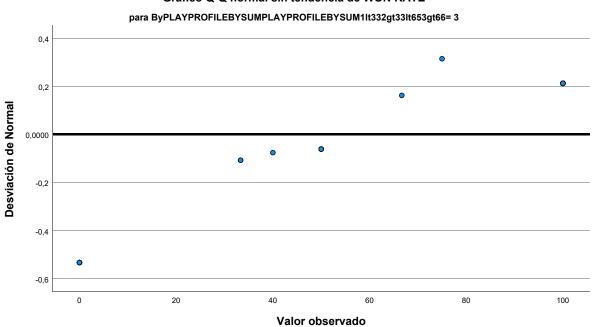
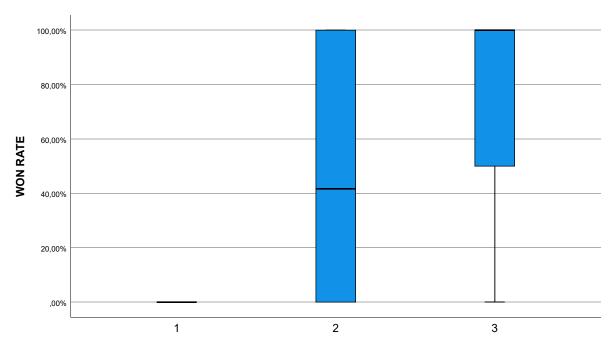


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de WON RATE





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 a gainst the boss?

Gráficos de tallo y hojas

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

ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM1lt332gt33lt653gt66= 1

Frecuencia	Stem &	Hoja
1,00	1 .	0
3,00	2.	000
3,00	3.	000
1,00	4 .	0
2,00	5.	0.0

Ancho del tallo: 1

Cada hoja: 1 caso(s)

 $\ensuremath{\text{c}}$ Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you pla Diagrama de tal lo y hojas de

ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM1lt332gt33lt653gt66= 2

Frecuencia	Stem &	Hoja
4,00	1 .	0000
,00	1 .	
11,00	2.	00000000000
0.0	2	

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

ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM11t332gt331t653gt66= 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 Ext	remos		(>=5 , 0)
Ancho del ta	110:	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?

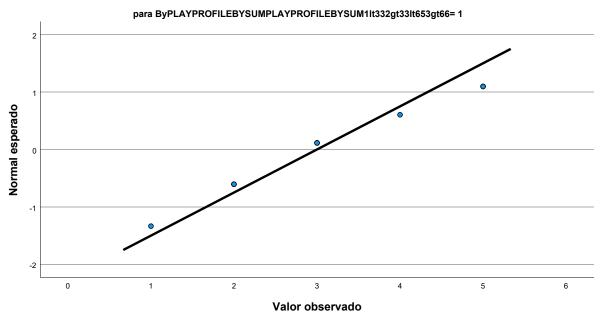


Gráfico Q-Q normal de ¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you played against the boss?

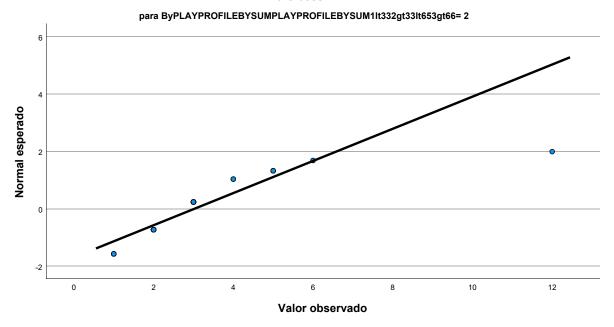
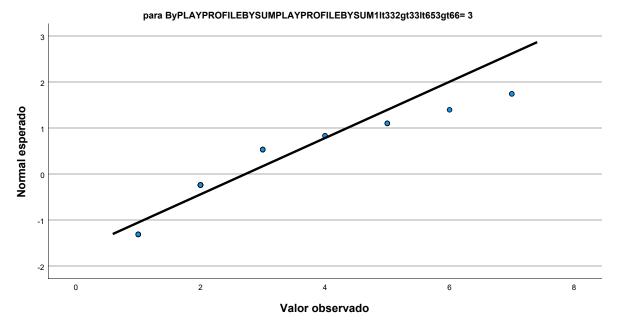


Gráfico Q-Q normal de ¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you played against the boss?



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?

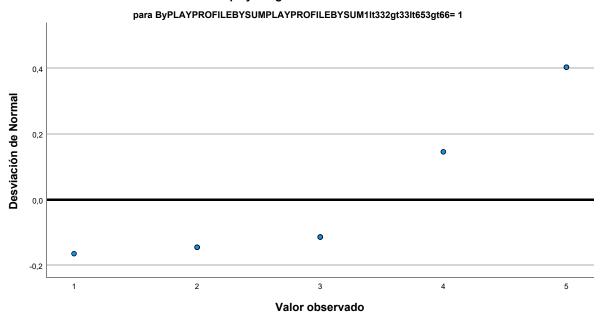


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de ¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you played against the boss?

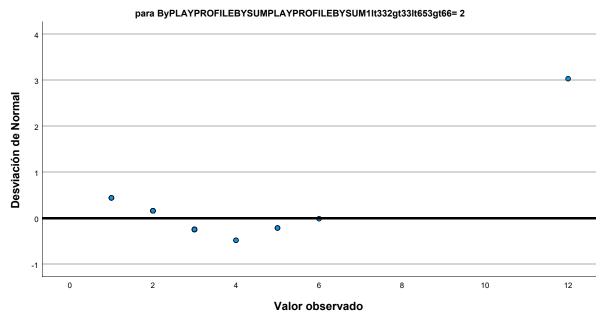
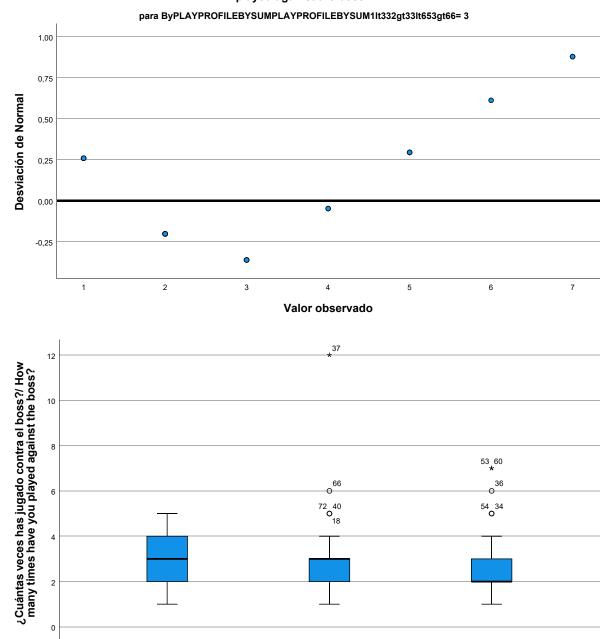


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de ¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you played against the boss?



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

Gráficos de tallo y hojas

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

Diagrama de tallo y hojas de

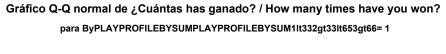
ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM1lt332gt33lt653gt66= 1

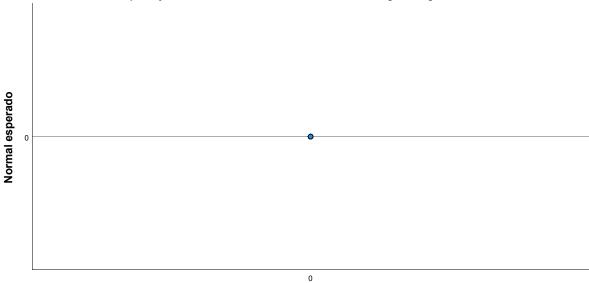
Frecuencia Stem & Hoja

3

```
10,00 0 . 000000000
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
   0.
    ,00
   14,00
            1 . 00000000000000
    ,00
            1 .
             2 . 0000000
    7,00
            2.
    ,00
    4,00
            3 . 0000
             3.
    ,00
   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 . 000000000000
    ,00
             1 .
           2 . 0000000000
   10,00
    ,00
            2.
        3.00
    2,00
    6,00 Extremos (>=4)
Ancho del tallo: 1
Cada hoja: 1 caso(s)
```

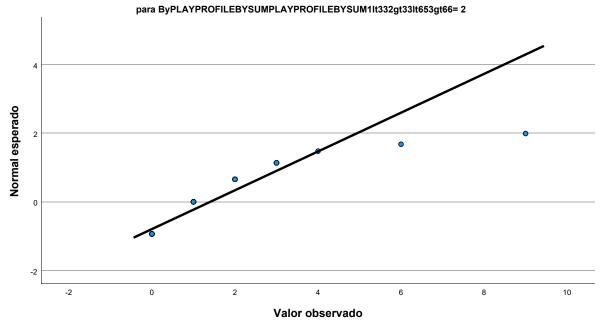
Gráficos Q-Q normales



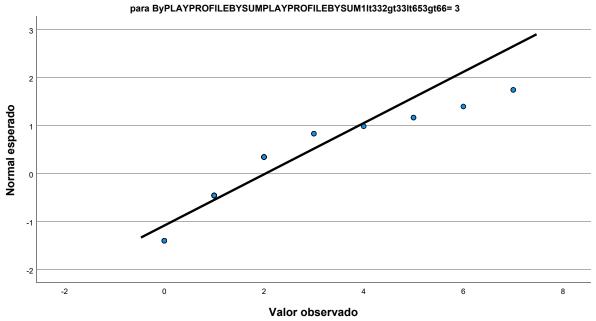


Valor observado

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

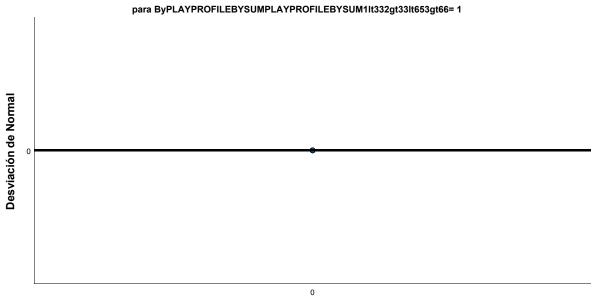






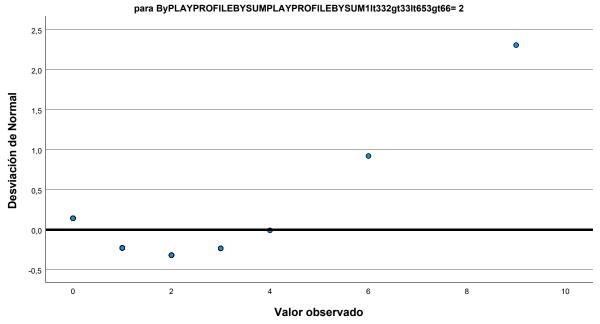
Gráficos Q-Q normales sin tendencia

 ${\it Gr\'afico Q-Q normal sin tendencia de \cite{contact} Cu\'antas has ganado? / How many times have you won?}$

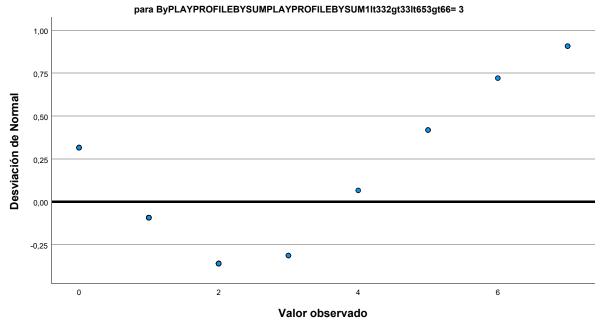


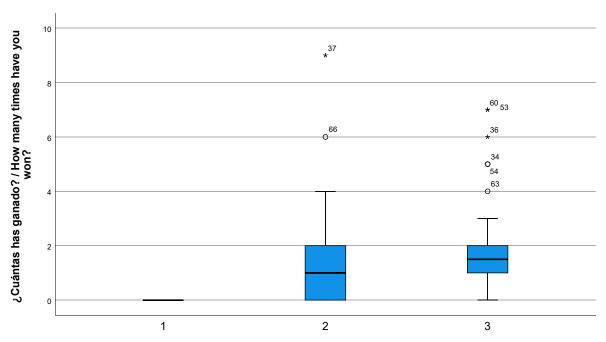
Valor observado

Gráfico Q-Q normal sin tendencia de ¿Cuántas has ganado? / How many times have you won?



 ${\it Gr\'afico Q-Q normal sin tendencia de \cite{contact} Cu\'antas has ganado? / How many times have you won?}$





By PLAY PROFILE BY SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% <65%, 3>=66%)

DIFFICULTY (Q2)

Gráficos de tallo y hojas

DIFFICULTY (Q2) Diagrama de tallo y hojas de ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM1lt332gt33lt653gt66= 1

Frecuencia	a Stem	&	Ноја
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 ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM1lt332gt33lt653gt66= 2

Frecuencia	Stem &	Ноја
3,00	1 .	000
8,00	2.	0000000
3,00	3.	000
2,00	4.	00
8,00	5.	00000000
7,00	6.	0000000
11,00	7.	0000000000

Ancho del tallo: 1

Cada hoja: 1 caso(s)

DIFFICULTY (Q2) Diagrama de tallo y hojas de ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM1lt332gt33lt653gt66= 3

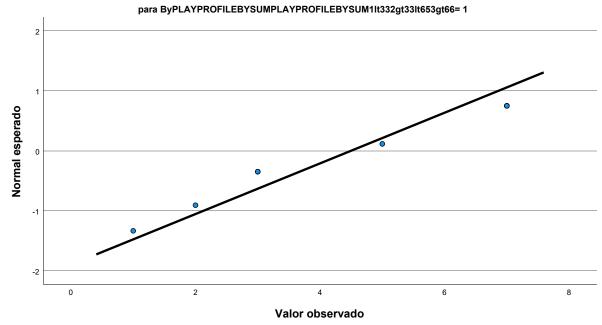
Frecuencia	Stem	&	Ноја
9,00	1		000000000
6,00	2		000000
4,00	3		0000
3,00	4		000
3,00	5		000
5,00	6		00000
6,00	7		000000
7 11 - 1		1	

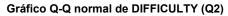
Ancho del tallo: 1

Cada hoja: 1 caso(s)

Gráficos Q-Q normales

Gráfico Q-Q normal de DIFFICULTY (Q2)





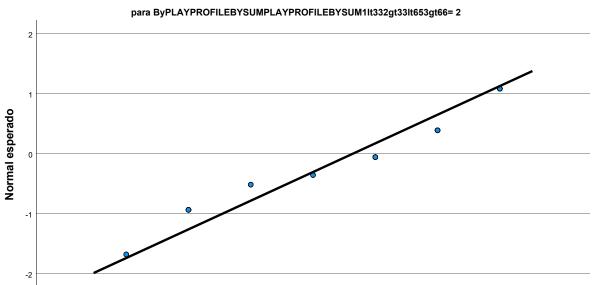
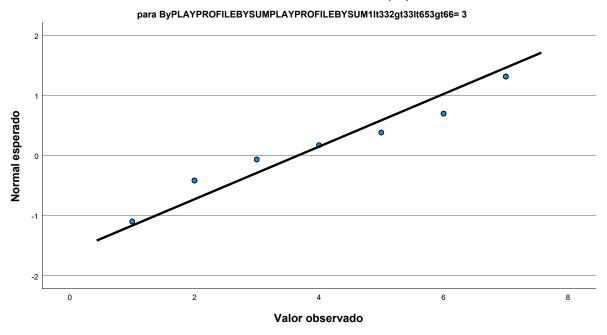


Gráfico Q-Q normal de DIFFICULTY (Q2)

Valor observado



Gráficos Q-Q normales sin tendencia

Gráfico Q-Q normal sin tendencia de DIFFICULTY (Q2)



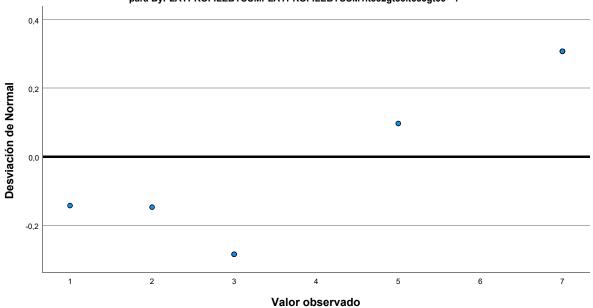
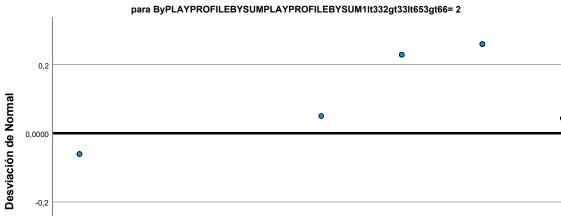


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de DIFFICULTY (Q2)



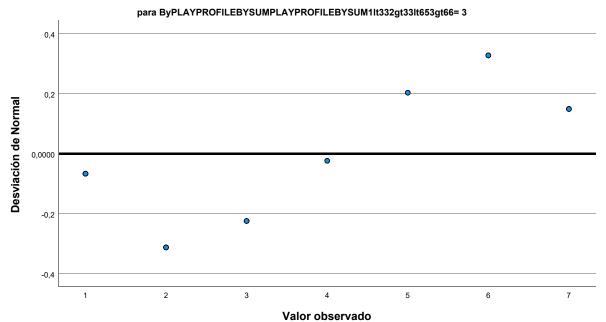
2

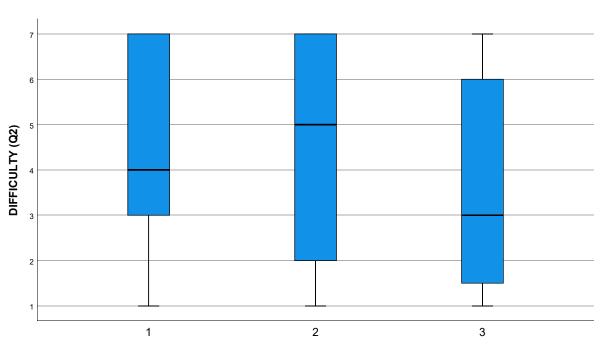
3

Valor observado

5

Gráfico Q-Q normal sin tendencia de DIFFICULTY (Q2)





By PLAY PROFILE BY SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% <65%, 3>=66%)

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 ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM1lt332gt33lt653gt66= 2

Frecuencia	Stem	&	Ноја
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 ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM1lt332gt33lt653gt66= 3

Frecuencia	Stem &	Ноја
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

Gráfico Q-Q normal de FUN (Q5-Q6)



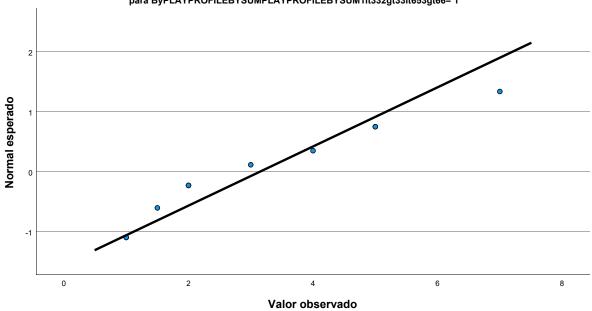
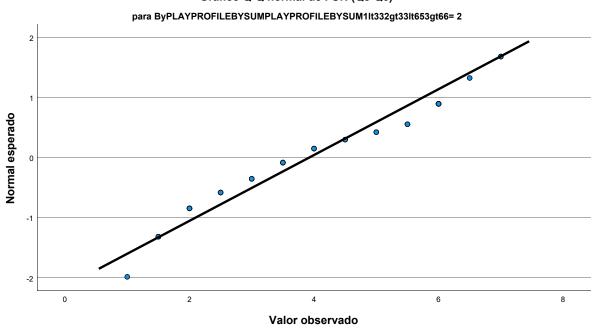
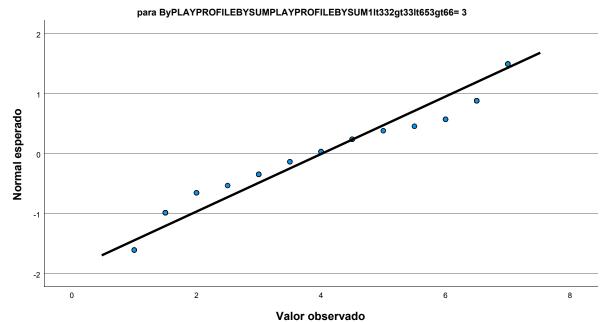


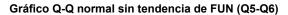
Gráfico Q-Q normal de FUN (Q5-Q6)







Gráficos Q-Q normales sin tendencia



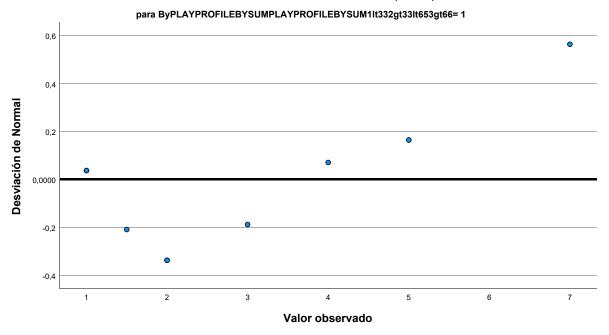
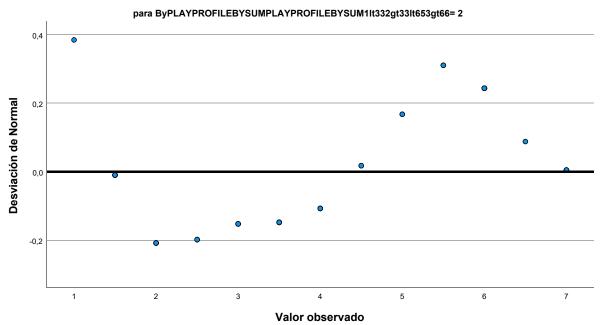
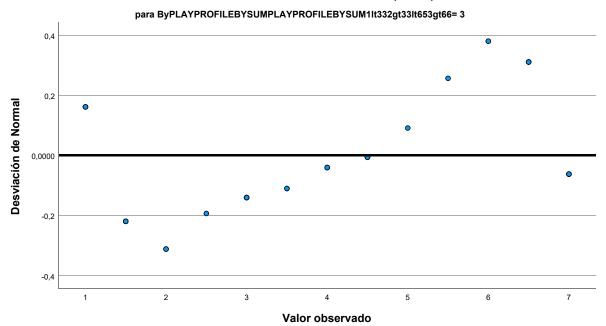
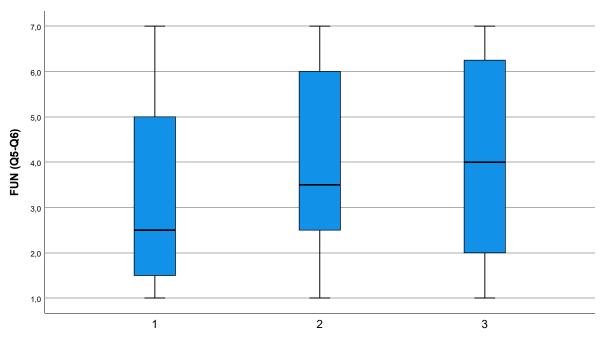


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de FUN (Q5-Q6)









By PLAY PROFILE BY SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% <65%, 3>=66%)

INMERSIBILITY (Q3-Q4)

Gráficos de tallo y hojas

INMERSIBILITY (Q3-Q4) Diagrama de tallo y hojas de
ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM1lt332gt33lt653gt66= 1

Frecuencia	Stem &	Ноја
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
ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM1lt332gt33lt653gt66= 2

Frecuencia	Stem &	Ноја
4,00	1 .	0005
3,00	2.	005
5,00	3.	00555
10,00	4.	0000005555
12,00	5.	000055555555
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
ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM11t332gt33lt653gt66= 3

Frecuencia	Stem	ά	ноја
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

Gráfico Q-Q normal de INMERSIBILITY (Q3-Q4)

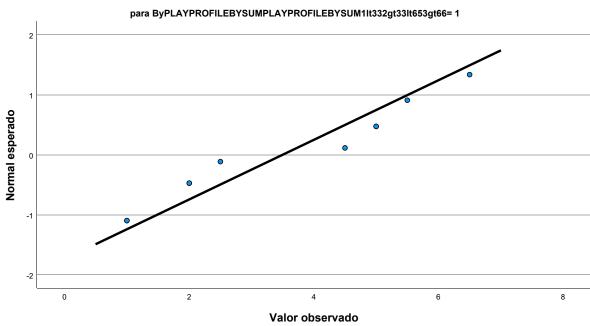


Gráfico Q-Q normal de INMERSIBILITY (Q3-Q4)



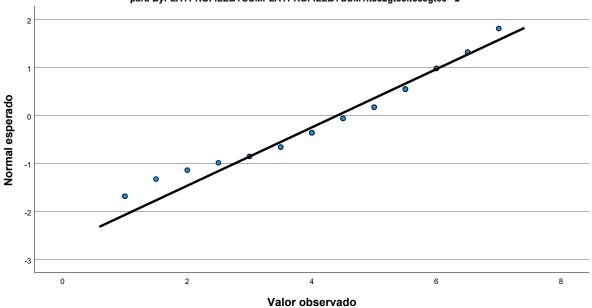
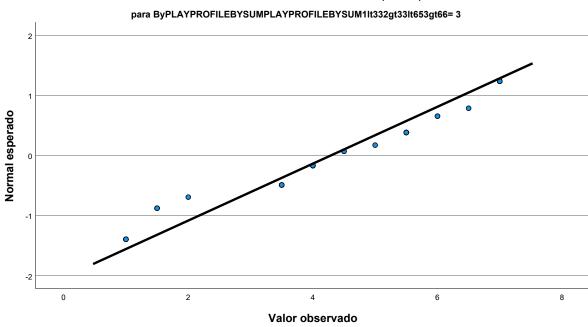


Gráfico Q-Q normal de INMERSIBILITY (Q3-Q4)



Gráficos Q-Q normales sin tendencia

Gráfico Q-Q normal sin tendencia de INMERSIBILITY (Q3-Q4)

para ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM1lt332gt33lt653gt66= 1

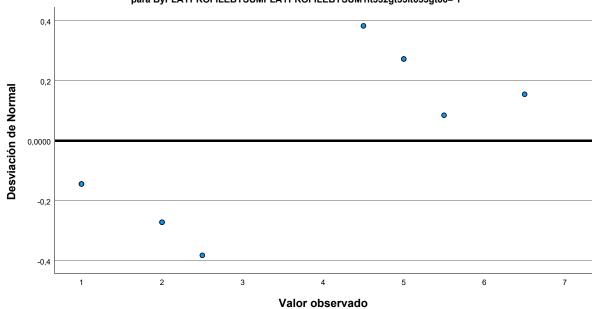


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de INMERSIBILITY (Q3-Q4)

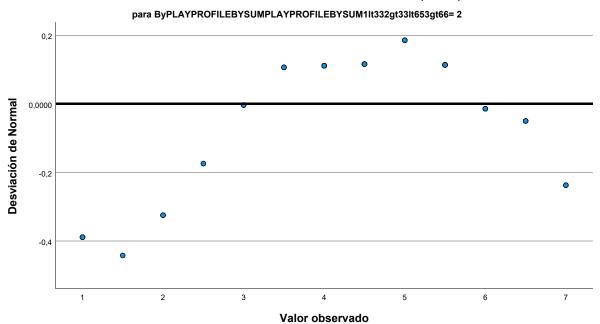
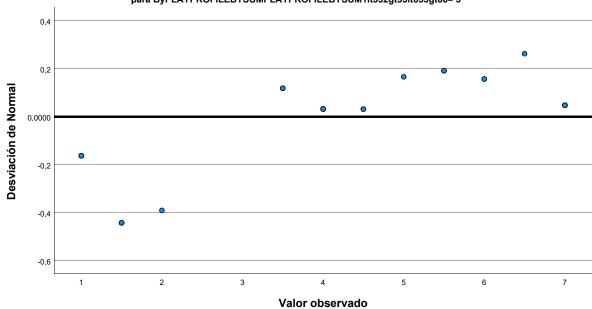
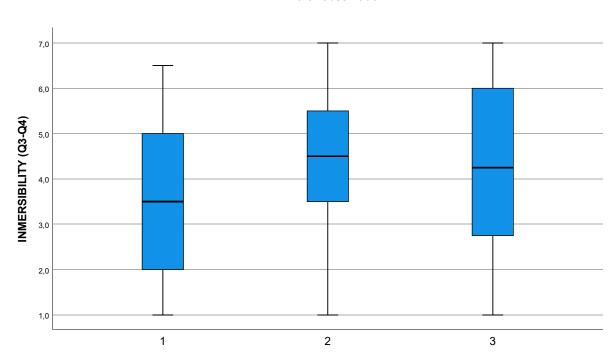


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de INMERSIBILITY (Q3-Q4)







By PLAY PROFILE BY SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% <65%, 3>=66%)

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

Gráficos de tallo y hojas

 $\label{local_graphics_amp;design} $$\operatorname{Q1-Q7-Q8-Q9}$$ Diagrama de tallo y hojas de $$\operatorname{ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM1lt332gt33lt653gt66= 1}$$

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)

 $\label{local_graphics_amp;design} $$\operatorname{Q1-Q7-Q8-Q9}$ Diagrama de tallo y hojas de $$\operatorname{ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM1lt332gt33lt653gt66= 2}$$

Frecuencia	Stem	&	Ноја
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)

 $\label{local_graphics_amp;design} $$\operatorname{Q1-Q7-Q8-Q9}$ Diagrama de tallo y hojas de $$\operatorname{ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM1lt332gt33lt653gt66= 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

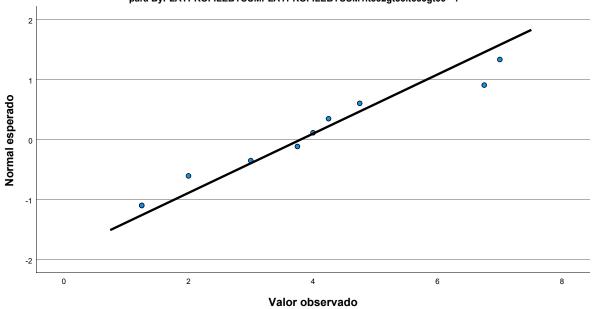


Gráfico Q-Q normal de GRAPHICS& DESIGN (Q1-Q7-Q8-Q9)



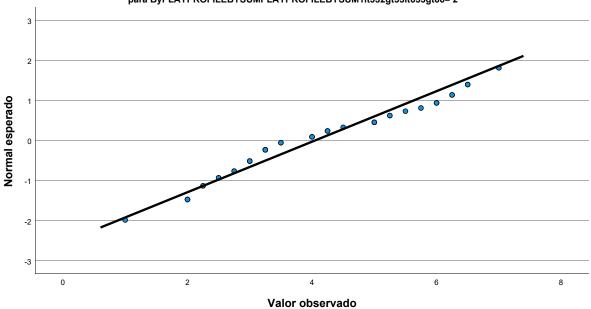
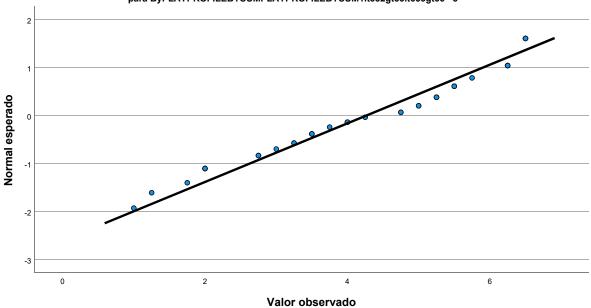


Gráfico Q-Q normal de GRAPHICS& DESIGN (Q1-Q7-Q8-Q9)

para ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM1It332gt33It653gt66= 3



Gráficos Q-Q normales sin tendencia

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

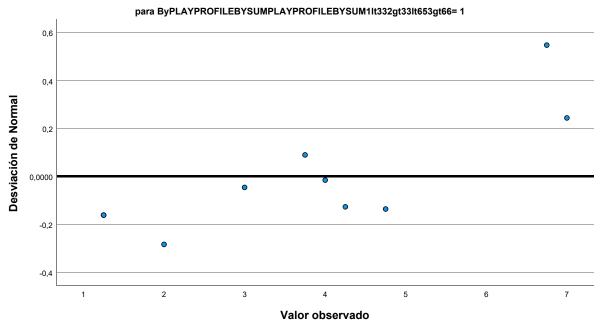


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de GRAPHICS& DESIGN (Q1-Q7-Q8-Q9)

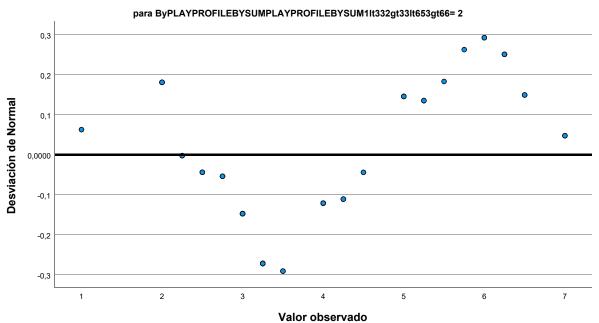
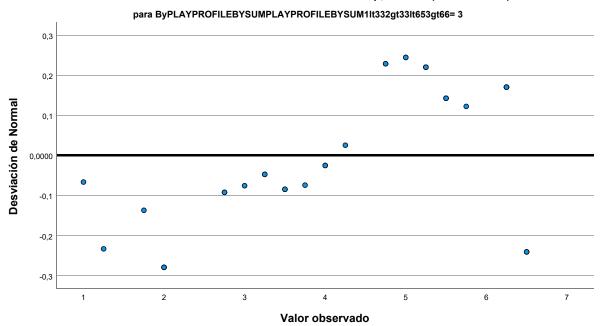
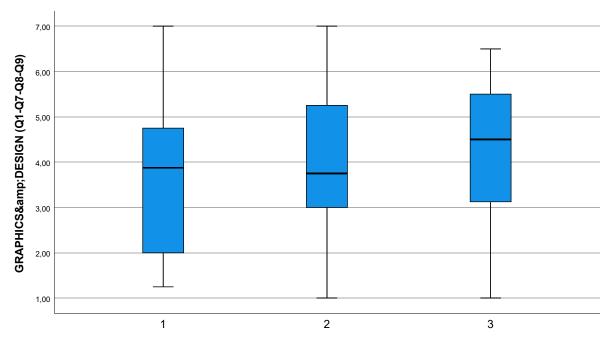


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de GRAPHICS& DESIGN (Q1-Q7-Q8-Q9)





By PLAY PROFILE BY SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% <65%, 3>=66%)

GRAPHICS& DESIGN (Q1-Q7-Q8)

Gráficos de tallo y hojas

GRAPHICS& DESIGN (Q1-Q7-Q8) Diagrama de tallo y hojas de ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM11t332gt331t653gt66= 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 ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM11t332gt33lt653gt66= 2

Frecuencia	Stem &	Ноја
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)

 $\label{local-qrown} $$\operatorname{GRAPHICS\&DESIGN}$ (Q1-Q7-Q8) $$\operatorname{Diagrama}$ de tallo y hojas de $$\operatorname{ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM11t332gt33lt653gt66= 3}$$

Frecuencia	Stem	&	Ноја
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

Gráfico Q-Q normal de GRAPHICS& DESIGN (Q1-Q7-Q8) para ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM1lt332gt33lt653gt66= 1

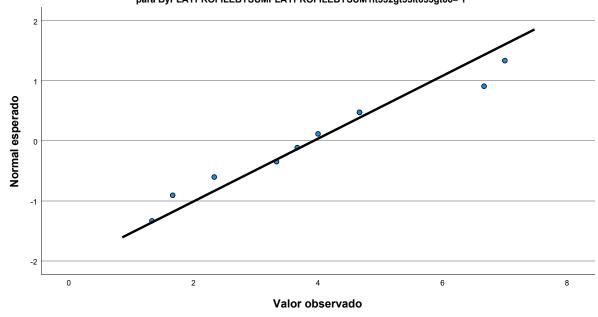


Gráfico Q-Q normal de GRAPHICS& DESIGN (Q1-Q7-Q8)

para ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM1lt332gt33lt653gt66= 2

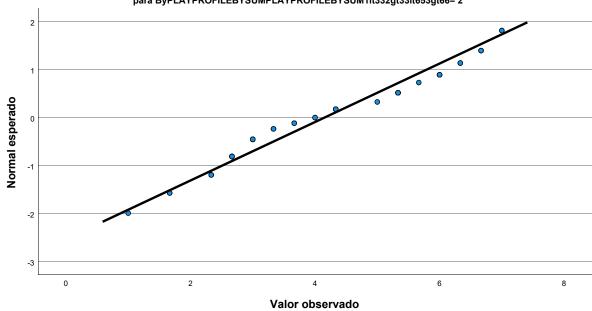
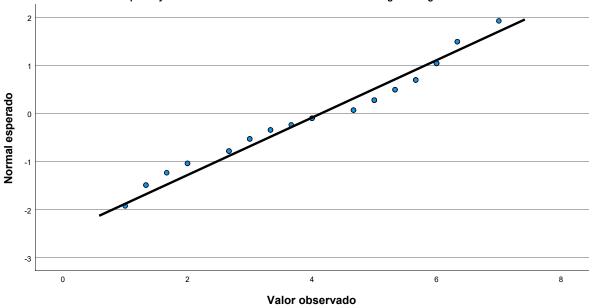


Gráfico Q-Q normal de GRAPHICS& DESIGN (Q1-Q7-Q8)

para ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM1lt332gt33lt653gt66= 3



Gráficos Q-Q normales sin tendencia

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

para ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM1It332gt33It653gt66= 1

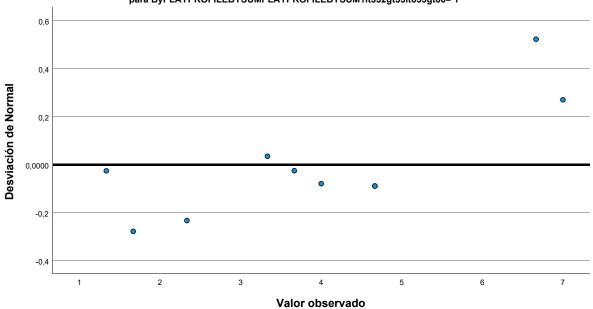
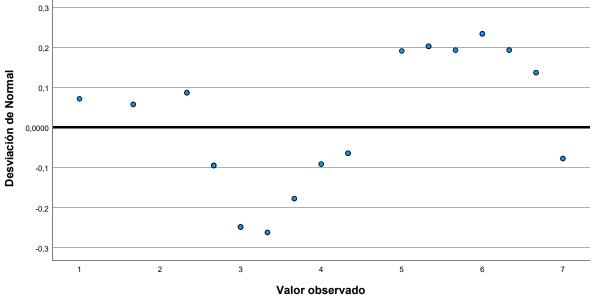
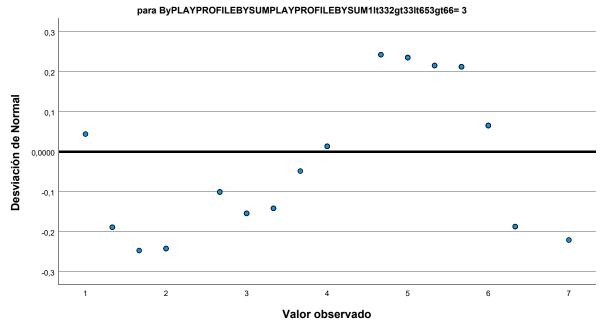


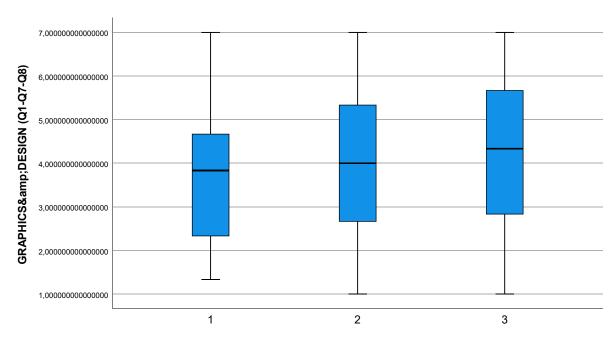
Gráfico Q-Q normal sin tendencia de GRAPHICS& DESIGN (Q1-Q7-Q8)











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 i n Kromaia

Gráficos de tallo y hojas

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

ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM11t332gt331t653gt66= 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 ta llo y hojas de $\,$

ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM11t332gt331t653gt66= 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 . 000000000
```

Ancho del tallo: 1

Cada hoja: 1 caso(s)

1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfect Diagrama de ta llo y hojas de $\,$

ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM11t332gt331t653gt66= 3

```
      Frecuencia
      Stem & Hoja

      1,00
      1 . 0

      3,00
      2 . 000

      3,00
      3 . 000

      5,00
      4 . 00000

      10,00
      5 . 000000000

      8,00
      6 . 00000000

      6,00
      7 . 000000
```

Ancho del tallo: 1

Cada hoja: 1 caso(s)

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

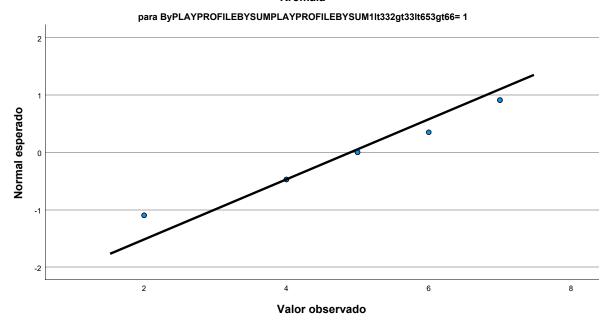


Gráfico Q-Q normal de 1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia

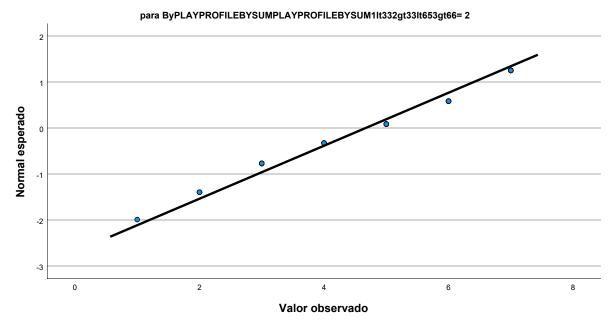
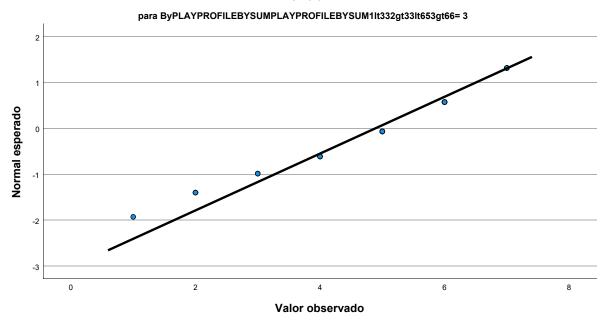


Gráfico Q-Q normal de 1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia



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

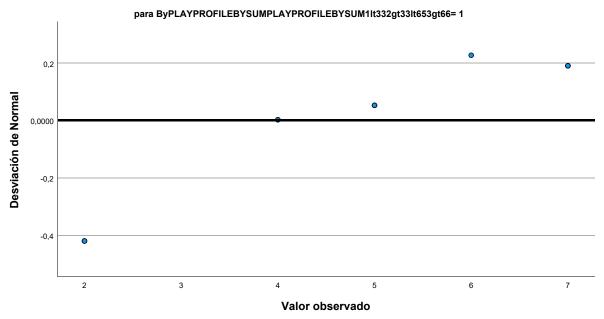


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia

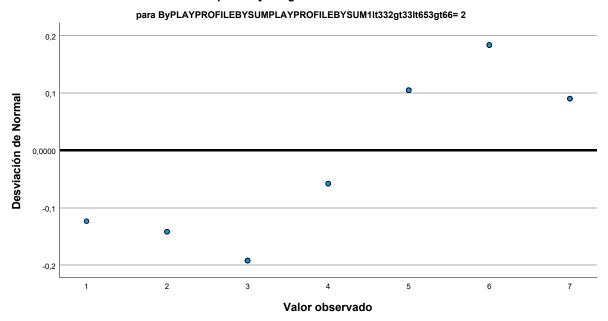
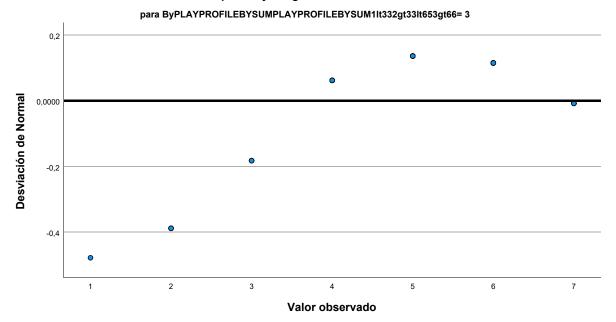
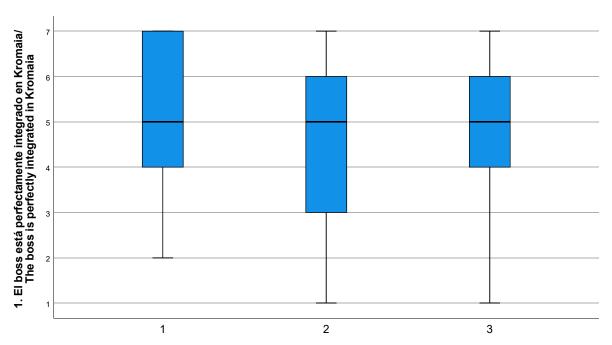


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia





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.

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

ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM11t332gt331t653gt66= 1

Frecuencia	Stem	&	Hoja
1,00	0	•	1
4,00	0		2333
1,00	0		5
4,00	0		7777
Ancho del ta	illo:	*	
Cada hoja:			caso(s)

2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficult Diagrama de t allo y hojas de $\,$

ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM11t332gt331t653gt66= 2

Frecuencia	Stem &	Ноја
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 . 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 allo y hojas de $\,$

ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM11t332gt331t653gt66= 3

Frecuencia	Stem	&	Ноја
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)

 $\label{lem:consider} \textbf{Gráfico Q-Q normal de 2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficulty is high.}$

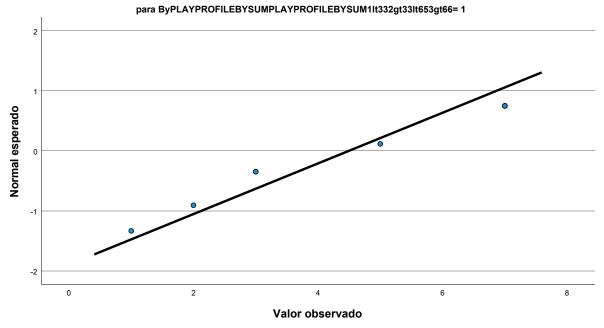


Gráfico Q-Q normal de 2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficulty is high.

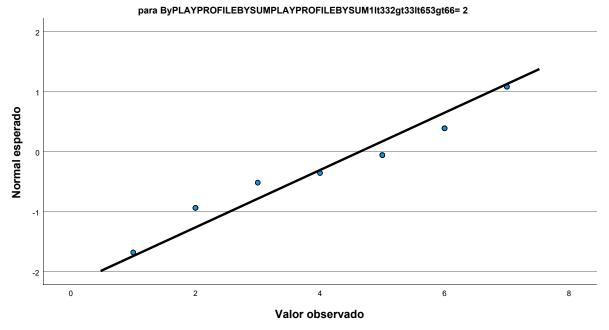
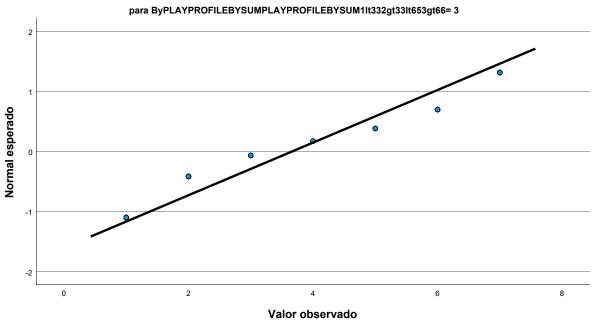


Gráfico Q-Q normal de 2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficulty is high.



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.

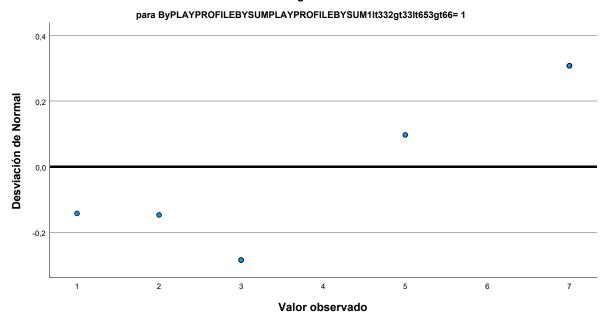


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficulty is high.

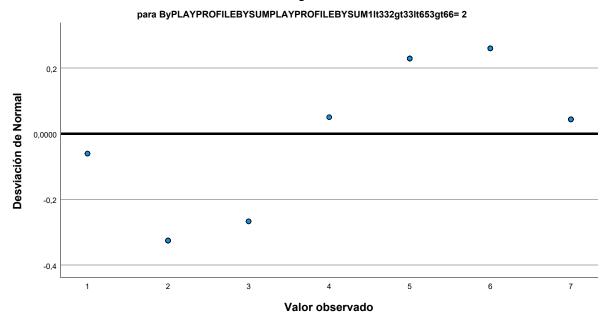
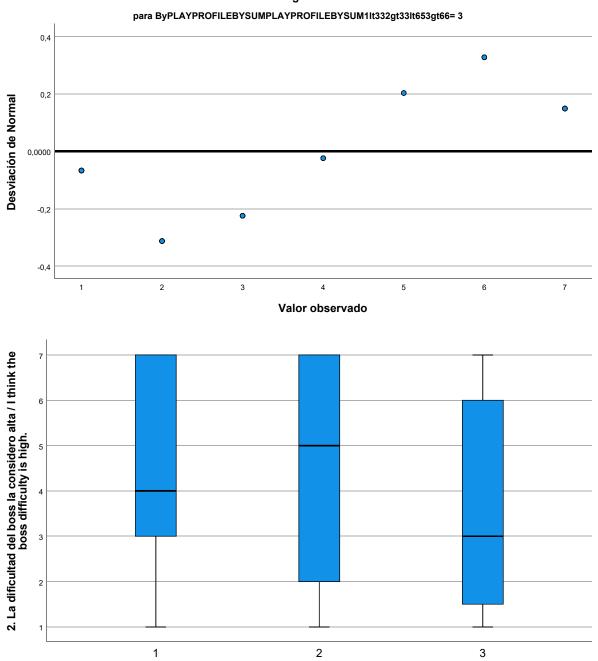


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficulty is high.



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.

Gráficos de tallo y hojas

3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At Diagrama de ta llo y hojas de

ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM11t332gt331t653gt66= 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 ta llo 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 . 0000000000000000000
```

Ancho del tallo: 1

Cada hoja: 1 caso(s)

3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At Diagrama de ta llo y hojas de

ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM11t332gt331t653gt66= 3

```
Frecuencia Stem & Hoja
   7,00 1 . 0000000
   3,00
           2.000
           3 . 000
   3,00
   1,00
           4 . 0
           5.
   ,00
           6.00
   2,00
           7 . 00000000000000000000
  20,00
Ancho del tallo: 1
Cada hoja: 1 caso(s)
```

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.

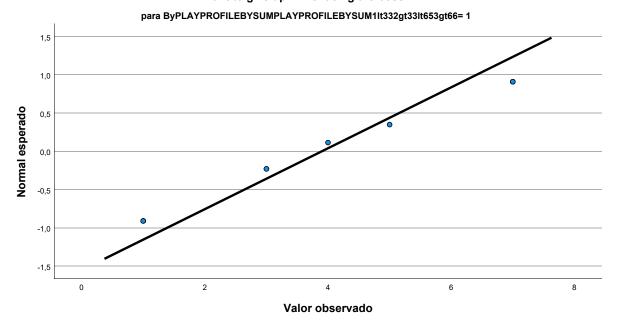


Gráfico Q-Q normal de 3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At no time did I want to give up while facing the boss.

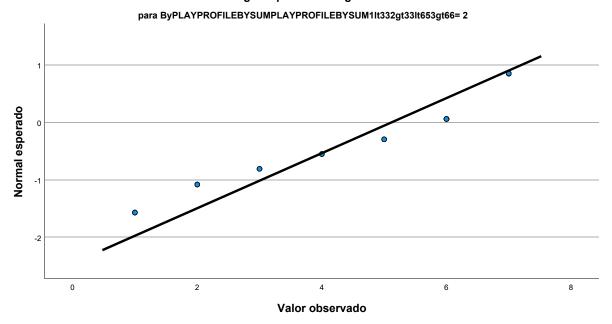
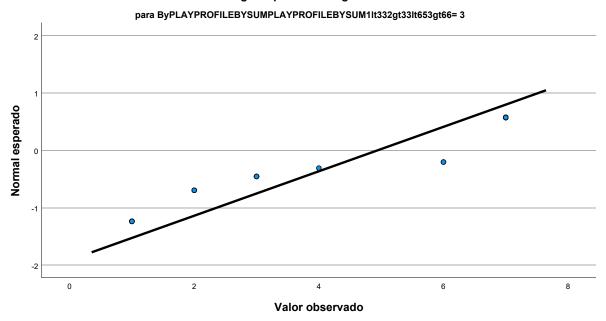


Gráfico Q-Q normal de 3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At no time did I want to give up while facing the boss.



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.

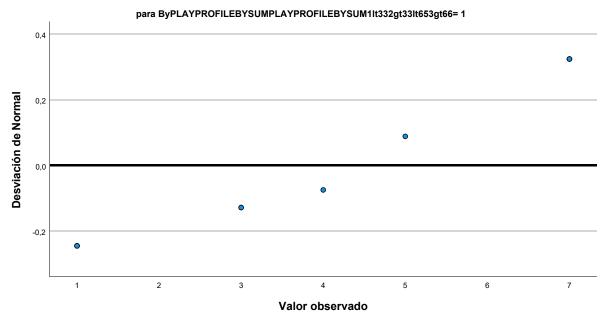


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At no time did I want to give up while facing the boss.

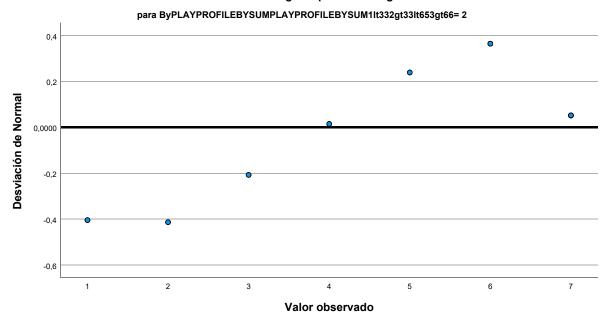
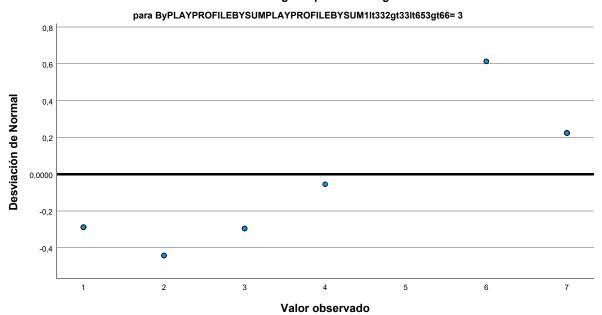
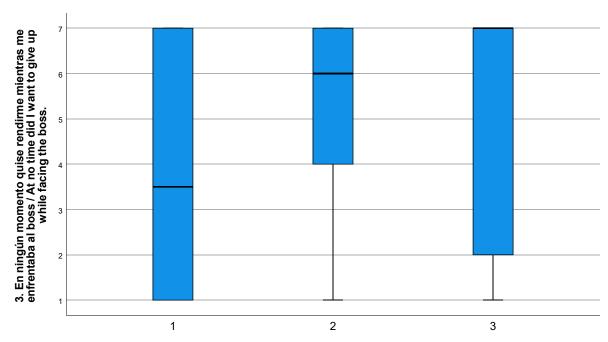


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At no time did I want to give up while facing the boss.





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 vid eojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video ga me

Gráficos de tallo y hojas

4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directament Diagrama de ta 1lo y hojas de

ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM11t332gt331t653gt66= 1

Frecuencia	Stem &	Ноја
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 directament Diagrama de ta llo y hojas de $\,$

ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM11t332gt331t653gt66= 2

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 directament Diagrama de ta llo y hojas de

ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM11t332gt331t653gt66= 3

Frecuencia	Stem	&	Ноја
11,00	1 2	•	0000000000
4,00 1,00	3	•	0
7,00	4	•	0000000
4,00	5	•	0000
2,00 7,00	6 7	•	00
7,00	,	•	000000

Ancho del tallo: 1

Cada hoja: 1 caso(s)

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

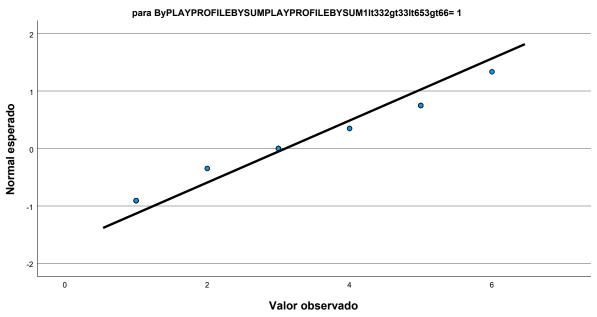


Gráfico Q-Q normal de 4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video game

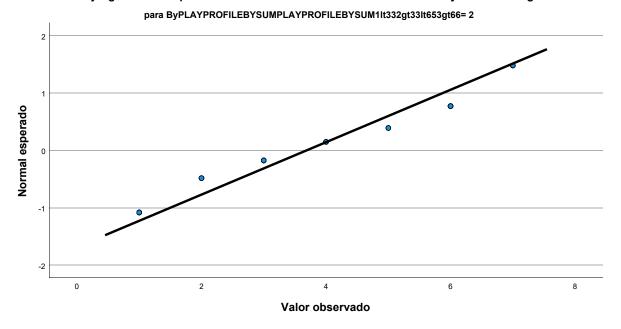
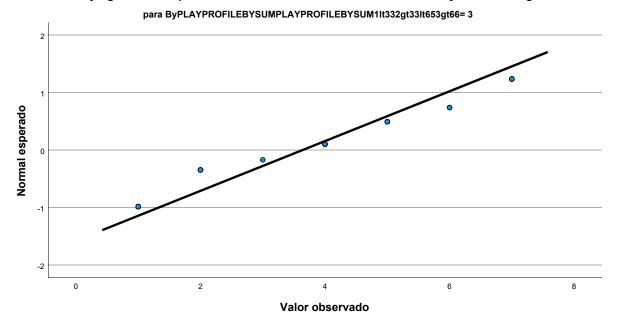


Gráfico Q-Q normal de 4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video game



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

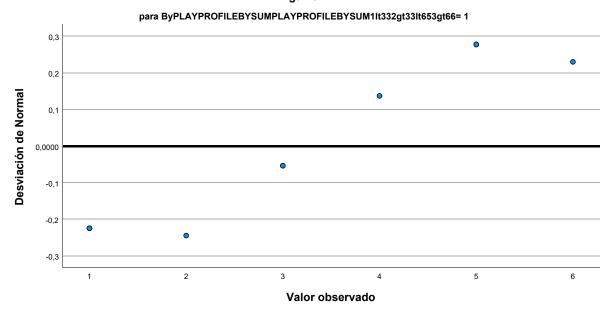


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video game

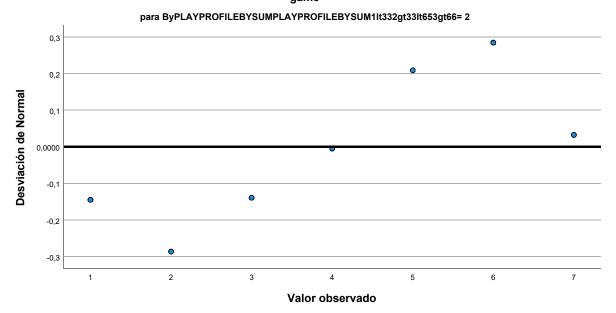
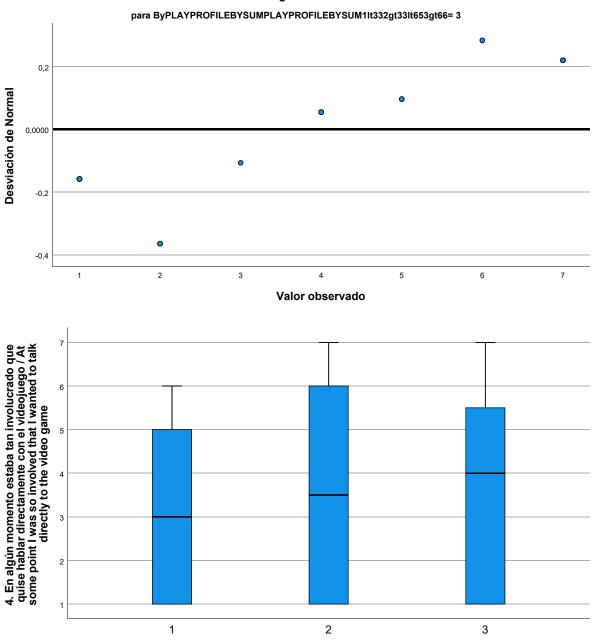


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video game



By PLAY PROFILE BY SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% <65%, 3> =66%)

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 ta llo 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 ta llo 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 . 00000000

      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 ta llo 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 . 00000000

      6,00
      7 . 000000
```

Ancho del tallo: 1

Cada hoja: 1 caso(s)

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

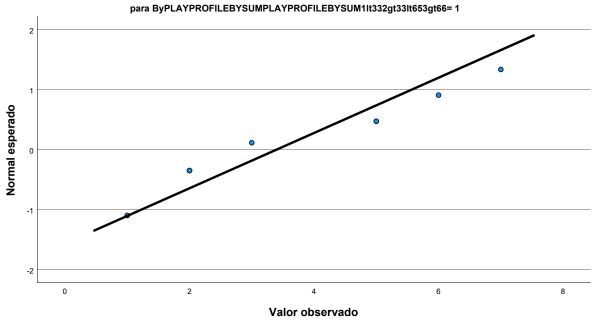


Gráfico Q-Q normal de 5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the boss

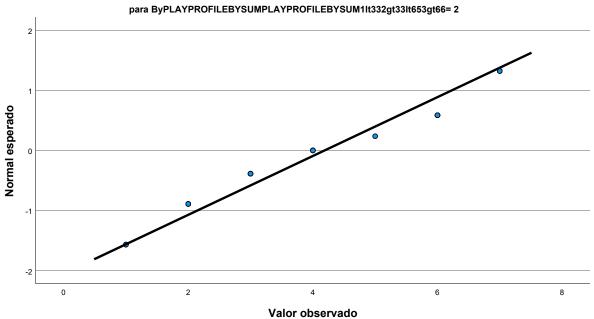
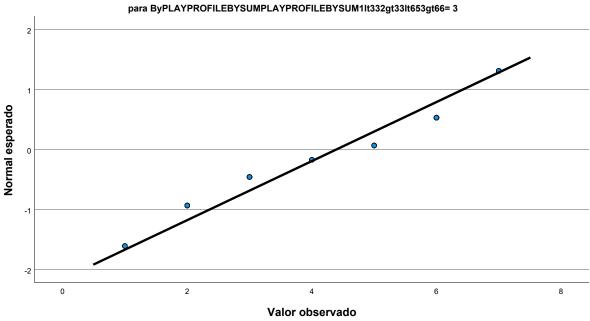


Gráfico Q-Q normal de 5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the boss



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

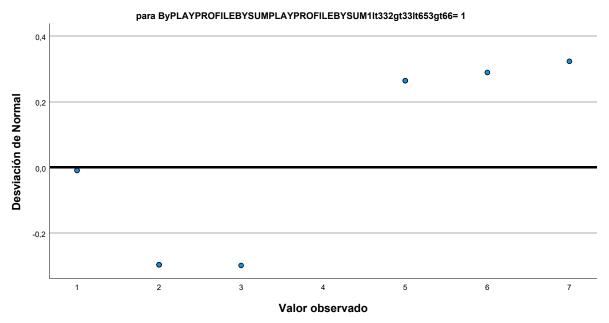


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the boss

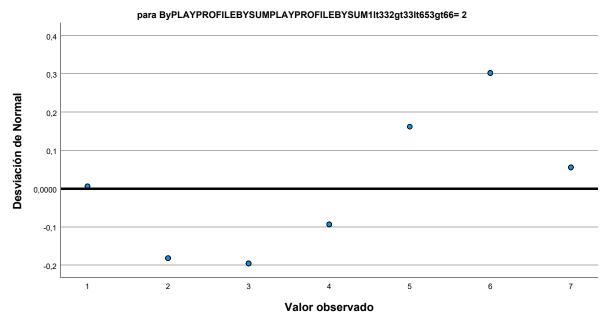
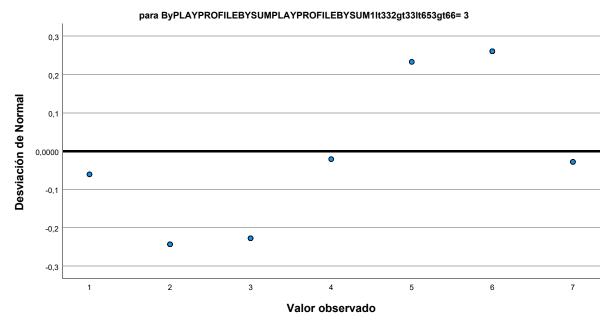
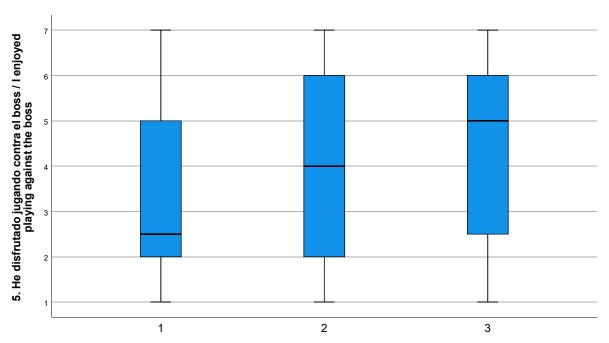


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the boss





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 con tra el boss / When the time was up, I was disappointed that I could not continue playin g against the boss.

Gráficos de tallo y hojas

6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir Diagrama de tall o y hojas de

ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM11t332gt331t653gt66= 1

F'recuencia	Stem &	Ноја
4,00	Ω	1111
2,00	0.	23
3,00	•	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 tall o y hojas de $\,$

ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM1lt332gt33lt653gt66= 2

Frecuencia	Stem &	Ноја
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 tall o y hojas de

ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM11t332gt331t653gt66= 3

Frecuencia	a Stem	&	Hoja
14,00	1		000000000000000
4,00	2		0000
1,00	3		0
2,00	4		00
2,00	5		00
3,00	6		000
10,00	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.

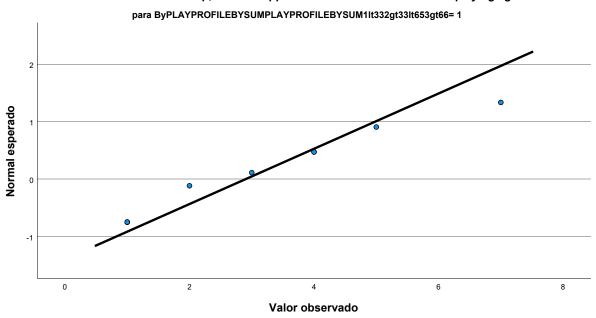


Gráfico Q-Q normal de 6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / When the time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss.

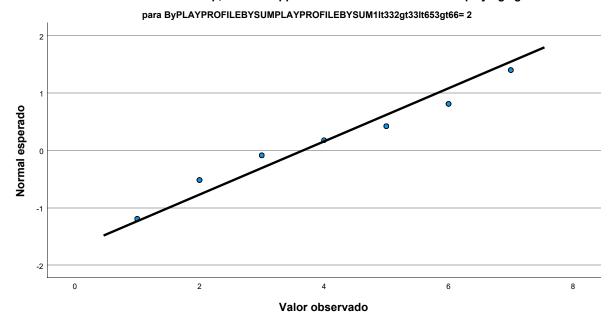
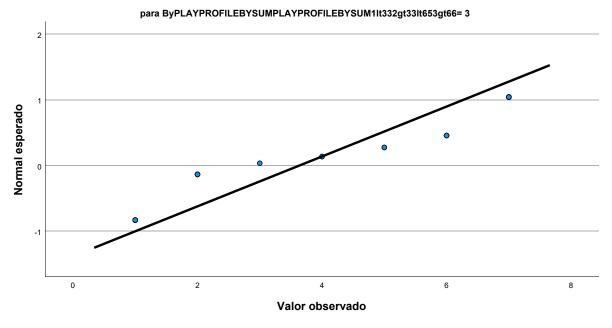


Gráfico Q-Q normal de 6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / When the time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss.



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.

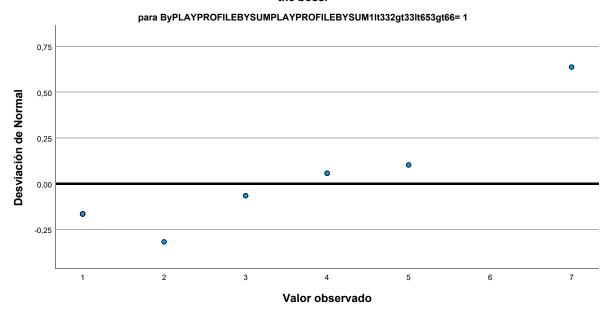


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / When the time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss.

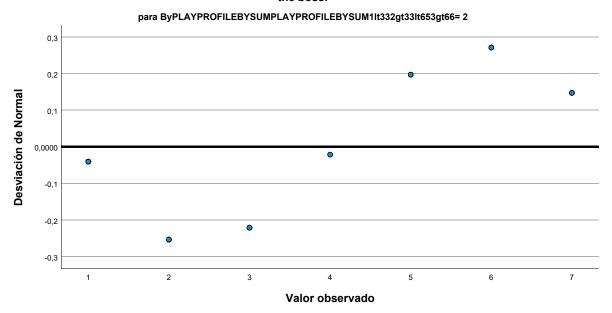
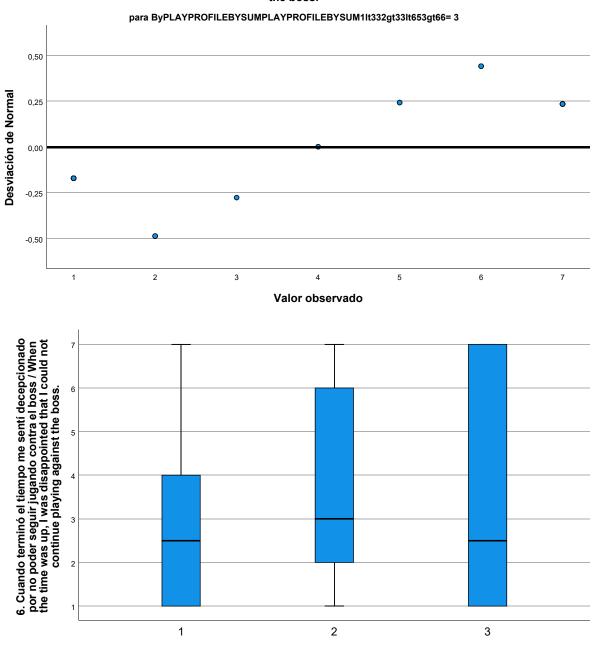


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / When the time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss.



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 behavi or of the boss

Gráficos de tallo y hojas

7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the desi Diagrama de ta llo y hojas de

ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM11t332gt331t653gt66= 1

Frecuencia Stem & Hoja

```
3,00 0 . 111
3,00 0 . 233
        0.233
         0.5
1,00
    0 . 677
3,00
```

Ancho del tallo: *

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

ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM11t332gt331t653gt66= 2

```
Frecuencia Stem & Hoja
   6,00 1 . 000000
   7,00
           2 . 0000000
   9,00
           3 . 000000000
           4 . 0000
   4,00
           5 . 00000
   5,00
   4,00
           6.0000
           7 . 0000000
   7,00
```

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

ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM11t332gt331t653gt66= 3

```
Frecuencia Stem & Hoja
   6,00 1 . 000000
   5,00
            2 . 00000
            3 . 000
   3,00
   5,00
            4 . 00000
   6,00
            5 . 000000
            6 . 000000000
   9,00
   2,00
            7.00
Ancho del tallo: 1
```

Cada hoja: 1 caso(s)

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

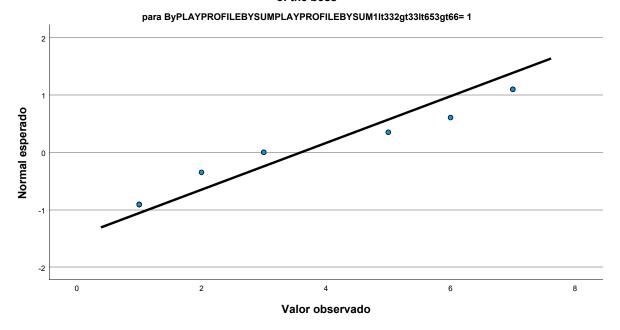


Gráfico Q-Q normal de 7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss

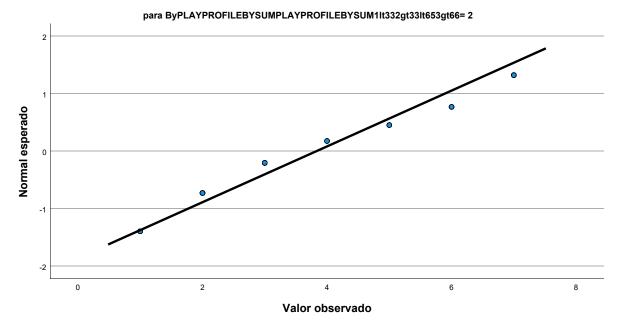
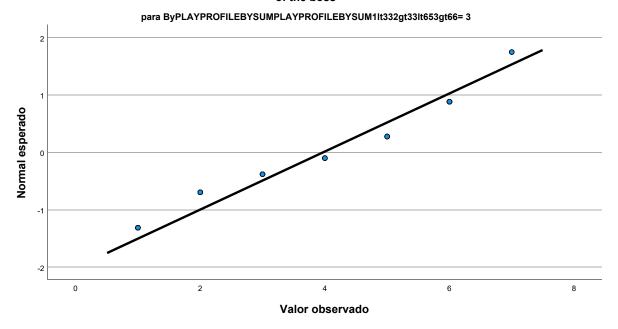


Gráfico Q-Q normal de 7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss



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

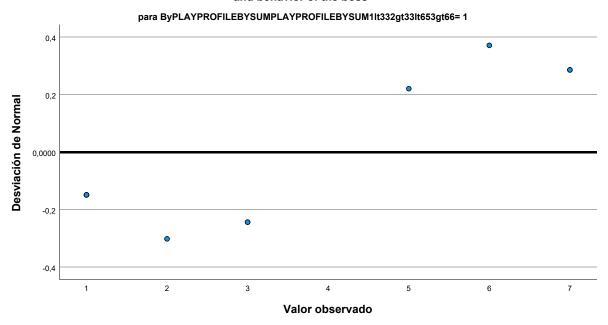


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss

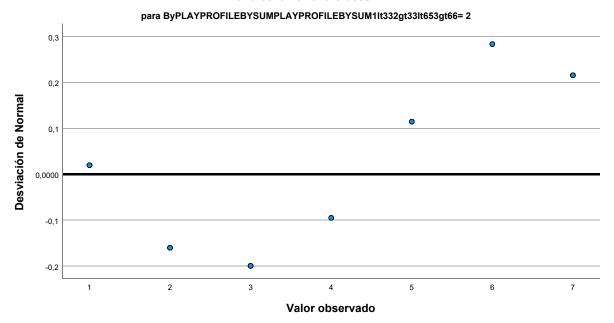
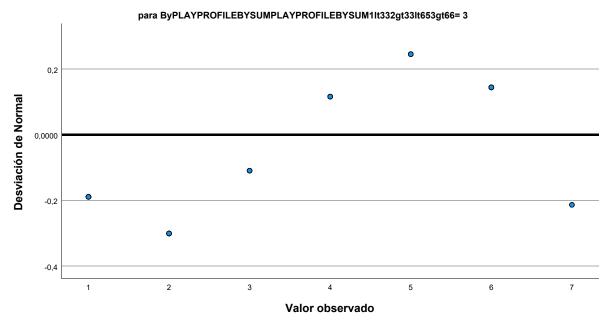
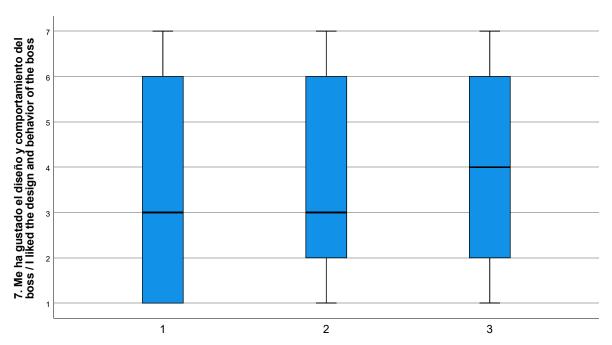


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss





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 betw een difficulty and playability.

Gráficos de tallo y hojas

ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM11t332gt331t653gt66= 1

Frecuencia	Stem	&	Hoja
4,00	0		1111
2,00	0		23
2,00	0		44
2,00	0		77
Ancho del ta	110:	*	

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

ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM1lt332gt33lt653gt66= 2

Frecuencia Stem & Hoja

6,00 1 . 000000

5,00 2 . 00000

9,00 3 . 000000000

11,00 4 . 00000000000

 4,00
 5.0000

 4,00
 6.0000

 3,00
 7.000

Ancho del tallo: 1

Cada hoja: 1 caso(s)

ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM11t332gt331t653gt66= 3

Frecuencia	Stem	&	Ноја
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.

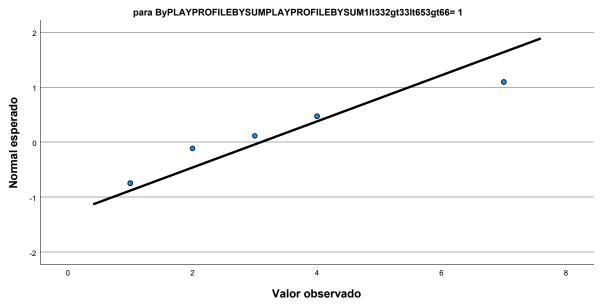


Gráfico Q-Q normal de 8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability.

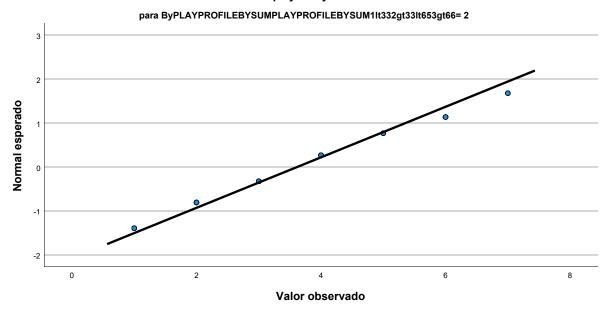
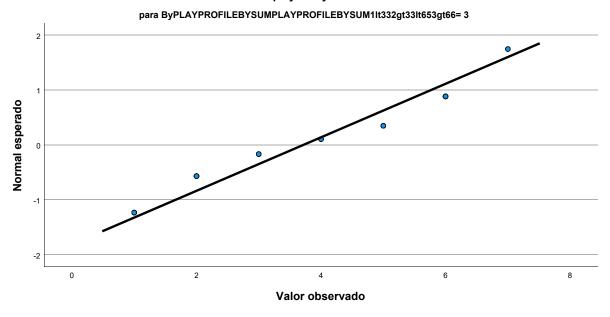


Gráfico Q-Q normal de 8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability.



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.

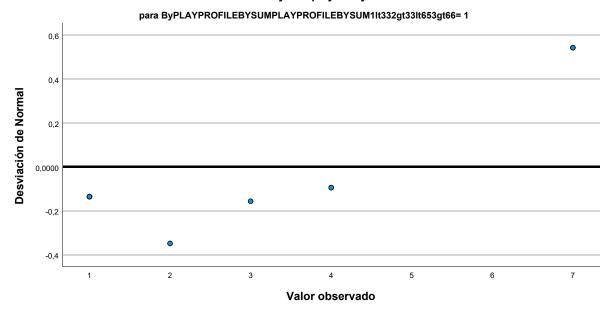


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability.

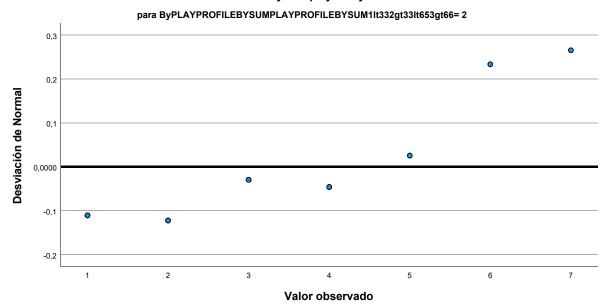
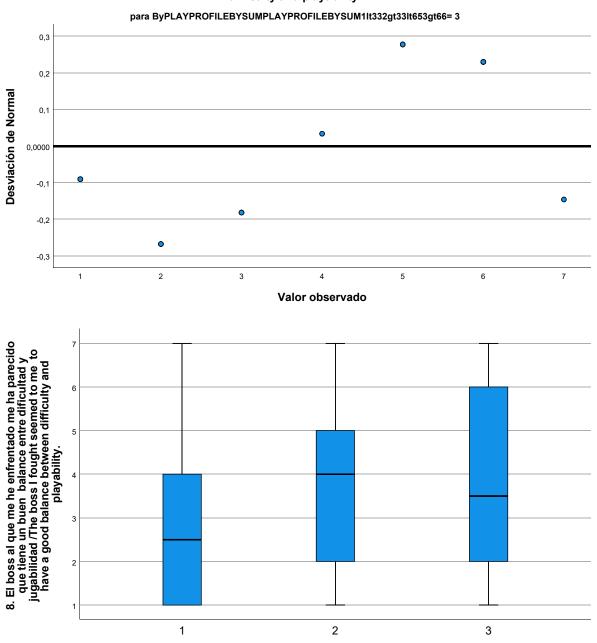


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability.



By PLAY PROFILE BY SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% <65%, 3> =66%)

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

ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM11t332gt331t653gt66= 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 . 000000000

      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.

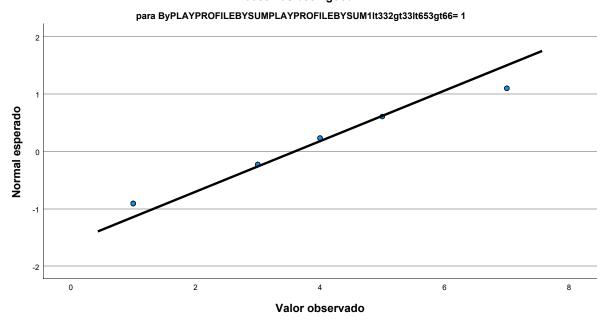


Gráfico Q-Q normal de 9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good.

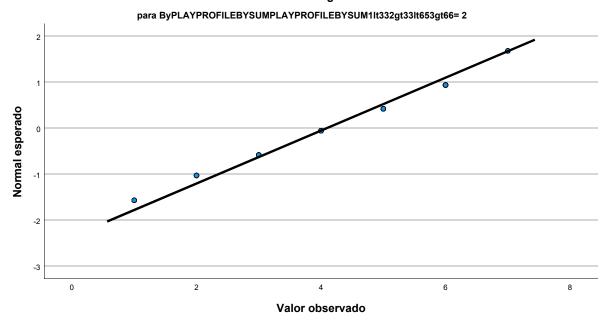
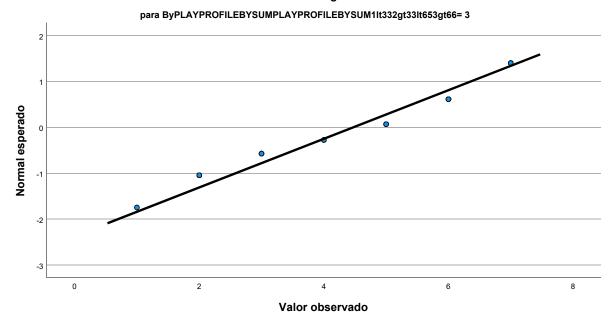


Gráfico Q-Q normal de 9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good.



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.

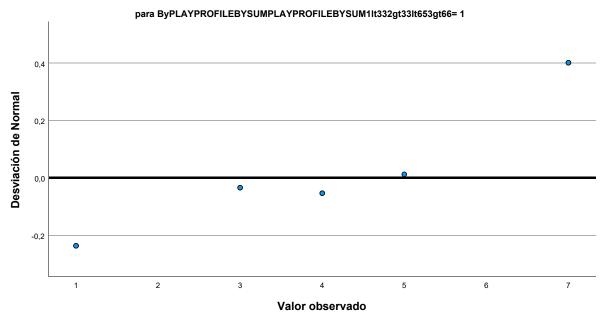


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good.

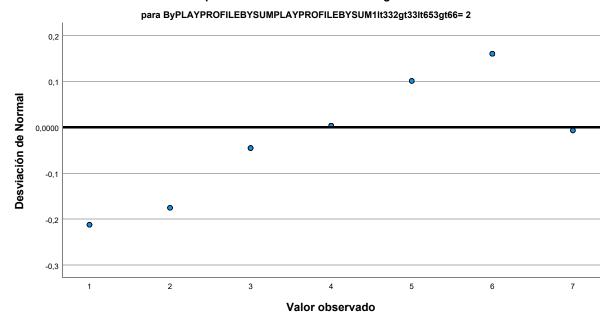
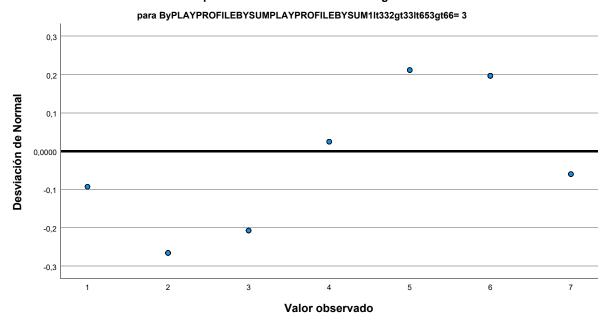
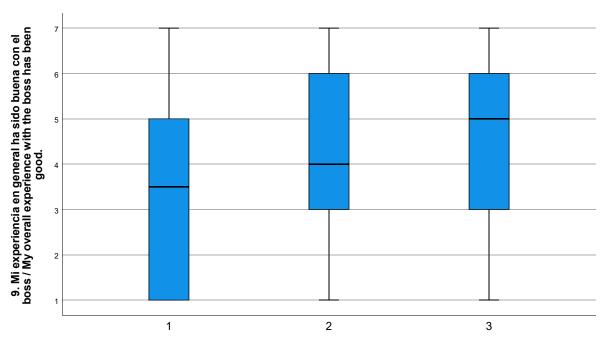


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good.





By PLAY PROFILE BY SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% <65%, 3>=66%)

lengh comment

Gráficos de tallo y hojas

lengh comment Diagrama de tallo y hojas de
ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM1lt332gt33lt653gt66= 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)

lengh comment Diagrama de tallo y hojas de
ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM1lt332gt33lt653gt66= 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)

lengh comment Diagrama de tallo y hojas de
ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM11t332gt33lt653gt66= 3

Frecuenci	ia Stem	&	Ноја
6 00	0		000044
6,00	Ü	•	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

Gráfico Q-Q normal de lengh comment

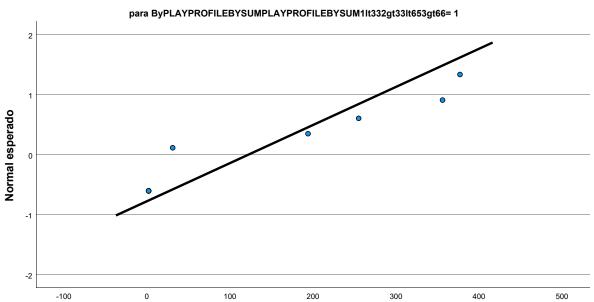


Gráfico Q-Q normal de lengh comment

Valor observado

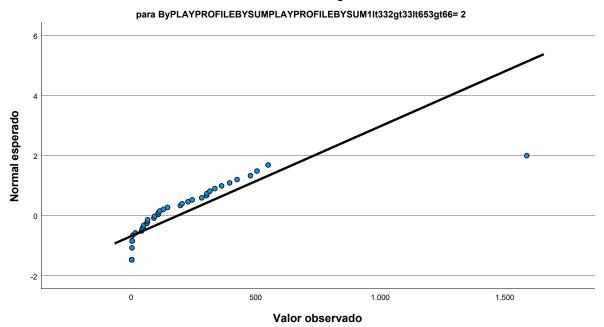
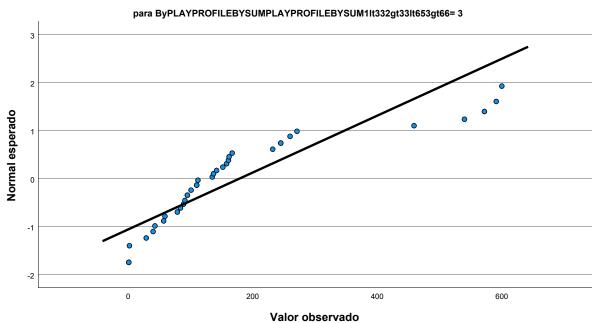
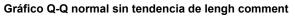


Gráfico Q-Q normal de lengh comment



Gráficos Q-Q normales sin tendencia



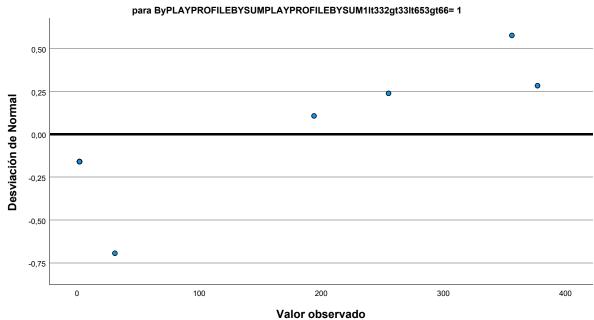
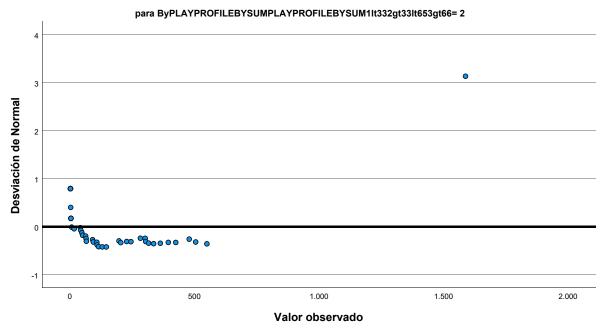
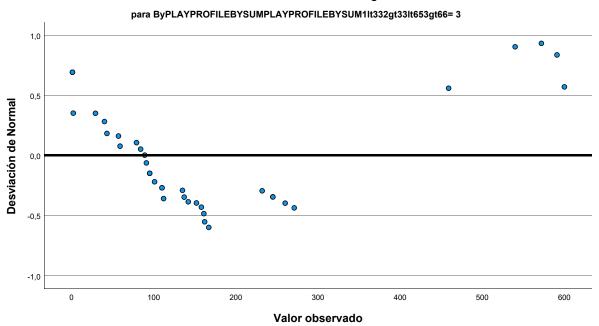
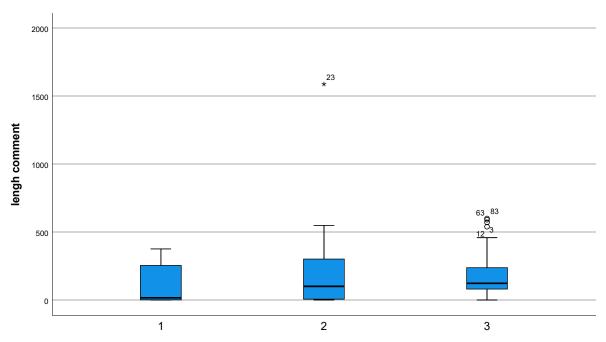


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de lengh comment









By PLAY PROFILE BY SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% <65%, 3>=66%)

KIND OF COMMENT

Gráficos de tallo y hojas

KIND OF COMMENT Diagrama de tallo y hojas de ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM1lt332gt33lt653gt66= 1

Frecuencia	Stem	&	Ноја
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 ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM11t332gt33lt653gt66= 2

Frecuencia	Stem &	Ноја
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 . 0000000000000000

Ancho del tallo: 1

Cada hoja: 1 caso(s)

KIND OF COMMENT Diagrama de tallo y hojas de ByPLAYPROFILEBYSUMPLAYPROFILEBYSUM11t332gt33lt653gt66= 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		000000000000000000000000000000000000000
,00	4		
1,00	5		0
•			

Ancho del tallo: 1

Cada hoja: 1 caso(s)

Gráficos Q-Q normales

Gráfico Q-Q normal de KIND OF COMMENT

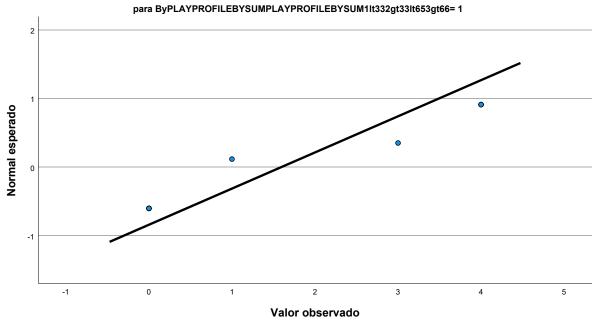


Gráfico Q-Q normal de KIND OF COMMENT

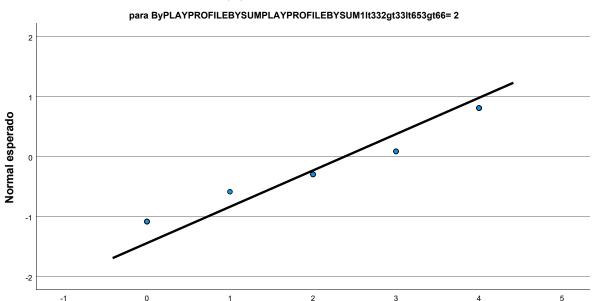
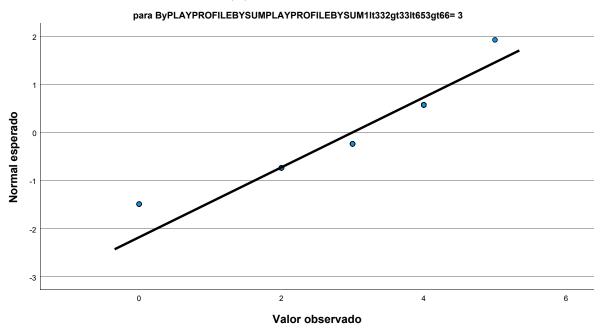


Gráfico Q-Q normal de KIND OF COMMENT

Valor observado



Gráficos Q-Q normales sin tendencia

Gráfico Q-Q normal sin tendencia de KIND OF COMMENT

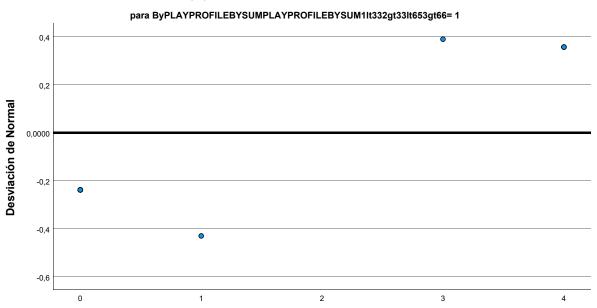
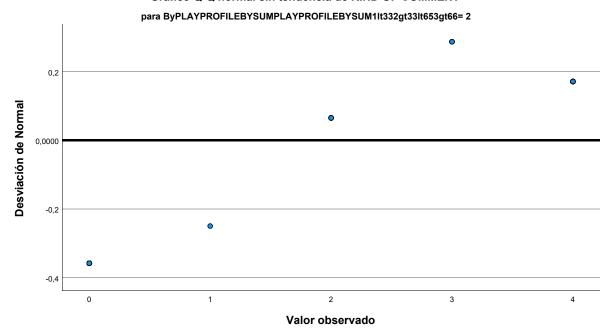
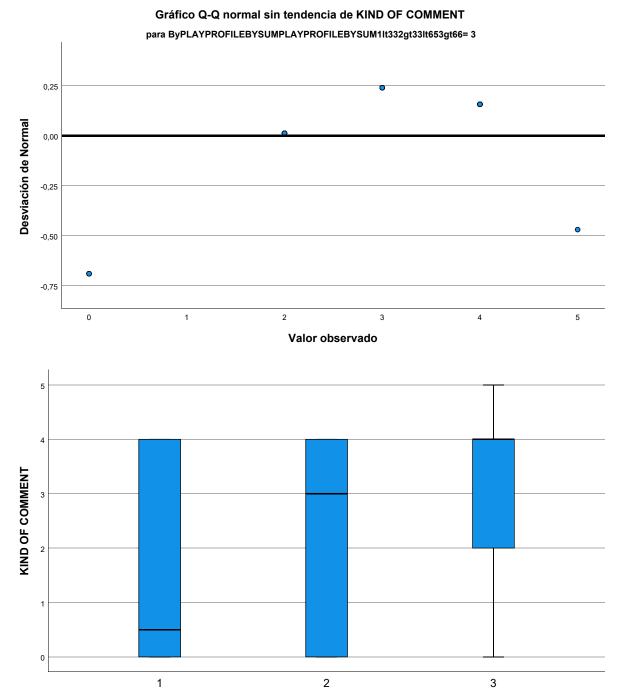


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de KIND OF COMMENT

Valor observado





By PLAY PROFILE BY SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% <65%, 3>=66%)

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)

	by DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and		Casos	
	10) 2(3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6=		ilido	Perdidos
	More than 40)	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	1	56	100,0%	0
times have you played against the boss?	2	32	100,0%	0
¿Cuántas has ganado? /	1	56	100,0%	0
How many times have you won?	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	1	56	100,0%	0
(Q1-Q7-Q8-Q9)	2	32	100,0%	0
GRAPHICS&DESIGN	1	56	100,0%	0
(Q1-Q7-Q8)	2	32	100,0%	0
El boss está perfectamente integrado en	1	56	100,0%	0
Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia	2	32	100,0%	0
2. La dificultad del boss la	1	56	100,0%	0
considero alta / I think the boss difficulty is high.	2	32	100,0%	0
3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At no	1	56	100,0%	0
time did I want to give up while facing the boss.	2	32	100,0%	0
4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el videojuego / At some point I	1	56	100,0%	0
was so involved that I wanted to talk directly to the video game	2	32	100,0%	0

	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=	Perdidos	Casos	otal
	More than 40)	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	1	0,0%	56	100,0%
times have you played against the boss?	2	0,0%	32	100,0%
¿Cuántas has ganado? /	1	0,0%	56	100,0%
How many times have you won?	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	1	0,0%	56	100,0%
(Q1-Q7-Q8-Q9)	2	0,0%	32	100,0%
GRAPHICS&DESIGN	1	0,0%	56	100,0%
(Q1-Q7-Q8)	2	0,0%	32	100,0%
1. El boss está perfectamente integrado en	1	0,0%	56	100,0%
Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia	2	0,0%	32	100,0%
2. La dificultad del boss la	1	0,0%	56	100,0%
considero alta / I think the boss difficulty is high.	2	0,0%	32	100,0%
3. En ningún momento quise rendirme mientras me	1	0,0%	56	100,0%
enfrentaba al boss / At no time did I want to give up while facing the boss.	2	0,0%	32	100,0%
4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el videojuego / At some point I	1	0,0%	56	100,0%
was so involved that I wanted to talk directly to the video game	2	0,0%	32	100,0%

	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;	Vá	Casos	Perdidos
	5=Between 31 and 40, 6= More than 40)	N	Porcentaje	N
5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed	1	56	100,0%	0
playing against the boss	2	32	100,0%	0
6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / When the	1	56	100,0%	0
time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss.	2	32	100,0%	0
7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I	1	56	100,0%	0
liked the design and behavior of the boss	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	1	56	100,0%	0
/The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability.	2	32	100,0%	0
9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss /	1	56	100,0%	0
My overall experience with the boss has been good.	2	32	100,0%	0
lengh comment	1	56	100,0%	0
	2	32	100,0%	0
KIND OF COMMENT	1	56	100,0%	0
	2	32	100,0%	0

	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;	Perdidos	Casos	otal
	5=Between 31 and 40, 6= More than 40)	Porcentaje	N	Porcentaje
5. He disfrutado jugando	1	0,0%	56	100,0%
contra el boss / l enjoyed playing against the boss	2	0,0%	32	100,0%
6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / When the	1	0,0%	56	100,0%
time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss.	2	0,0%	32	100,0%
7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I	1	0,0%	56	100,0%
liked the design and behavior of the boss	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	1	0,0%	56	100,0%
/The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability.	2	0,0%	32	100,0%
9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss /	1	0,0%	56	100,0%
My overall experience with the boss has been good.	2	0,0%	32	100,0%
lengh 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%

		TICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 ar = Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6=		Error estándar
PLAYTESTING DURATION	1	Media	7,70	,728
		95% de intervalo de Límite infer	ior 6,24	
		confianza para la media Límite supe	erior 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	
		Asimetría	1,078	,319
		Curtosis	1,651	,628
	2	Media	7,34	,840
	_	95% de intervalo de Límite infer		,
		confianza para la media Límite supe		
		Media recortada al 5%	7,22	
		Mediana 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 Límite infer	ior 2,4620534772	
		confianza para la media Límite supe	erior 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	
		Asimetría	1,720	,319
		Curtosis	3,247	,628
	2	Media	2,9514136905	,3860378427
		95% de intervalo de Límite infer	ior 2,1640843194	
		confianza para la media Límite supe	erior 3,7387430615	
		Media recortada al 5%	2,8661541005	
		Mediana	2,3333333333	
		Varianza	4,769	
		Desv. estándar	2,1837598110	
		Mínimo	,00000000000	
		Máximo	8,0000000000	
		Rango	8,0000000000	
		Rango intercuartil	3,4285714286	
		Asimetría	,580	,414
		Curtosis	-,793	,809
VON RATE	1	Media	44,9405%	5,69058%
TONTONIE				3,09036%
		95% de intervalo de Límite infer confianza para la media		
		Media recortada al 5%	44,3783%	
		Mediana	36,6667%	
		Varianza	1813,431	
		Desv. estándar	42,58440%	
		Mínimo	0,00%	
		Máximo	100,00%	

	3=Between 11 and 20,4	4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)	Estadístico	Error estánda
		Rango	100,00%	
		Rango intercuartil	100,00%	
		Asimetría	,217	,3
		Curtosis	-1,643	,62
	2	Media	63,1771%	7,24567
	_	95% de intervalo de Límite inferior	48,3994%	.,
		confianza para la media Límite superior	77,9547%	
		Media recortada al 5%		
		Mediana Mediana	64,6412%	
			77,5000%	
		Varianza	1679,993	
		Desv. estándar	40,98771%	
		Mínimo	0,00%	
		Máximo	100,00%	
		Rango	100,00%	
		Rango intercuartil	66,67%	
		Asimetría	-,549	,4
		Curtosis	-1,348	,8(
Cuántas veces has jugado	1	Media	2,91	,2
ontra el boss?/ How many		95% de intervalo de Límite inferior	2,44	,
mes have you played		confianza para la media Límite superior	3,39	
gainst the boss?		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	,3
		Curtosis	11,631	,6
	2	Media	2,88	,2
		95% de intervalo de Límite inferior	2,34	
		confianza para la media 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	,4
		Curtosis	2,385	3,
Cuántas has ganado? /	1	Media	1,25	,2
ow many times have you		95% de intervalo de Límite inferior	,79	,
on?		confianza para la media 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	,3
		Curtosis	7,775	,6
	2	Media	1,94	,3
	_	95% de intervalo de Límite inferior		,,,
		configura para la madia	1,25	
		Elithic Superior	2,63	
		Media recortada al 5%	1,76	
		Mediana	1,50	

		TICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2(= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)	Estadístico	Error estándar
		Varianza	3,673	
		Desv. estándar	1,917	
		Mínimo	0	
		Máximo	7	
		Rango	7	
		Rango intercuartil	2	
		Asimetría	1,414	,414
		Curtosis	1,711	,809
DIFFICULTY (Q2)	1	Media	4,50	,292
DITTIOUETT (QZ)	'	95% de intervalo de Límite inferior	3,92	,232
		confignza para la modia	5,08	
		Limite superior		
		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 Límite inferior	2,94	
		confianza para la media Límite superior	4,56	
		Media recortada al 5%	3,72	
		Mediana	3,00	
		Varianza	5,097	
		Desv. estándar	2,258	
		Mínimo	1	
		Máximo	7	
			6	
		Rango	4	
		Rango intercuartil		414
		Asimetría	,170	,414
51.11.1(0.5.00)		Curtosis	-1,575	,809
FUN (Q5-Q6)	1	Media	3,786	,2519
		95% de intervalo de Límite inferior confianza para la media	3,281	
			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
	2	Media	4,031	,3689
		95% de intervalo de Límite inferior	3,279	
		confianza para la media 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

	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 Límite inferior	3,652	
		confianza para la media 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 Límite inferior	3,732	
		confianza para la media 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	1	Media	4,1652	,22245
(Q1-Q7-Q8-Q9)	•	95% de intervalo de Límite inferior	3,7194	,22243
,		confignza para la modia		
		Elitillo daponor	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	4,0156	,28881
		95% de intervalo de Límite inferior	3,4266	
		confianza para la media 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	1	Media	4,1488095238	,22568153040
(Q1-Q7-Q8)		95% de intervalo de Límite inferior	3,6965336301	
		confianza para la media Límite superior	4,6010854175	
		Media recortada al 5%	4,1534391534	
		Mediana	4,0000000000	
		Varianza	2,852	
		Desv. estándar	1,6888459306	
		Mínimo	1,0000000000	
		Máximo	7,000000000	
		Rango	6,000000000	

		CTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=6 4= Between 21 and 30; 5=Between 3		Estadístico	Error estánda
		Rango intercuartil		2,6666666667	
		Asimetría		,098	,31
		Curtosis		-1,033	,62
	2	Media		4,0833333333	,2921463030
		95% de intervalo de	Límite inferior	3,4874970200	
		confianza para la media	Límite superior	4,6791696466	
		Media recortada al 5%	·	4,1111111111	
		Mediana		4,000000000	
		Varianza		2,731	
		Desv. estándar		1,6526290557	
		Mínimo		1,000000000	
		Máximo		6,6666666667	
		Rango		5,6666666667	
		Rango intercuartil		2,9166666667	
		Asimetría		-,215	,41
		Curtosis		-1,178	,80
l. El boss está	1	Media		4,89	,24
perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is		95% de intervalo de	Límite inferior	4,40	
erfectly integrated in		confianza para la media	Límite superior	5,39	
romaia		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	,3′
		Curtosis		-1,121	,62
	2	Media		4,59	,02
	2		Limita infariar		,24
		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	,41
		Curtosis		,189	,80
. La dificultad del boss la	1	Media		4,50	,29
onsidero alta / I think the		95% de intervalo de	Límite inferior	3,92	
oss difficulty is high.		confianza para la media	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	,3
		Curtosis		-1,434	,62
	2	Media		3,75	,39
		95% de intervalo de	Límite inferior	2,94	
		confianza para la media	Límite superior	4,56	
		Media recortada al 5%		3,72	
		Mediana		3,00	
		Varianza		5,097	

	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	4	Media		
rendirme mientras me	1		4,79	,307
enfrentaba al boss / At no		configura para la madia	4,17	
time did I want to give up		Elithite Superior	5,40	
while facing the boss.		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 Límite inferior confianza para la media	4,23	
		Ellinic 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	
		Rango intercuartil	5	
	Asimetría Curtosis		-,781	,414
			-1,218	,809
4. En algún mamanta actoba	1	Media		
4. En algún momento estaba tan involucrado que quise	1		3,48	,284
hablar directamente con el		95% de intervalo de Límite inferior confianza para la media	2,91	
videojuego / At some point I		Elithite Superior	4,05	
was so involved that I wanted		Media recortada al 5%	3,42	
to talk directly to the video game		Mediana	3,00	
game		Varianza	4,509	
		Desv. estándar	2,123	
		Mínimo	1	
		Máximo	7	
		Rango	6	
		Rango intercuartil	4	
		Asimetría	,256	,319
		Curtosis		
			-1,306	,628
	2	Media	3,81	,410
		95% de intervalo de Límite inferior	2,98	
		confianza para la media Límite superior	4,65	
		Media recortada al 5%	3,79	
		Mediana	4,00	
		Varianza	5,383	
		Desv. estándar	2,320	
		Mínimo	1	
		Máximo	7	
		Rango	6	
			5	
		Rango intercuartil		
		Asimetría	,061	,414
		Curtosis	-1,539	,809
5. He disfrutado jugando	1	Media	4,13	,266

	3=Between 11 and 20,4	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	Límite inferior	3,59	
playing against the book		confianza para la media	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		4,28	,384
		95% de intervalo de	Límite inferior	3,50	
		confianza para la media	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	1	Media		3,45	,29
me sentí decepcionado por		95% de intervalo de	Límite inferior	2,85	, -
o poder seguir jugando		confianza para la media	Límite superior	4,05	
ontra el boss / When the ime was up, I was		Media recortada al 5%	Ziiiiio Gaponoi	3,38	
disappointed that I could not		Mediana		3,00	
continue playing against the		Varianza		5,015	
ooss.		Desv. estándar		2,239	
		Mínimo		2,239	
		Máximo		7	
		Rango		6	
		Rango intercuartil		5	244
		Asimetría		,350	,319
		Curtosis		-1,389	,628
	2	Media		3,78	,448
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	2,87	
		<u>·</u>	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,
. Me ha gustado el diseño y	1	Media		4,02	,273
comportamiento del boss / I		95% de intervalo de	Límite inferior	3,47	
liked the design and behavior of the boss		confianza para la media	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	

		ACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2(,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)	Estadístico	Error estánda
		Rango intercuartil	4	
		Asimetría	-,012	,31
		Curtosis	-1,317	,62
	2	Media	3,59	,36
		95% de intervalo de Límite inferior	2,84	
		confianza para la media 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	
			4	
		Rango intercuartil		41
		Asimetría	,216	,41
. =		Curtosis	-1,342	,80
B. El boss al que me he enfrentado me ha parecido	1	Media	3,57	,26
que tiene un buen balance		95% de intervalo de Límite inferior	3,05	
ntre dificultad y jugabilidad		confianza para la media Límite superior	4,09	
The boss I fought seemed to		Media recortada al 5%	3,52	
ne to have a good balance between difficulty and		Mediana	4,00	
layability.		Varianza	3,777	
		Desv. estándar	1,943	
		Mínimo	1	
		Máximo	7	
		Rango	6	
		Rango intercuartil	3	
		Asimetría	,220	,31
		Curtosis	-1,019	,62
	2	Media	3,66	,34
	۷	95% de intervalo de Límite inferior	2,96	,04
		confianza para la media 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	,41
		Curtosis	-1,289	,80
. Mi experiencia en general	1	Media	4,18	,23
a sido buena con el boss /		95% de intervalo de Límite inferior	3,70	
My overall experience with ne boss has been good.		confianza para la media Límite superior	4,65	
io boos has been good.		Media recortada al 5%	4,20	
		Mediana	4,00	
		Varianza	3,131	
		Desv. estándar	1,770	
		Mínimo	1,770	
			7	
		Máximo		
		Rango	6	
		Rango intercuartil	3	
		Asimetría	-,240	,3
		Curtosis	-,789	,62
	2	Media	4,22	,36
		95% de intervalo de Límite inferior	3,48	
		confianza para la media Límite superior	4,96	
		Media recortada al 5%	4,24	
		Mediana	4,00	
		Varianza	4,176	

		ACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2(,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
engh comment	1	Media	182,21	33,526
		95% de intervalo de Límite inferior	115,03	
		confianza para la media Límite superior	249,40	
		Media recortada al 5%	150,76	
		Mediana	108,50	
		Varianza	62943,299	
		Desv. estándar	250,885	
		Mínimo	2	
		Máximo	1588	
		Rango	1586	
		Rango intercuartil	238	
		Asimetría	3,492	,319
		Curtosis	17,337	,628
	2	Media	168,47	29,225
		95% de intervalo de Límite inferior	108,86	
		confianza para la media 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		,414
			1,260	
(IND OF COMMENT	4	Curtosis	1,074	,809
CIND OF COMMENT	1	Media	2,48	,219
		95% de intervalo de Límite inferior confianza para la media	2,04	
		Limite 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	2,66	,283
		95% de intervalo de Límite inferior	2,08	
		confianza para la media 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=	Kolm	ogorov-Smirr	nov ^a
	More than 40)	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	1	,266	56	<,001
times have you played against the boss?	2	,279	32	<,001
¿Cuántas has ganado? /	1	,272	56	<,001
How many times have you won?	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	1	,084	56	,200*
(Q1-Q7-Q8-Q9)	2	,133	32	,162
GRAPHICS&DESIGN	1	,109	56	,095
(Q1-Q7-Q8)	2	,148	32	,073
El boss está perfectamente integrado en	1	,158	56	,001
Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia	2	,211	32	<,001
2. La dificultad del boss la	1	,165	56	<,001
considero alta / I think the boss difficulty is high.	2	,187	32	,006
3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At no	1	,220	56	<,001
time did I want to give up while facing the boss.	2	,338	32	<,001
4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el videojuego / At some point I	1	,165	56	<,001
was so involved that I wanted to talk directly to the video game	2	,169	32	,021

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=		hapiro-Wilk	
	More than 40)	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	1	,755	56	<,001
times have you played against the boss?	2	,769	32	<,001
¿Cuántas has ganado? /	1	,702	56	<,001
How many times have you won?	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	1	,965	56	,108
(Q1-Q7-Q8-Q9)	2	,940	32	,073
GRAPHICS&DESIGN	1	,960	56	,060
(Q1-Q7-Q8)	2	,944	32	,100
El boss está perfectamente integrado en	1	,885	56	<,001
Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia	2	,923	32	,026
2. La dificultad del boss la	1	,870	56	<,001
considero alta / I think the boss difficulty is high.	2	,869	32	,001
3. En ningún momento quise rendirme mientras me	1	,822	56	<,001
enfrentaba al boss / At no time did I want to give up while facing the boss.	2	,713	32	<,001
4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el vidos juogo / At somo point l	1	,885	56	<,001
videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video game	2	,865	32	<,001

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)	Kolm Estadístico	ogorov-Smirr gl	nov ^a Sig.
5. He disfrutado jugando	1	,184	56	<,001
contra el boss / I enjoyed playing against the boss	2	,192	32	,004
6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / When the	1	,187	56	<,001
time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss.	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 /	1	,125	56	,029
My overall experience with the boss has been good.	2	,183	32	,008
lengh comment	1	,236	56	<,001
	2	,191	32	,004
KIND OF COMMENT	1	,251	56	<,001
	2	,268	32	<,001

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)	Estadístico	Shapiro-Wilk gl	Sig.
5. He disfrutado jugando	1	,896	56	<,001
contra el boss / I enjoyed playing against the boss	2	,887	32	,003
6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / When the	1	,859	56	<,001
time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss.	2	,810	32	<,001
7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I	1	,913	56	<,001
liked the design and behavior of the boss	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 /	1	,938	56	,007
My overall experience with the boss has been good.	2	,904	32	,008
lengh 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.

PLAYTESTING DURATION

Gráficos de tallo y hojas

PLAYTESTING DURATION Diagrama de tallo y hojas de byDEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and= 1

a. Corrección de significación de Lilliefors

```
6,00 0 . 001111
7,00 0 . 2222333
8,00 0 . 44445555
12,00 0 . 66666777777
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	&	Ноја
2 00	0		0.01
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

Gráfico Q-Q normal de PLAYTESTING DURATION

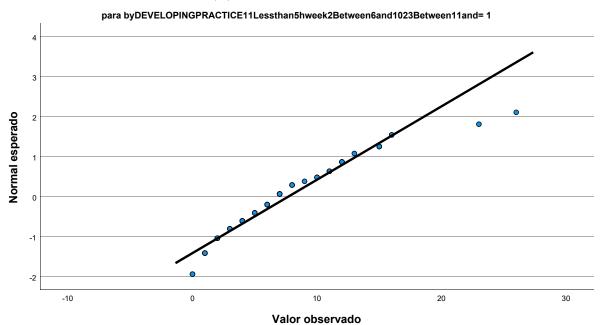
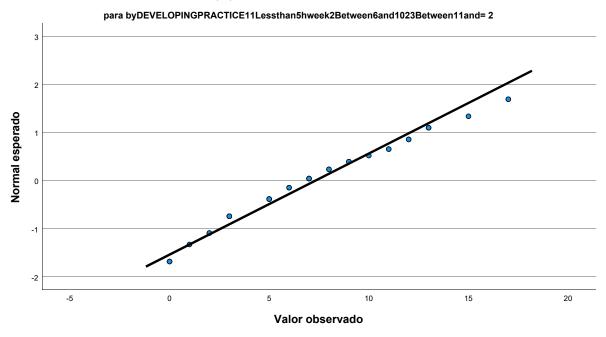


Gráfico Q-Q normal de PLAYTESTING DURATION



Gráficos Q-Q normales sin tendencia

Gráfico Q-Q normal sin tendencia de PLAYTESTING DURATION

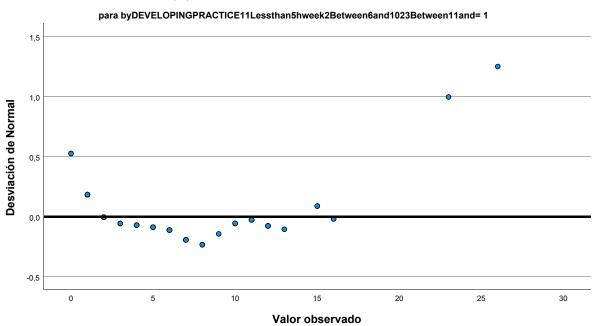
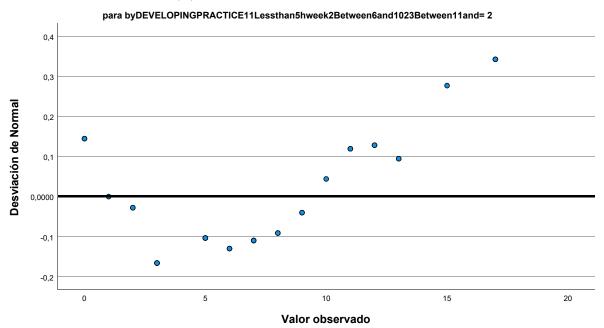
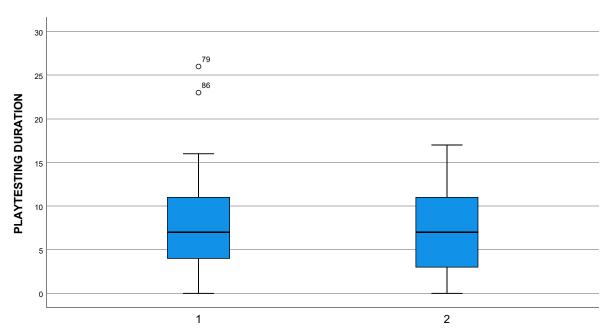


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de PLAYTESTING DURATION





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

Gráficos de tallo y hojas

AVERAGE GAME TIME Diagrama de tallo y hojas de byDEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and= 1

Frecuence	ia Stem	&	Ноја
7,00 13,00 11,00	0 1 2		0033566 0000022333566 00000333456
9,00	3		000003356
4,00 3,00	4 5		0005 057
3,00 3,00	6 7	•	005
,	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

Gráfico Q-Q normal de AVERAGE GAME TIME

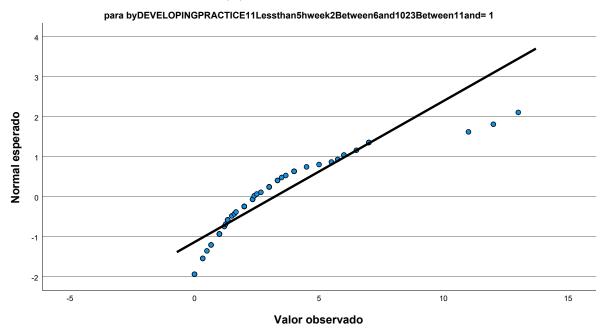
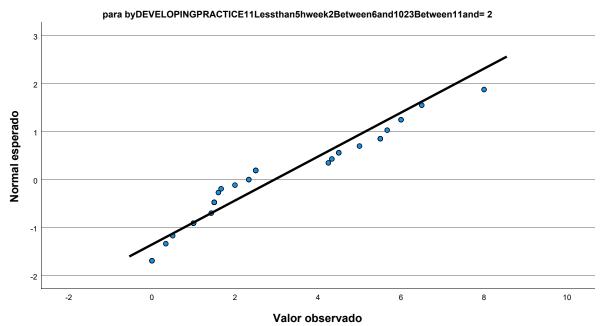
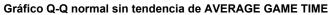


Gráfico Q-Q normal de AVERAGE GAME TIME



Gráficos Q-Q normales sin tendencia



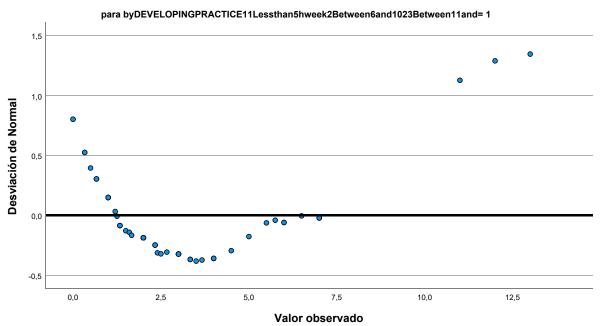
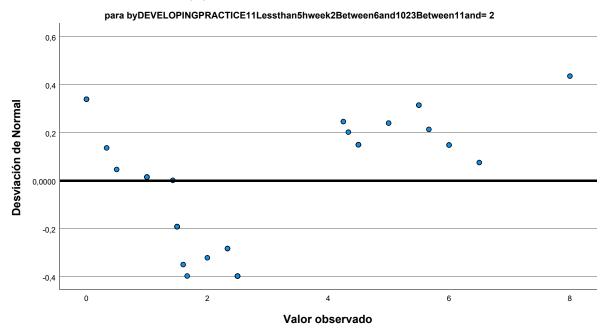
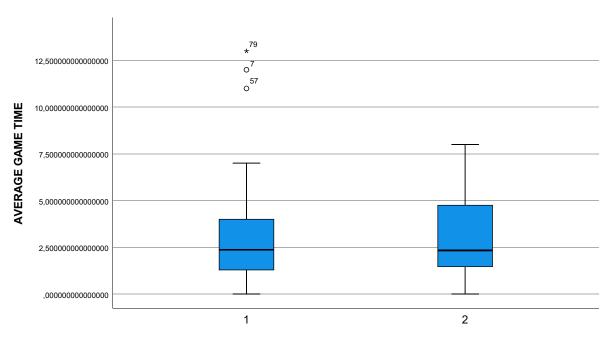


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de AVERAGE GAME TIME





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

Gráficos de tallo y hojas

WON RATE Diagrama de tallo y hojas de byDEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and= 1

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

WON RATE Diagrama de tallo y hojas de byDEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and= 2

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

Gráficos Q-Q normales

Gráfico Q-Q normal de WON RATE

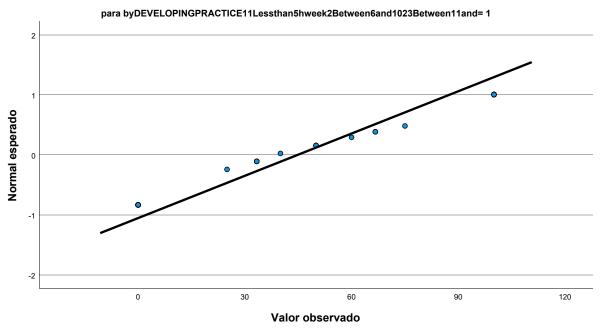
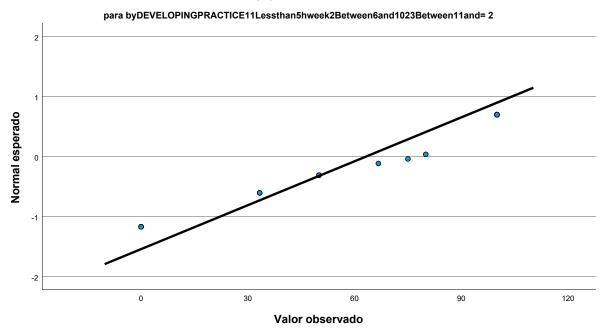
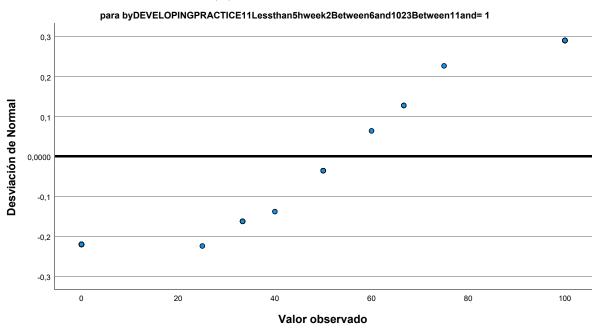


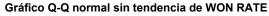
Gráfico Q-Q normal de WON RATE

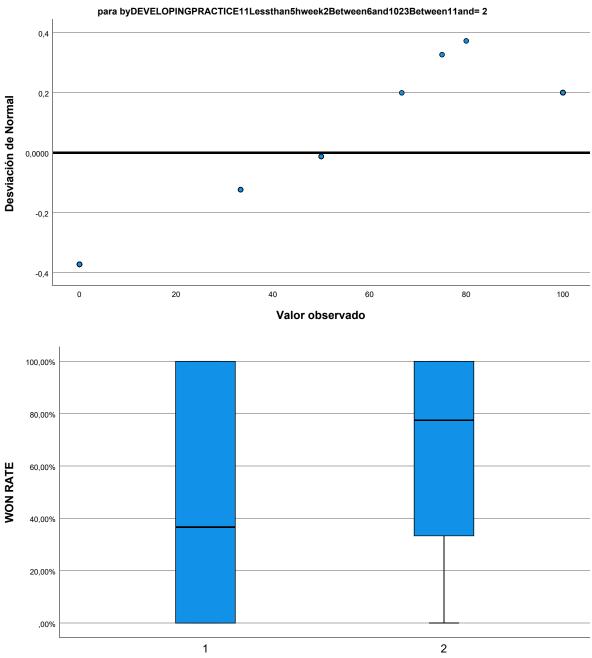


Gráficos Q-Q normales sin tendencia

Gráfico Q-Q normal sin tendencia de WON RATE







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 a gainst the boss?

Gráficos de tallo y hojas

 $\ensuremath{\mathcal{C}}$ Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you pla Diagrama de tal lo y hojas de

byDEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and= 1

Frecuencia Stem & Hoja

```
9,00 1 . 000000000

,00 1 .

16,00 2 . 0000000000000000

,00 2 .

19,00 3 . 00000000000000000000

,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

byDEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and= 2

Cada hoja: 1 caso(s)

Gráficos Q-Q normales

lo y hojas de

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

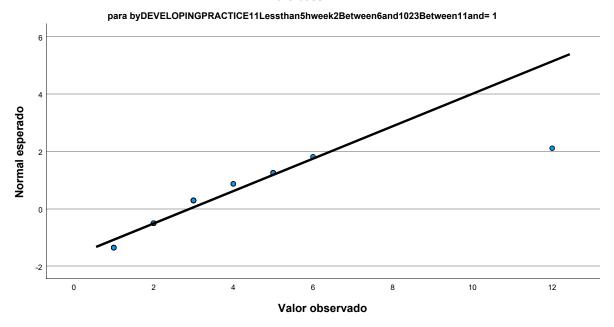
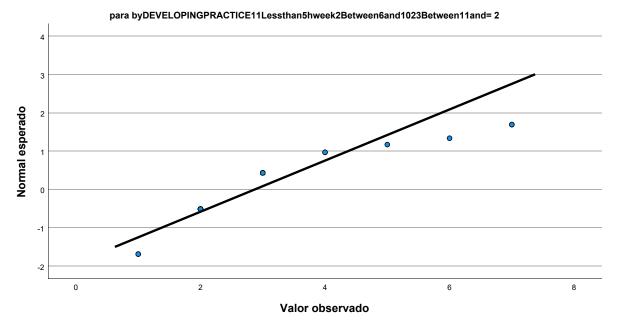


Gráfico Q-Q normal de ¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you played against the boss?



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?

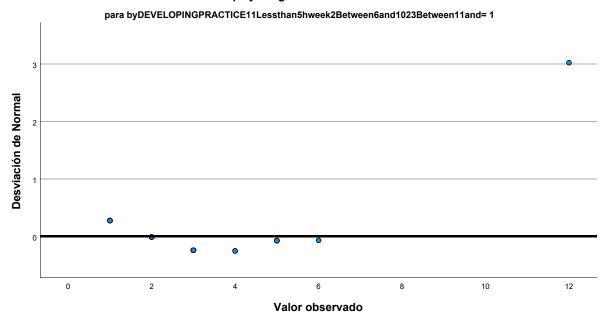
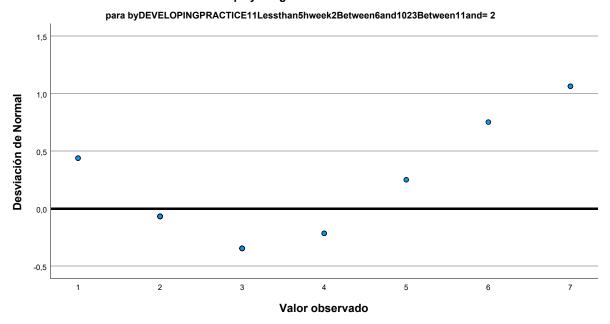
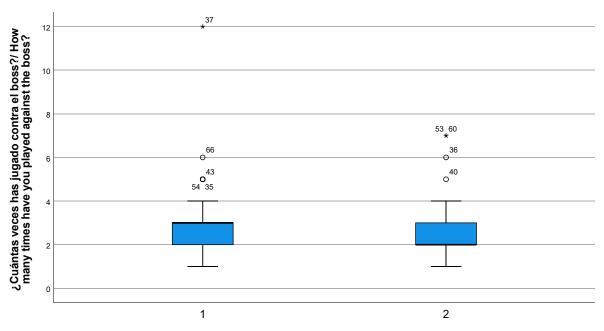


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de ¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you played against the boss?





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 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 &	Ноја
22,00 18,00 9,00 3,00	0 . 1 . 2 . 3 . 4 .	00000000000000000000000000000000000000
2,00 2,00 Ex	5.	00 (>=6)
Ancho del t	allo: 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 &	Ноја
7,00	0.	0000000
,00	0.	
9,00	1.	000000000

```
,00
            1 .
            2.
8,00
                 0000000
,00
            2.
3,00
            3.
                 000
            3.
,00
2,00
                 00
3,00 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?

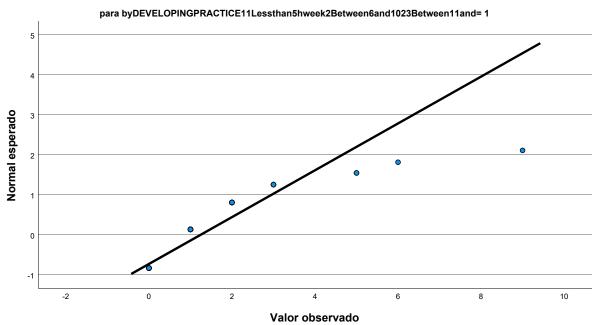
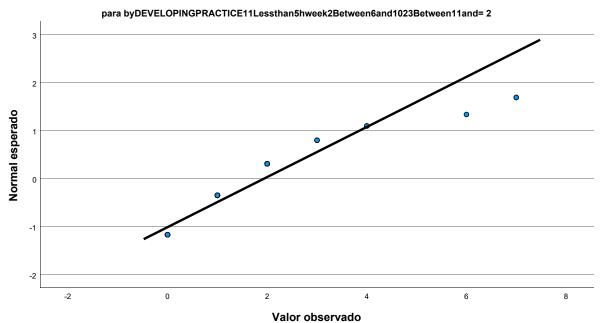
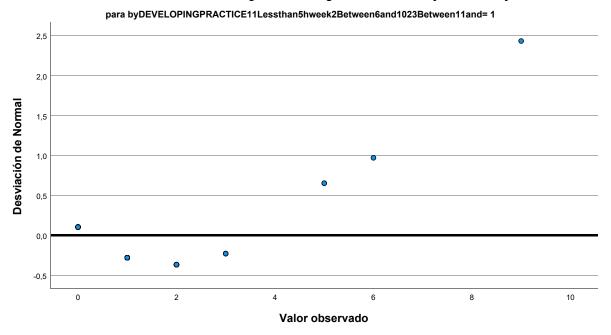


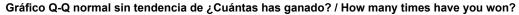
Gráfico Q-Q normal de ¿Cuántas has ganado? / How many times have you won?

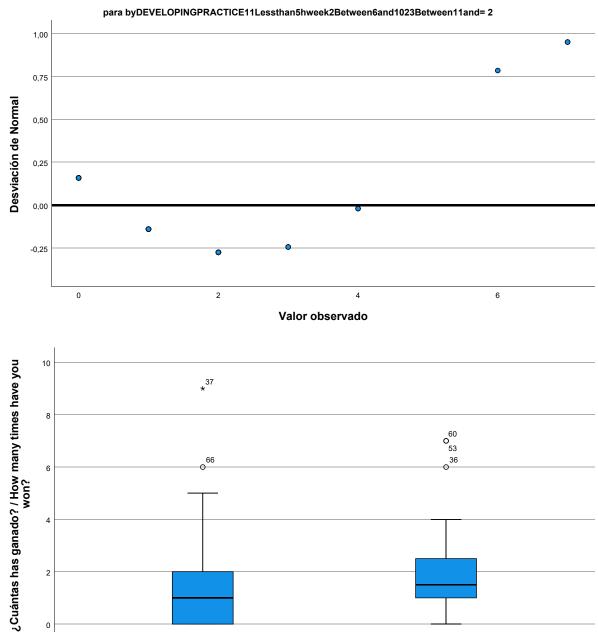


Gráficos Q-Q normales sin tendencia

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)

2

DIFFICULTY (Q2)

Gráficos de tallo y hojas

DIFFICULTY (Q2) Diagrama de tallo y hojas de byDEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and= 1

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

F'recuencia	Stem	&	ноја
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 DIFFICULTY (Q2)

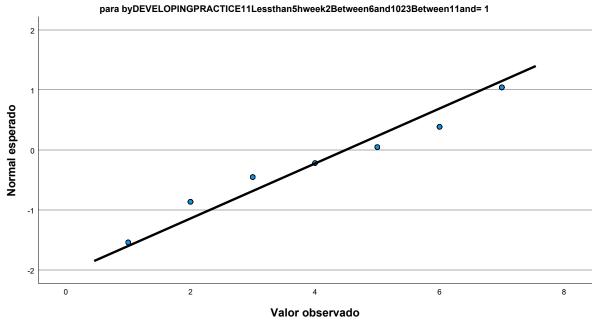
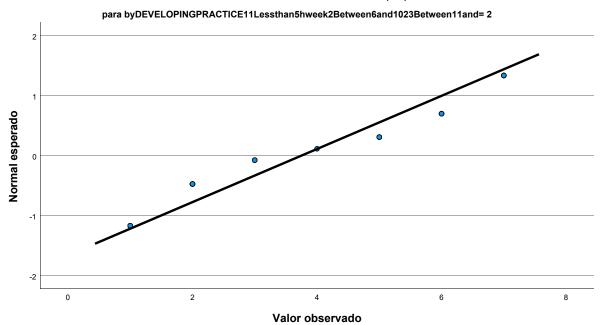
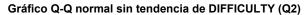


Gráfico Q-Q normal de DIFFICULTY (Q2)



Gráficos Q-Q normales sin tendencia



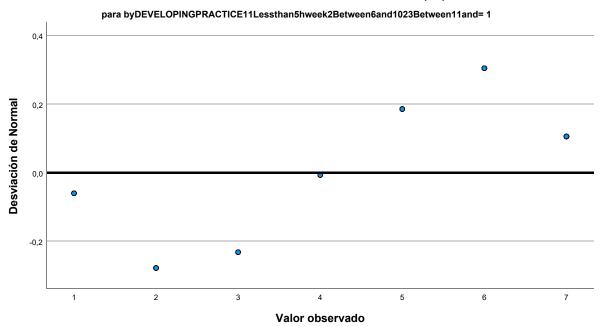
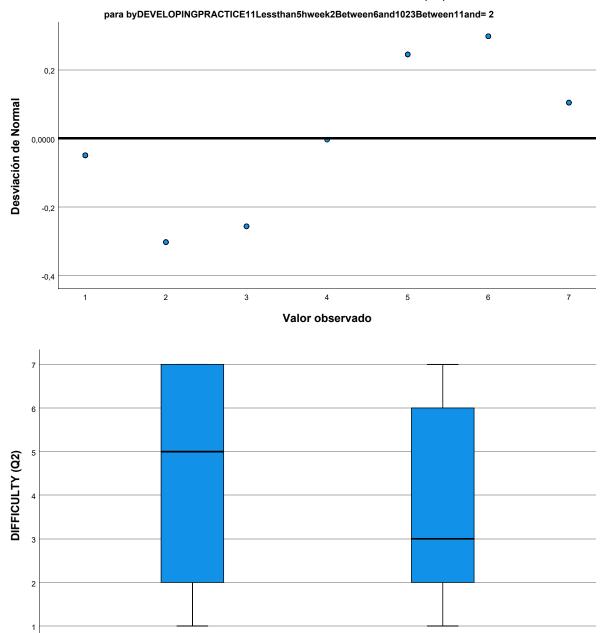


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de DIFFICULTY (Q2)



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

FUN (Q5-Q6)

Gráficos de tallo y hojas

FUN (Q5-Q6) Diagrama de tallo y hojas de byDEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and= 1

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

F'recuencia	Stem	&	ноја
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

Gráfico Q-Q normal de FUN (Q5-Q6)

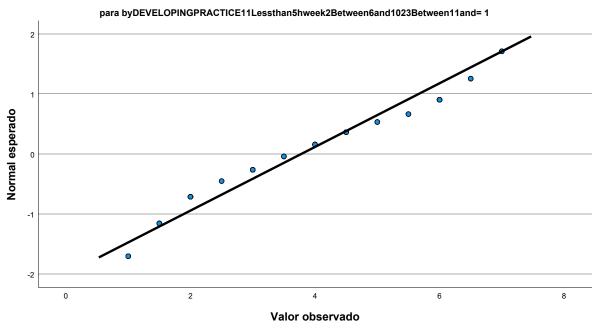
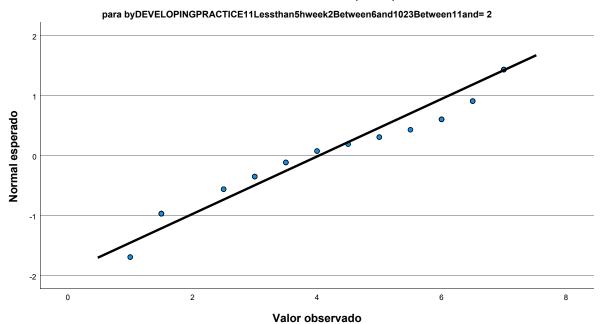
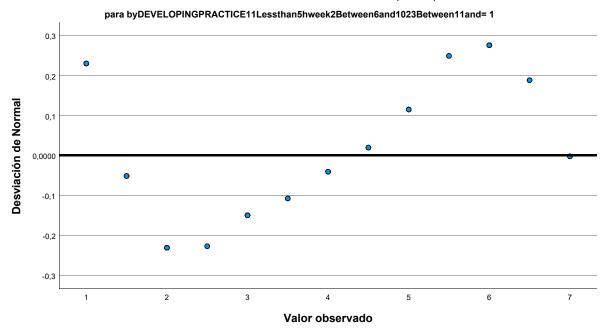


Gráfico Q-Q normal de FUN (Q5-Q6)

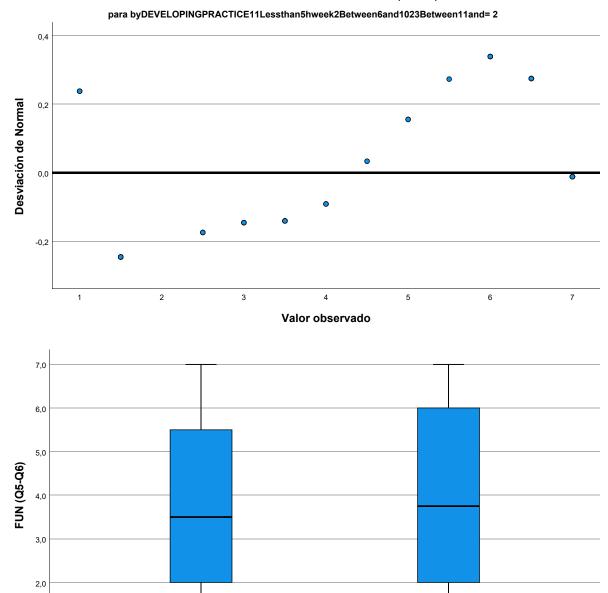


Gráficos Q-Q normales sin tendencia

Gráfico Q-Q normal sin tendencia de FUN (Q5-Q6)







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

INMERSIBILITY (Q3-Q4)

1,0

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 . 000055555555 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	&	Ноја
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

Gráfico Q-Q normal de INMERSIBILITY (Q3-Q4)

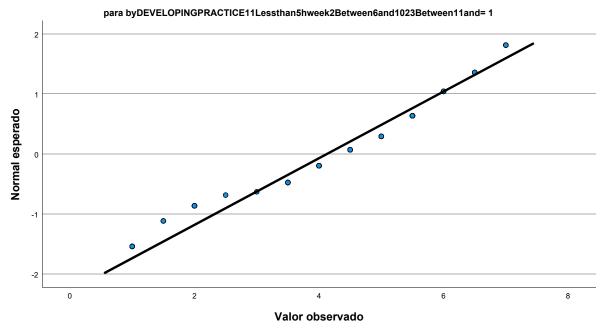


Gráfico Q-Q normal de INMERSIBILITY (Q3-Q4)

para byDEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and= 2

2

1

2

0

2

4

6

8

Valor observado

Gráficos Q-Q normales sin tendencia

Gráfico Q-Q normal sin tendencia de INMERSIBILITY (Q3-Q4)

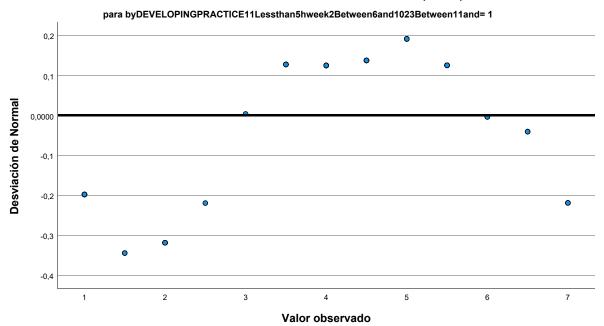
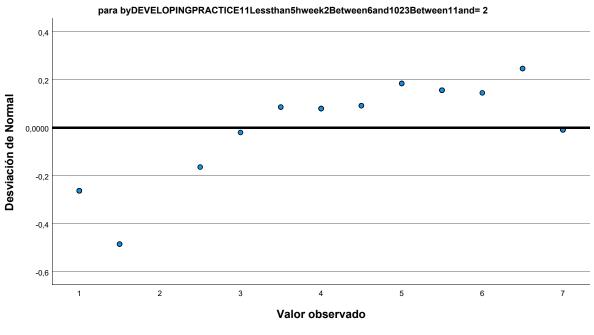
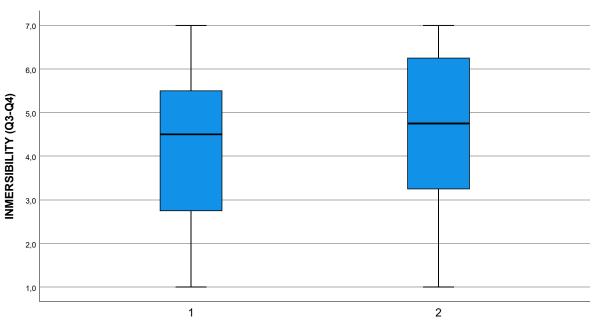


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de INMERSIBILITY (Q3-Q4)





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 &	Ноја
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

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

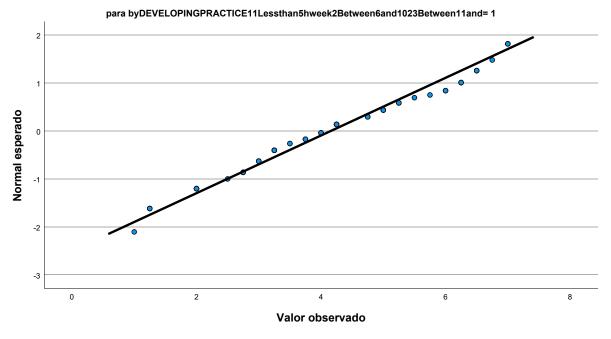


Gráfico Q-Q normal de GRAPHICS& DESIGN (Q1-Q7-Q8-Q9)

para byDEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and= 2

Gráficos Q-Q normales sin tendencia

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

Valor observado

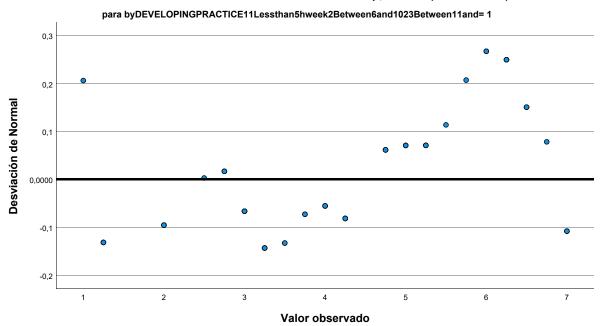
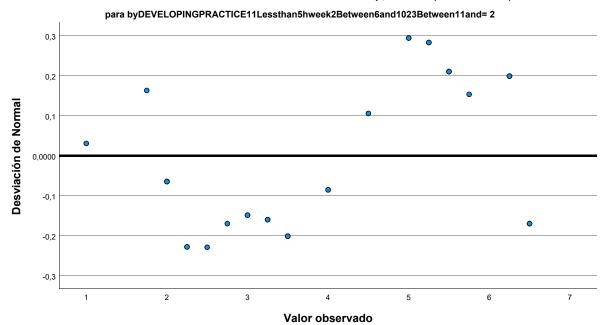
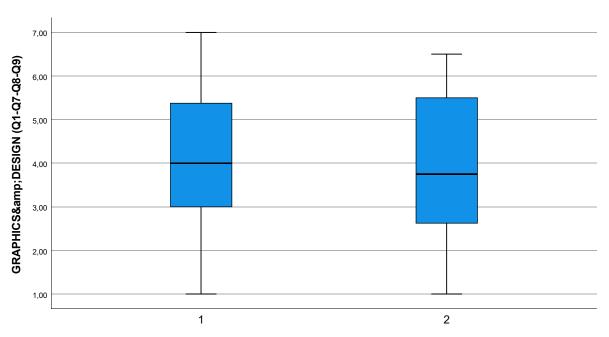


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de GRAPHICS& DESIGN (Q1-Q7-Q8-Q9)





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	ά	ноја
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

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

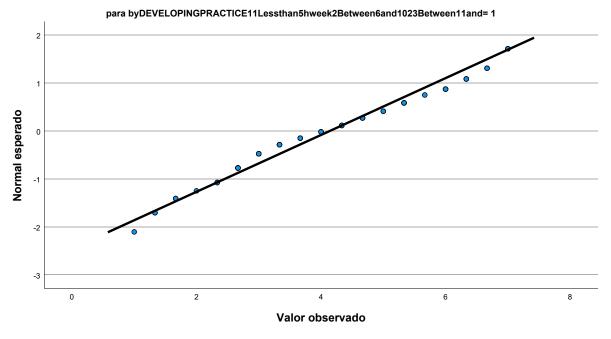
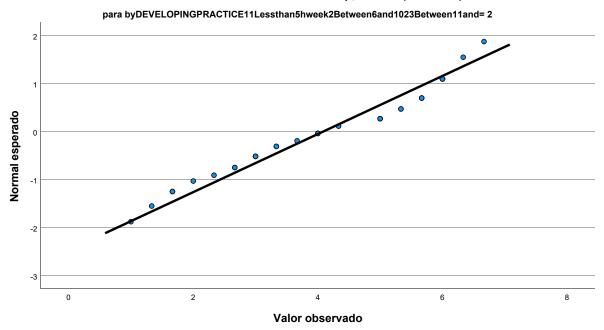
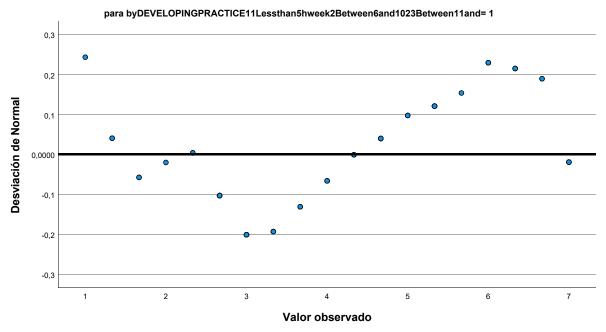


Gráfico Q-Q normal de GRAPHICS& DESIGN (Q1-Q7-Q8)

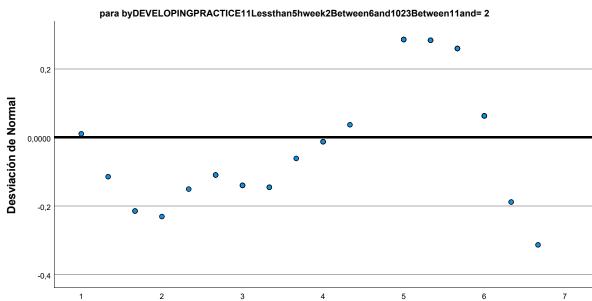


Gráficos Q-Q normales sin tendencia

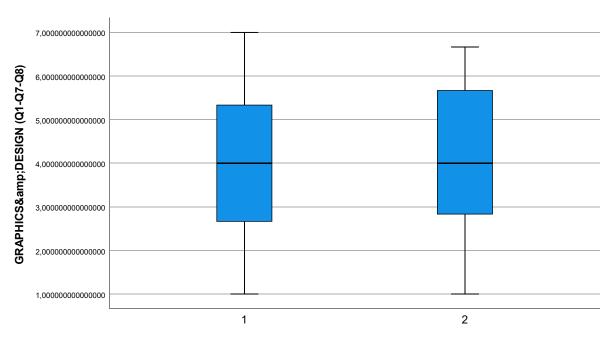
Gráfico Q-Q normal sin tendencia de GRAPHICS& DESIGN (Q1-Q7-Q8)







Valor observado



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 i n Kromaia

Gráficos de tallo y hojas

1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfect Diagrama de ta llo 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 . 0000000000

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 ta llo y hojas de $\,$

byDEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and= 2

Frecuencia		α	Ноја
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

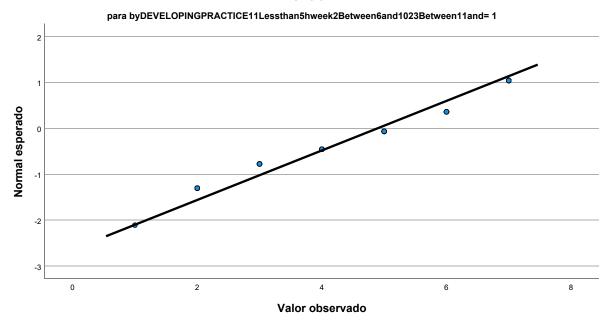
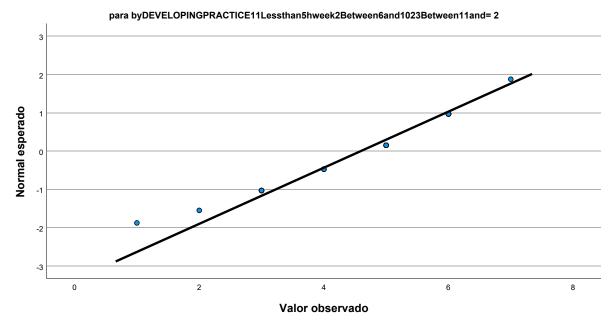


Gráfico Q-Q normal de 1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia



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

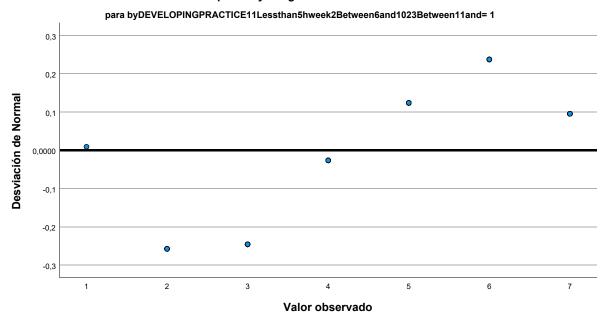
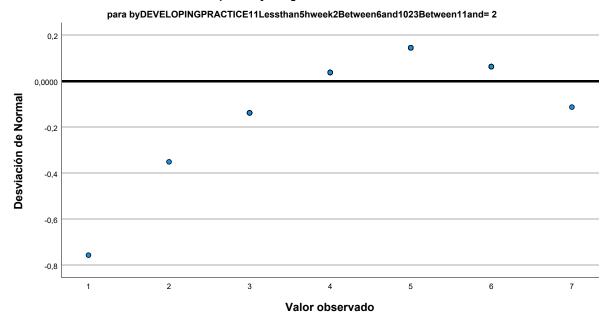
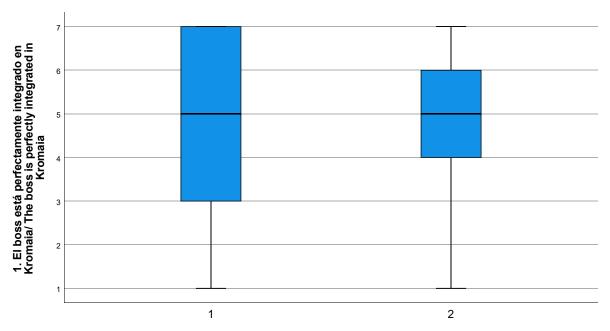


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia





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.

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 $\,$

 $\verb|byDEVELOPINGPRACTICE11Less than 5 hweek 2 Between 6 and 1023 Between 11 and = 1$

Frecuencia	Stem	&	Ноја
6,00	1		000000
9,00	2		00000000
6,00	3		000000
4,00	4		0000
8,00	5		00000000
7,00	6		0000000
16,00	7		00000000000000000

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 $\,$

 ${\tt byDEVELOPINGPRACTICE11Less than 5} h week 2 {\tt Between 6} and 1023 {\tt Between 11} and =~2$

Frecuencia	Stem &	Ноја
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.

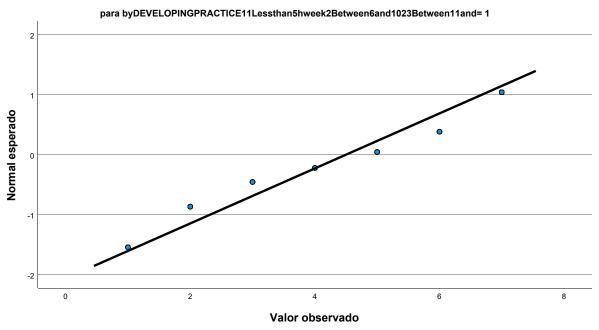
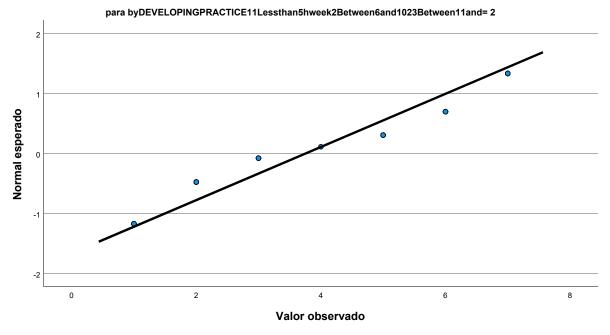


Gráfico Q-Q normal de 2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficulty is high.



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.

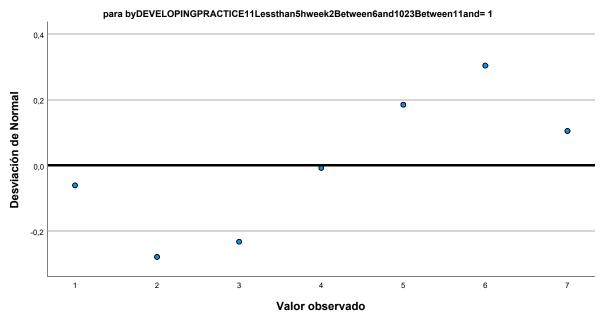
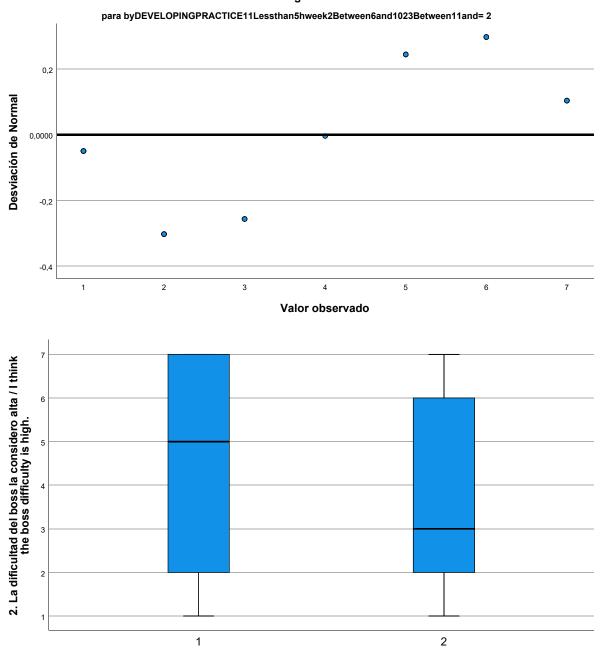


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficulty is high.



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 ta llo 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 . 000000000000000000000
```

Cada hoja: 1 caso(s)

3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At Diagrama de ta llo 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.

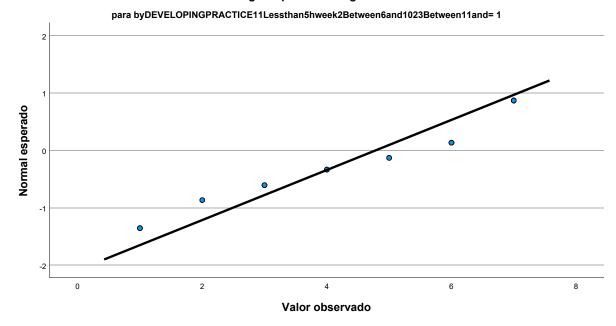
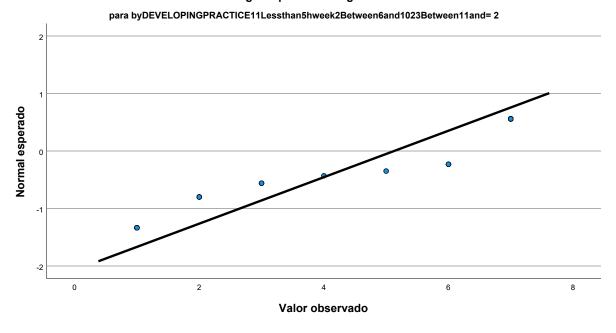


Gráfico Q-Q normal de 3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At no time did I want to give up while facing the boss.



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.

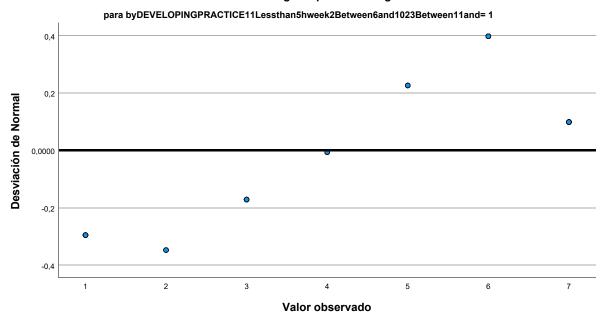
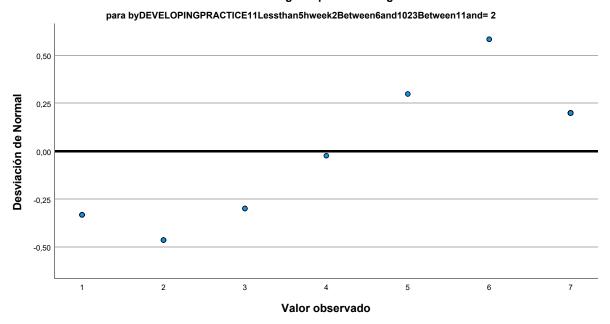
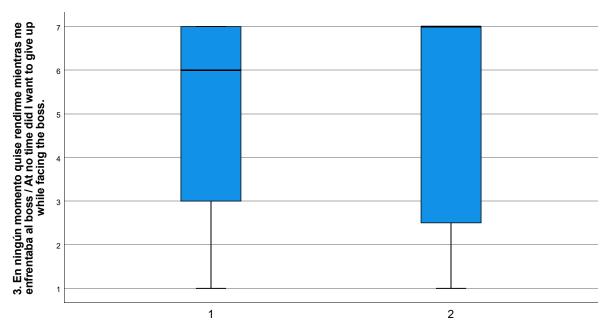


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At no time did I want to give up while facing the boss.





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 vid eojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video ga me

Gráficos de tallo y hojas

4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directament Diagrama de ta 1lo y hojas de

byDEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and= 1

Frecuencia	Stem	&	Ноја
16,00	1		0000000000000000
6,00	2		000000
7,00	3		0000000
8,00	4		0000000
6,00	5		000000
7,00	6		0000000
6,00	7		000000
Ancho del ta	110:	1	
Cada hoja:		1	caso(s)

4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directament Diagrama de ta 110 y hojas de

 $\verb|byDEVELOPINGPRACTICE| 11 Less than 5 hweek 2 Between 6 and 1023 Between 11 and = 2$

```
Frecuencia Stem & Hoja
9,00 1 . 000000000
```

3,00 2. 000 2,00 3. 00 5,00 4 . 00000 3,00 000 4,00 6 0000 000000 6,00

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

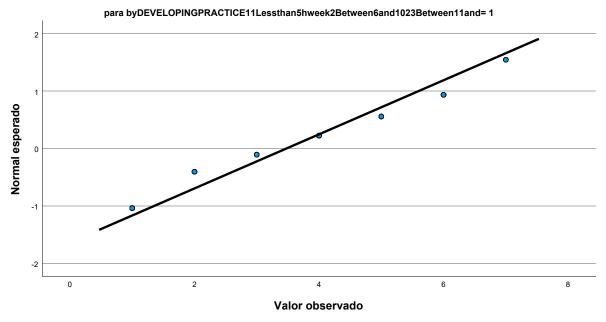
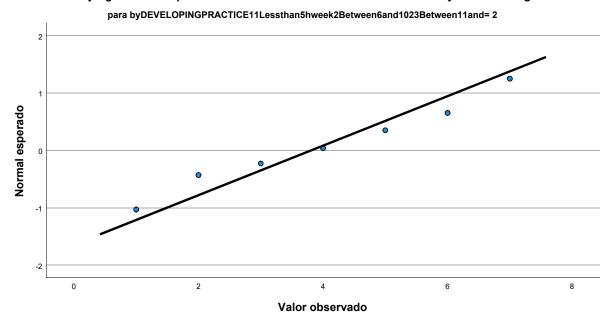


Gráfico Q-Q normal de 4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video game



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

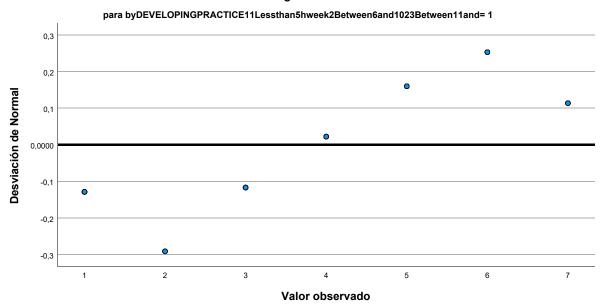
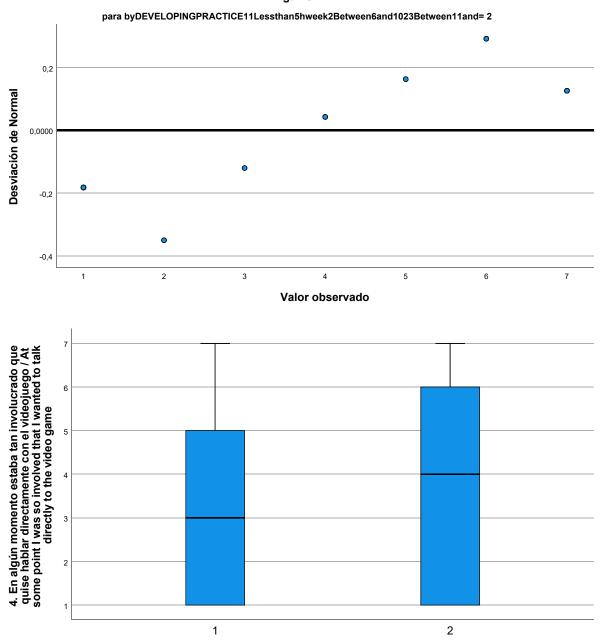


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video game



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 ta llo y hojas de $\,$

 $\verb|byDEVELOPINGPRACTICE| 11 Less than 5 hweek 2 Between 6 and 1023 Between 11 and = 1$

Frecuencia Stem & Hoja

```
      4,00
      1 . 0000

      12,00
      2 . 00000000000

      10,00
      3 . 000000000

      5,00
      4 . 00000

      5,00
      5 . 00000

      12,00
      6 . 0000000000

      8,00
      7 . 00000000
```

Cada hoja: 1 caso(s)

5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the Diagrama de ta llo y hojas de $\,$

 $\verb|byDEVELOPINGPRACTICE11Less than 5 hweek 2 Between 6 and 1023 Between 11 and = 2$

Frecuencia	Stem &	Ĺ	Ноја
5,00	1 .		00000
4,00	2.		0000
3,00	3.		000
4,00	4.		0000
3,00	5.		000
7,00	6.		000000
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

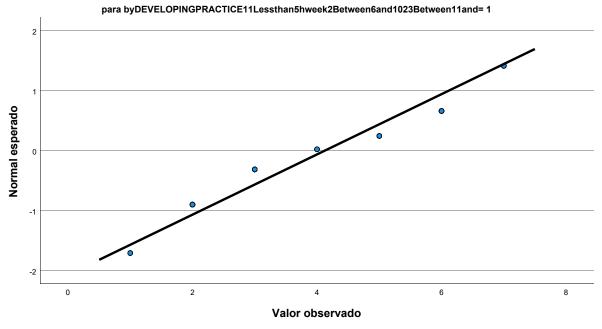
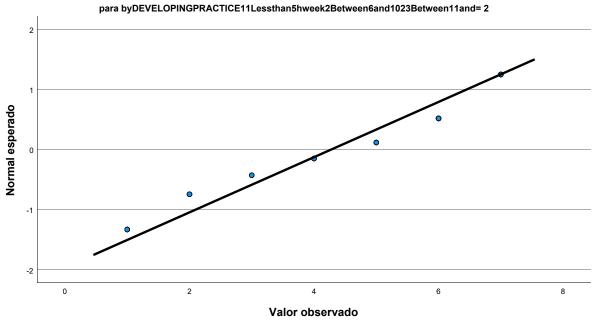


Gráfico Q-Q normal de 5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the boss



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

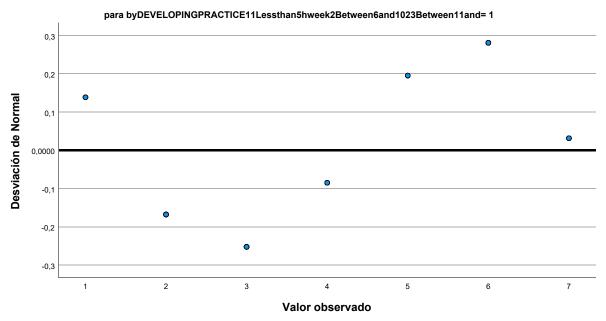
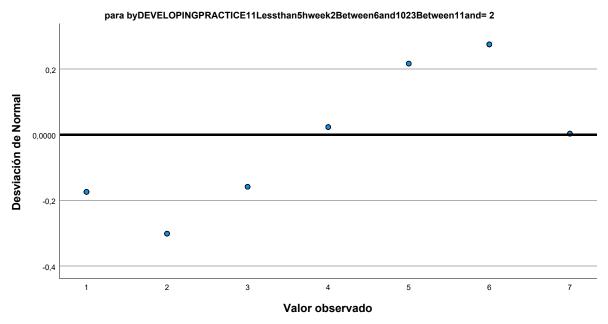
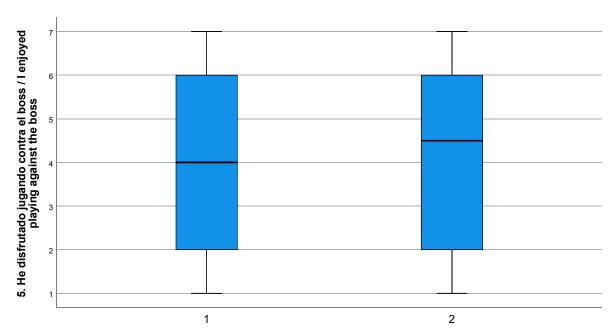


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the boss





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 con tra el boss / When the time was up, I was disappointed that I could not continue playin g against the boss.

Gráficos de tallo y hojas

6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir Diagrama de tall o y hojas de

byDEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and= 1

```
Stem & Hoja
Frecuencia
   17,00
                1 . 00000000000000000
    8,00
                2.
                     0000000
    6,00
                3.
                     000000
    5,00
                4.
                     00000
    6,00
                5.
                     000000
    6,00
                6.
                     000000
    8,00
                7 .
                     0000000
Ancho del tallo: 1
Cada hoja:
                 1 caso(s)
```

6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir Diagrama de tall o y hojas de $\,$

 $\verb|byDEVELOPINGPRACTICE| 11 Less than 5 hweek 2 Between 6 and 1023 Between 11 and = 2$

```
Frecuencia Stem & Hoja

10,00 1 . 0000000000
```

```
4,00
            2.
                0000
3,00
            3.
                 000
1,00
            4.
                 0
3,00
                 000
2,00
            6
                 00
9,00
                 00000000
```

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.

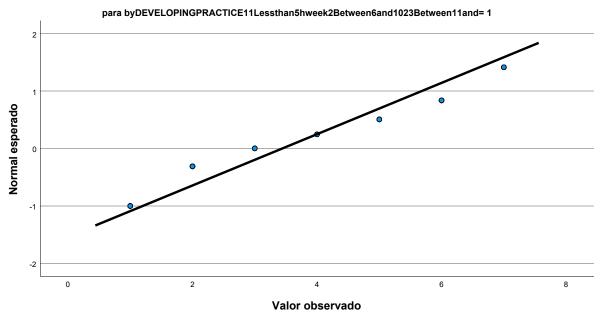
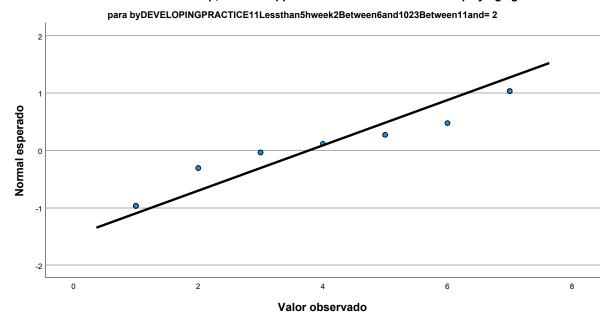


Gráfico Q-Q normal de 6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / When the time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss.



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.

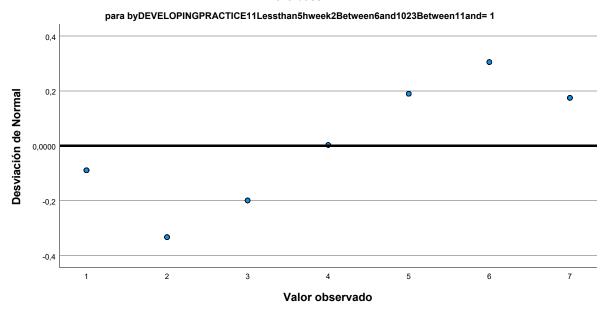
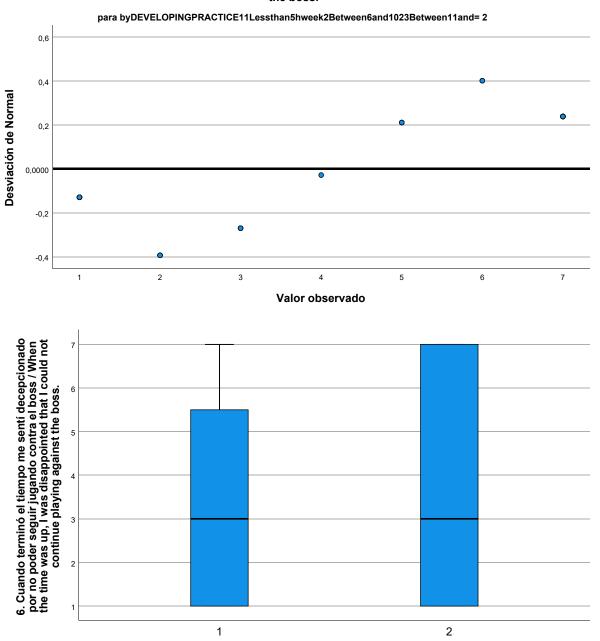


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / When the time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss.



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 behavi or of the boss

Gráficos de tallo y hojas

7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the desi Diagrama de ta llo y hojas de

byDEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and= 1

Frecuencia Stem & Hoja

```
      8,00
      1
      .
      00000000

      8,00
      2
      .
      00000000

      9,00
      3
      .
      00000000

      6,00
      4
      .
      0000000

      8,00
      5
      .
      00000000

      9,00
      6
      .
      00000000

      8,00
      7
      .
      00000000
```

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

byDEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and= 2

Frecuencia	Stem	&	Ноја
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

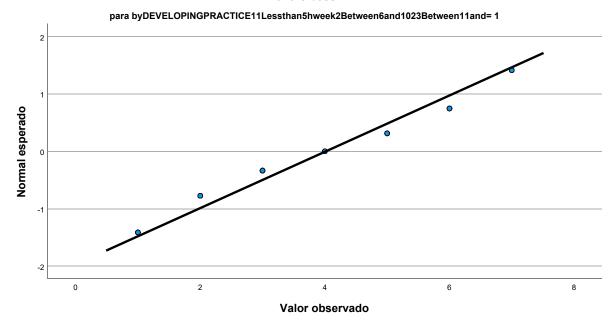
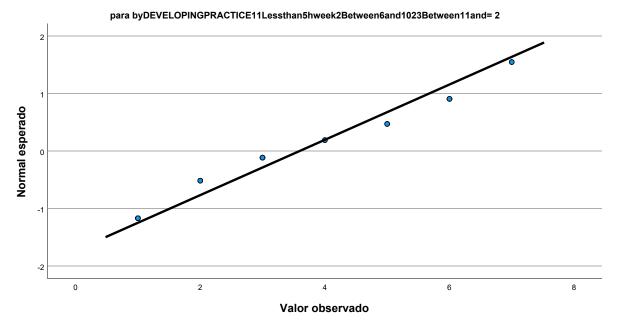


Gráfico Q-Q normal de 7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss



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

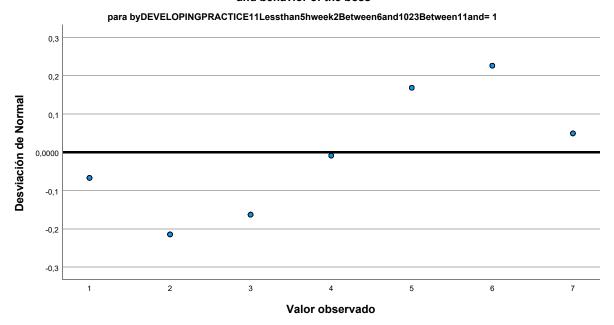
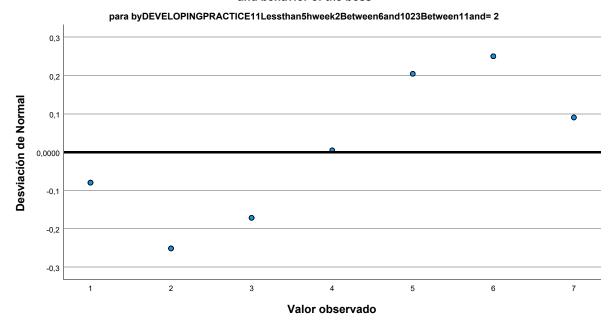
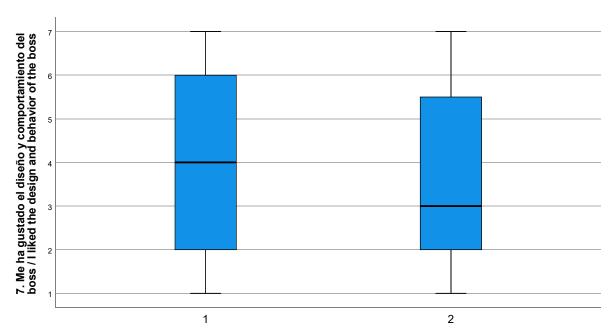


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss





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 betw een difficulty and playability.

Gráficos de tallo y hojas

8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen $\,$ bal Diagrama de t allo y hojas de

byDEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and= 1

```
Frecuencia
           Stem & Hoja
   12,00
               1 . 00000000000
   6,00
               2.
                    000000
   9,00
               3.
                    00000000
   13,00
               4.
                    0000000000000
               5.
    4,00
                    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

 $\verb|byDEVELOPINGPRACTICE| 11 Less than 5 hweek 2 Between 6 and 1023 Between 11 and = 2$

```
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.

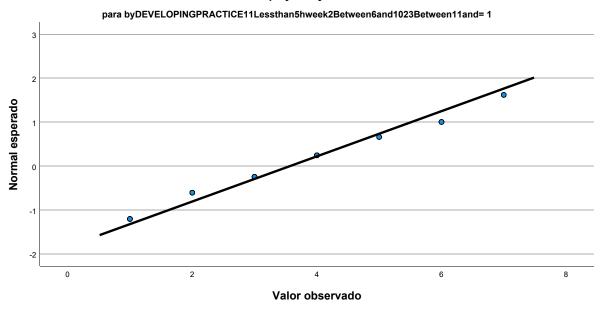
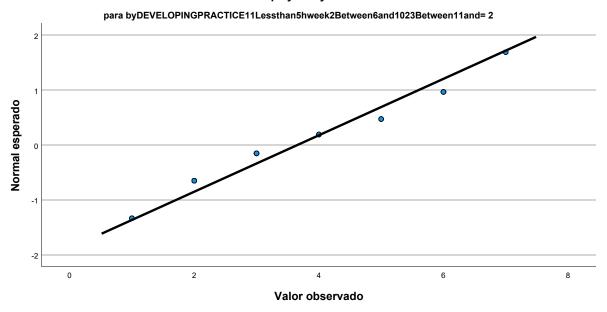


Gráfico Q-Q normal de 8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability.



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.

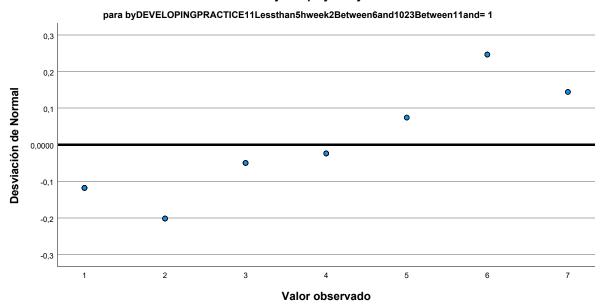
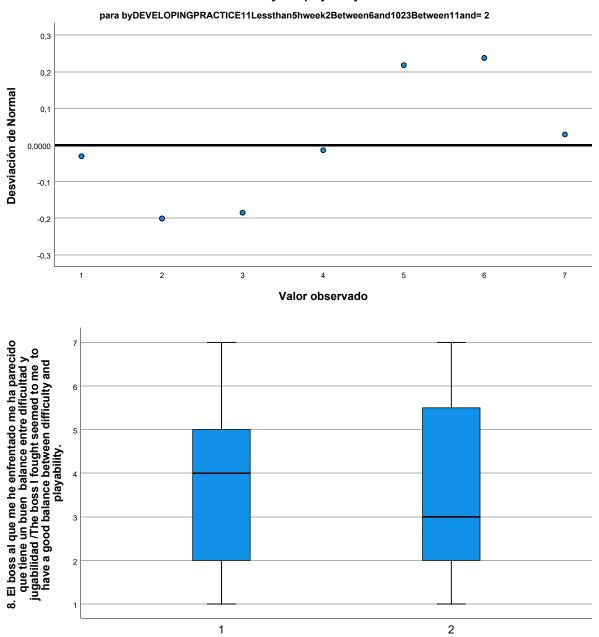


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability.



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 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

byDEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and= 1

Frecuencia Stem & Hoja

```
6,00 1 . 000000

4,00 2 . 0000

9,00 3 . 000000000

12,00 4 . 0000000000

10,00 5 . 0000000000

10,00 6 . 0000000000

5,00 7 . 00000
```

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	&	Ноја
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.

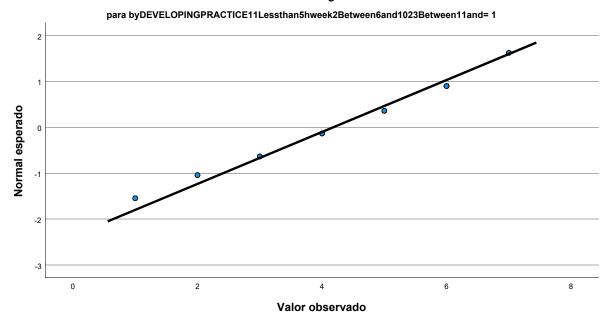
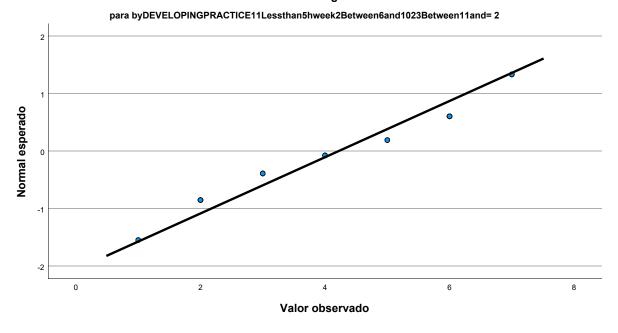


Gráfico Q-Q normal de 9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good.



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.

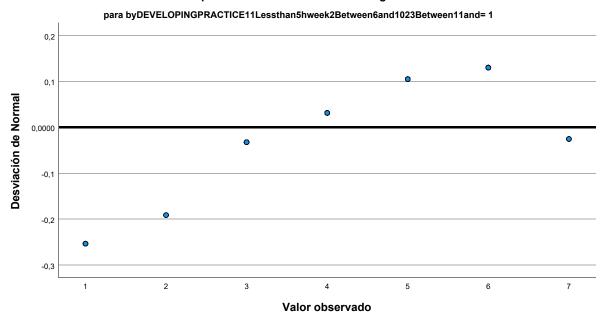
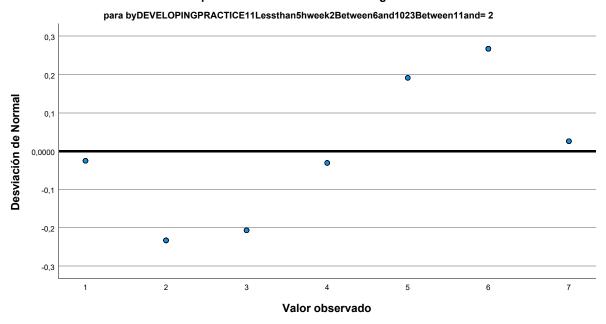
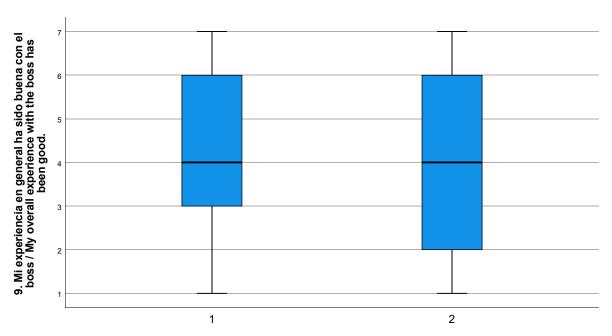


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good.





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)

lengh comment

Cada hoja:

Gráficos de tallo y hojas

lengh comment Diagrama de tallo y hojas de
byDEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and= 1

```
Frecuencia
            Stem & Hoja
   27,00
                0 . 0000000000013444456678999
                1 .
   11,00
                    00111334699
    7,00
                2.
                    0245678
    4,00
                3 .
                    0567
    2,00
                4.
    4,00
                5 . 0457
                     (>=1588)
    1,00 Extremos
Ancho del tallo: 100
```

1 caso(s)

lengh comment Diagrama de tallo y hojas de
byDEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and= 2

```
Frecuencia
           Stem & Hoja
               0.
                    00000024
    8,00
    6,00
               0.
                    556899
    4,00
               1 . 0134
                    5566
    4,00
               1 .
               2.
    3,00
                    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

Gráfico Q-Q normal de lengh comment

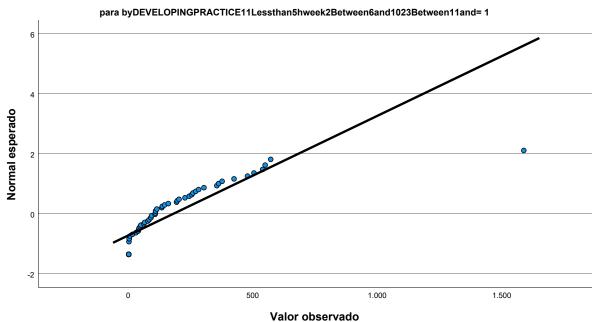
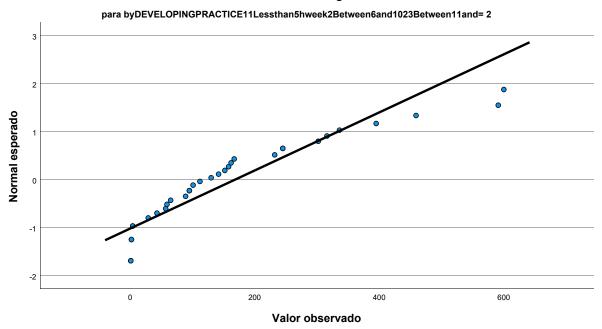
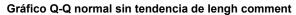


Gráfico Q-Q normal de lengh comment



Gráficos Q-Q normales sin tendencia



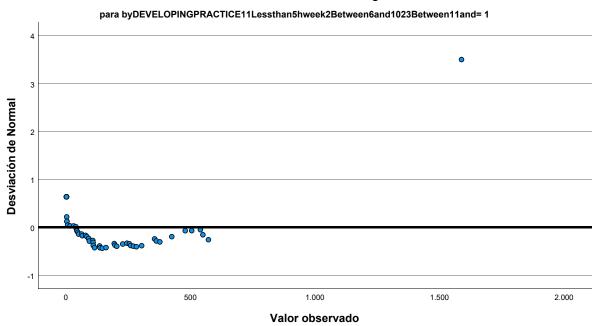
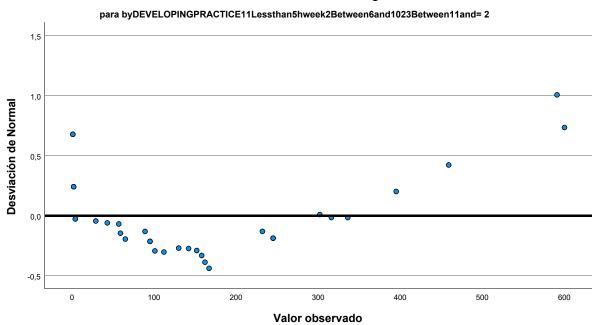
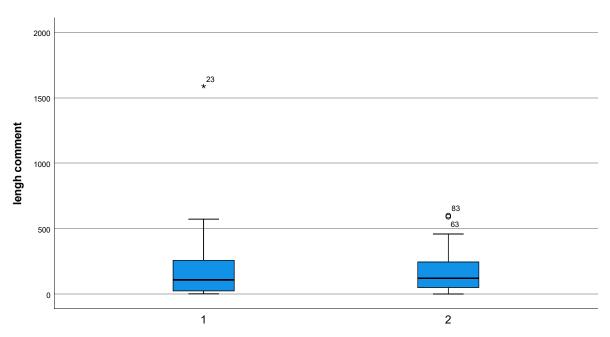


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de lengh comment





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

```
2,00 1 . 00

11,00 2 . 0000000000

6,00 3 . 000000

23,00 4 . 0000000000000000000

1,00 5 . 0
```

Cada hoja: 1 caso(s)

KIND OF COMMENT Diagrama de tallo y hojas de byDEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and= 2

Frecuencia	Stem	&	Ноја
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	•	000000000000000000000000000000000000000
Ancho del ta	llo:	1	
Cada hoja:		1	caso (s)

Cada hoja: 1 caso(s)

Gráficos Q-Q normales

Gráfico Q-Q normal de KIND OF COMMENT

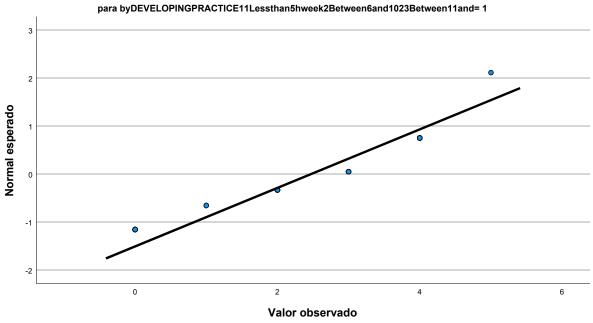
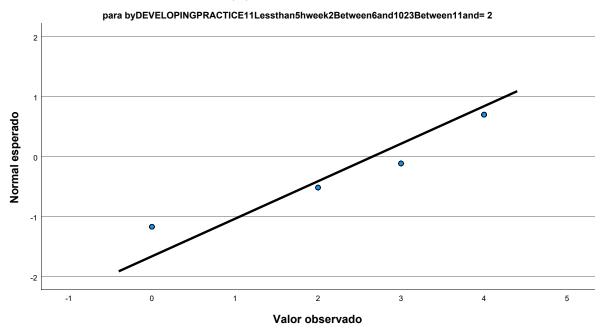
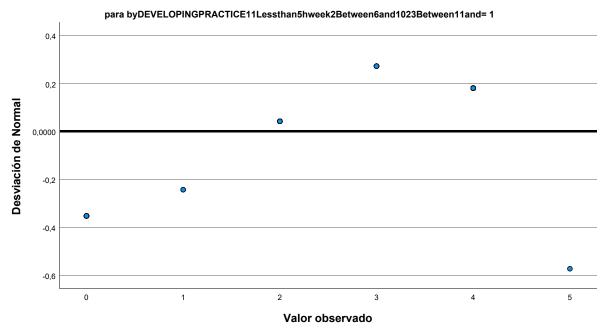


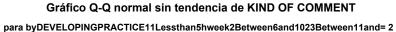
Gráfico Q-Q normal de KIND OF COMMENT

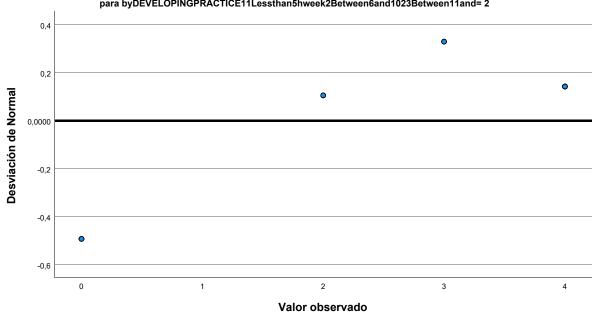


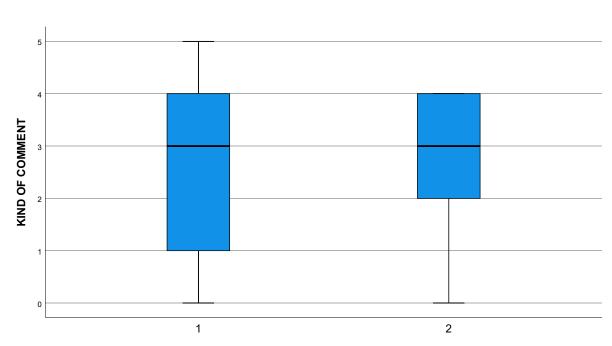
Gráficos Q-Q normales sin tendencia











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 1 1 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=	V	Casos	Perdidos	
	Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6=	Va	Válido		
	More than 40)2	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	1	56	100,0%	0	
contra el boss?/ How many times have you played	2	22	100,0%	0	
against the boss?	3	10	100,0%	0	
¿Cuántas has ganado? /	1	56	100,0%	0	
How many times have you	2	22	100,0%	0	
won?	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	1	56	100,0%	0	
(Q1-Q7-Q8-Q9)	2	22	100,0%	0	
	3	10	100,0%	0	
GRAPHICS&DESIGN	1	56	100,0%	0	
(Q1-Q7-Q8)	2	22	100,0%	0	
	3	10	100,0%	0	
1. El boss está	1	56	100,0%	0	
perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is	2	22	100,0%	0	
perfectly integrated in Kromaia	3	10	100,0%	0	
2. La dificultad del boss la	1	56	100,0%	0	
considero alta / I think the	2	22	100,0%	0	
boss difficulty is high.	3	10	100,0%	0	

	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;	Perdidos	Casos Total	
	5=Between 31 and 40, 6= More than 40)2	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	1	0,0%	56	100,0%
contra el boss?/ How many	2	0,0%	22	100,0%
times have you played against the boss?	3	0,0%	10	100,0%
¿Cuántas has ganado? /	1	0,0%	56	100,0%
How many times have you	2	0,0%	22	100,0%
won?	3	0,0%	10	100,0%
DIFFICULTY (Q2)	1	0,0%	56	100,0%
DITTIOOLIT (Q2)	2	0,0%	22	100,0%
	3	0,0%	10	100,0%
FUN (Q5-Q6)	1	0,0%	56	100,0%
1011 (40 40)	2	0,0%	22	100,0%
	3	0,0%	10	100,0%
INMERSIBILITY (Q3-Q4)	1	0,0%	56	100,0%
mmercolbierr (do dr)	2	0,0%	22	100,0%
	3	0,0%	10	100,0%
GRAPHICS&DESIGN	1	0,0%	56	100,0%
(Q1-Q7-Q8-Q9)	2	0,0%	22	100,0%
	3	0,0%	10	100,0%
GRAPHICS&DESIGN	1	0,0%	56	100,0%
(Q1-Q7-Q8)	2	0,0%	22	100,0%
	3	0,0%	10	100,0%
1. El boss está	1	0,0%	56	100,0%
perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is	2	0,0%	22	100,0%
perfectly integrated in Kromaia	3	0,0%	10	100,0%
2. La dificultad del boss la	1	0,0%	56	100,0%
considero alta / I think the	2	0,0%	22	100,0%
boss difficulty is high.	3	0,0%	10	100,0%

	DEVELOPING PRACTICE: 1 (1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2(3=Between 11 and 20,4=	Vá	Casos	Perdidos	
	Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6=				
3. En ningún momento quise	More than 40)2	N	Porcentaje	N	
rendirme mientras me	1	56	100,0%	0	
enfrentaba al boss / At no time did I want to give up	2	22	100,0%	0	
while facing the boss.	3	10	100,0%	0	
4. En algún momento estaba tan involucrado que quise	1	56	100,0%	0	
hablar directamente con el videojuego / At some point I was so involved that I wanted	2	22	100,0%	0	
to talk directly to the video game	3	10	100,0%	0	
5. He disfrutado jugando	1	56	100,0%	0	
contra el boss / I enjoyed playing against the boss	2	22	100,0%	0	
playing against the boss	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	1	56	100,0%	0	
comportamiento del boss / I liked the design and behavior	2	22	100,0%	0	
of the boss	3	10	100,0%	0	
8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance	1	56	100,0%	0	
entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability.	2	22	100,0%	0	
	3	10	100,0%	0	
9. Mi experiencia en general	1	56	100,0%	0	
ha sido buena con el boss / My overall experience with	2	22	100,0%	0	
the boss has been good.	3	10	100,0%	0	
lengh comment	1	56	100,0%	0	
	2	22	100,0%	0	
	3	10	100,0%	0	

	DEVELOPING PRACTICE: 1 (1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2(Casos		
	3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6=	Perdidos	To	otal
	More than 40)2	Porcentaje	N	Porcentaje
3. En ningún momento quise rendirme mientras me	1	0,0%	56	100,0%
enfrentaba al boss / At no time did I want to give up	2	0,0%	22	100,0%
while facing the boss.	3	0,0%	10	100,0%
4. En algún momento estaba tan involucrado que quise	1	0,0%	56	100,0%
hablar directamente con el videojuego / At some point I was so involved that I wanted	2	0,0%	22	100,0%
to talk directly to the video game	3	0,0%	10	100,0%
5. He disfrutado jugando	1	0,0%	56	100,0%
contra el boss / I enjoyed	2	0,0%	22	100,0%
playing against the boss	3	0,0%	10	100,0%
6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando	1	0,0%	56	100,0%
contra el boss / When the time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss.	2	0,0%	22	100,0%
	3	0,0%	10	100,0%
7. Me ha gustado el diseño y	1	0,0%	56	100,0%
comportamiento del boss / I liked the design and behavior	2	0,0%	22	100,0%
of the boss	3	0,0%	10	100,0%
8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance	1	0,0%	56	100,0%
entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance	2	0,0%	22	100,0%
between difficulty and playability.	3	0,0%	10	100,0%
9. Mi experiencia en general	1	0,0%	56	100,0%
ha sido buena con el boss / My overall experience with	2	0,0%	22	100,0%
the boss has been good.	3	0,0%	10	100,0%
lengh comment	1	0,0%	56	100,0%
	2	0,0%	22	100,0%
	3	0,0%	10	100,0%

	DEVELOPING PRACTICE: 1 (1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2(Casos		
	3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6=	Vá	alido	Perdidos	
	More than 40)2	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(Casos			
	3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6=	Perdidos	T	otal	
	More than 40)2	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			
		E: 1(1= Less than 5 h/week, 2=B and 30; 5=Between 31 and 40,	etween 6 and 10) 2(3=Between 6= More than 40)2	Estadístico	Error estándar
PLAYTESTING DURATION	1	Media		7,70	,728
		95% de intervalo de	Límite inferior	6,24	
		confianza para la media	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	
		Asimetría		1,078	,319
		Curtosis		1,651	,628
	2	Media		6,82	1,014
	confianza para la m	95% de intervalo de	Límite inferior	4,71	
		confianza para la media	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	
		Asimetría		,530	,491
		Curtosis		-,435	,953
	3	Media		8,50	1,507
		95% de intervalo de	Límite inferior	5,09	
		confianza para la media	Límite superior	11,91	
		Media recortada al 5%		8,39	

		CE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Betw 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6=		Estadístico	Error estánda
		Mediana		8,50	
		Varianza		22,722	
		Desv. estándar		4,767	
		Mínimo		2	
		Máximo		17	
		Rango		15	
		Rango intercuartil		7	
		Asimetría		,181	,68
		Curtosis		-,351	1,33
AVERAGE GAME TIME	1	Media		3,2208333333	,3786242016
WEIGHOL OF WILL TIME	•	95% de intervalo de	Límite inferior	2,4620534772	,0700242010
		confianza para la media	Límite superior	3,9796131895	
		Media recortada al 5%	Littlite superior		
				2,9027777778	
		Mediana		2,3666666667	
		Varianza		8,028	
		Desv. estándar		2,8333640818	
		Mínimo		,0000000000	
		Máximo		13,00000000	
		Rango		13,000000000	
		Rango intercuartil		2,7291666667	
		Asimetría		1,720	,31
		Curtosis		3,247	,62
	2	Media		2,8755411255	,4994964919
		95% de intervalo de	Límite inferior	1,8367813056	
		confianza para la media	Límite superior	3,9143009455	
		Media recortada al 5%		2,7581770082	
		Mediana		2,1666666667	
		Varianza		5,489	
		Desv. estándar		2,3428462177	
		Mínimo		,00000000000	
		Máximo		8,0000000000	
		Rango		8,0000000000	
				3,6845238095	
		Rango intercuartil			40
		Asimetría		,754	,49
	3	Curtosis		-,592	,95
	3	Media	17.10.10.1	3,1183333333	,5977759706
		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		1,000000000	
		Máximo		5,5000000000	
		Rango		4,5000000000	
		Rango intercuartil		3,7500000000	
		Asimetría		,013	,68
		Curtosis		-1,986	1,33
VON RATE	1	Media		44,9405%	5,690589
		95% de intervalo de	Límite inferior	33,5363%	,
		confianza para la media	Límite superior	56,3447%	
		Media recortada al 5%		44,3783%	
		Mediana		36,6667%	
		Varianza Dooy estándor		1813,431	
		Desv. estándar		42,58440%	
		Mínimo		0,00%	
		Máximo		100,00%	
		Rango		100,00%	
		Rango intercuartil		100,00%	
		Asimetría		,217	,31
		Curtosis		-1,643	,62

		CE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2(3=Bound 10; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)2	Estadístico	Error estándar
	2	Media	62,8788%	8,97138%
		95% de intervalo de Límite inferior	44,2218%	
		confianza para la media 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 Límite inferior	34,7371%	
		confianza para la media Límite superior	92,9296%	
		Media recortada al 5%	65,3704%	
		Mediana 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	1	Media	2,91	,237
ntra el boss?/ How many	·	95% de intervalo de Límite inferior	2,44	,20.
nes have you played		configura para la madia		
gainst the boss?		Emilio duponor	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		2,77	,301
		95% de intervalo de Límite inferior confianza para la media	2,15	
		Littlike 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	
			1	
		Rango intercuartil		
		Asimetría	1,783	,491
		Curtosis	3,747	,953
	3	Media	3,10	,547
		95% de intervalo de Límite inferior	1,86	
		confianza para la media Límite superior	4,34	
		Media recortada al 5%	2,94	
		Mediana	2,00	
		Varianza	2,989	
		Desv. estándar	1,729	
		Mínimo	2	
		Máximo	7	

		TICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2(3=Betw n 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)2	Estadístico	Error estánda
		Rango	5	
		Rango intercuartil	2	
		Asimetría	1,584	,687
		Curtosis	1,862	1,334
¿Cuántas has ganado? /	1	Media	1,25	,228
How many times have you		95% de intervalo de Límite inferior	,79	,
won?		confianza para la media Límite superior	1,71	
		Media recortada al 5%	1,01	
		Mediana Mediana	1,00	
		Varianza	2,918	
		Desv. estándar	1,708	
		Mínimo	0	
		Máximo	9	
		Rango	9	
		Rango intercuartil	2	
		Asimetría	2,477	,31
		Curtosis	7,775	,628
	2	Media	1,82	,39
		95% de intervalo de Límite inferior	,99	
		confianza para la media 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	,49
		Curtosis	2,306	,95
	3	Media	2,20	,66
		95% de intervalo de Límite inferior	,70	
		confianza para la media 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	,68
		Curtosis	2,343	1,33
DIFFICULTY (Q2)	1	Media	4,50	,29
		95% de intervalo de Límite inferior	3,92	
		confianza para la media 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	
				24
		Asimetría	-,261	,31
		Curtosis	-1,434	,62
	2	Media	3,45	,46
		95% de intervalo de Límite inferior	2,49	
		confianza para la media Límite superior	4,42	
		Media recortada al 5%	3,39	
		Mediana	3,00	

		TICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between n 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More		Error estánda
		Varianza	4,736	
		Desv. estándar	2,176	
		Mínimo	1	
		Máximo	7	
		Rango	6	
		Rango intercuartil	4	
		Asimetría	,449	,49
		Curtosis	-1,279	,95
	3	Media	4,40	,76
			ite inferior 2,67	,,,,
		confignate para la modia	ite 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	,68
		Curtosis	-1,664	1,33
FUN (Q5-Q6)	1	Media	3,786	,251
			ite inferior 3,281	
		confianza para la media Lím	ite 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	,31
		Curtosis	-1,203	,62
	2	Media	3,591	,431
	2		ite inferior 2,695	,401
		configurac para la madia	ite superior 4,487	
		Media recortada al 5%		
			3,548	
		Mediana	3,250	
		Varianza	4,087	
		Desv. estándar	2,0215	
		Mínimo	1,0	
		Máximo	7,0	
		Rango	6,0	
		Rango intercuartil	4,5	
		Asimetría	,325	,49
		Curtosis	-1,314	,95
	3	Media	5,000	,628
			ite inferior 3,579	
		confianza para la media Lím	ite superior 6,421	
		Media recortada al 5%	5,083	
		Mediana	5,250	
		Varianza	3,944	
		Desv. estándar	1,9861	
		Mínimo	1,5	
		Máximo	7,0	
			5,5	
		Rango		
		Rango intercuartil	3,8	
		Asimetría	-,612	,68
		Curtosis	-,869	1,33
NMERSIBILITY (Q3-Q4)) 1	Media	4,134	,240

		E: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Betv and 30; 5=Between 31 and 40, 6=		Estadístico	Error estándar
		95% de intervalo de	Límite inferior	3,652	
		confianza para la media	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	Límite inferior	3,177	
		confianza para la media	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	Límite inferior	3,992	,
		confianza para la media	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
RAPHICS&DESIGN	1	Media		4,1652	,22245
Q1-Q7-Q8-Q9)	'	95% de intervalo de	Límite inferior	3,7194	,22243
•		e i e	Límite superior		
			Littlike Superior	4,6110 4,1746	
		Media recortada al 5%			
		Mediana		4,0000	
		Varianza Desy estándar		2,771	
		Desv. estándar		1,66466	
		Mínimo		1,00	
		Máximo		7,00	
		Rango		6,00	
		Rango intercuartil		2,44	040
		Asimetría		,018	,319
		Curtosis		-,901	,628
	2	Media	17.71.75.1	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	

		CE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 1 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More		Error estándar
		Rango intercuartil	2,94	
		Asimetría	,052	,491
		Curtosis	-1,278	,953
	3	Media	4,4250	,51512
			ite inferior 3,2597	
		confianza para la media Lím	ite 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	1	Media	4,1488095238	,22568153040
(Q1-Q7-Q8)			ite inferior 3,6965336301	,
		confignza para la modia	ite superior 4,6010854175	
		Media recortada al 5%	4,1534391534	
		Mediana Mediana	4,000000000	
		Varianza	2,852	
		Desv. estándar	1,6888459306	
			· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	
		Mínimo	1,000000000	
		Máximo	7,000000000	
		Rango	6,000000000	
		Rango intercuartil	2,666666667	
		Asimetría	,098	,319
		Curtosis	-1,033	,628
	2	Media	3,7878787879	,34853189970
			ite inferior 3,0630670239	
		confianza para la media Lími	ite superior 4,5126905518	
		Media recortada al 5%	3,8181818182	
		Mediana	3,8333333333	
		Varianza	2,672	
		Desv. estándar	1,6347595152	
		Mínimo	1,0000000000	
		Máximo	6,000000000	
		Rango	5,0000000000	
		Rango intercuartil	2,9166666667	
		Asimetría	-,130	,49
		Curtosis	-1,203	,953
	3	Media	4,7333333333	,4988876515
		95% de intervalo de Lími	ite inferior 3,6047710589	
		confianza para la media	ite 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	4,333333333	
		Rango intercuartil	3,1666666667	
		Asimetría	-,478	,687
				1,334
I El boso seté	1	Curtosis	-1,363	
El boss está perfectamente integrado en	1	Media	4,89	,248
Kromaia/ The boss is		configurac para la madia	ite inferior 4,40	
perfectly integrated in		Lilli	ite superior 5,39	
Kromaia		Media recortada al 5%	4,96	
		Mediana	5,00	
		Varianza	3,443	

		ICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)2	Estadístico	Error estánda
		Desv. estándar	1,855	
		Mínimo	1	
		Máximo	7	
		Rango	6	
		Rango intercuartil	4	
		Asimetría	-,405	,31
		Curtosis	-1,121	,62
	2	Media	4,36	,31
		95% de intervalo de Límite inferior	3,70	,-
		confianza para la media Límite superior	5,03	
		Media recortada al 5%	4,40	
		Mediana	5,00	
		Varianza	2,242	
		Desv. estándar	1,497	
		Mínimo	1,437	
		Máximo	7	
		Rango	6	
		Rango intercuartil	2	
		Asimetría	-,412	,49
		Curtosis	-,270	,95
	3	Media	5,10	,27
		95% de intervalo de Límite inferior confianza para la media	4,47	
			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	,68
		Curtosis	-1,734	1,33
2. La dificultad del boss la	1	Media	4,50	,29
considero alta / I think the		95% de intervalo de Límite inferior	3,92	
ooss difficulty is high.		confianza para la media Límite superior	5,08	
		Media recortada al 5%	4,56	
		Mediana	5,00	
		Varianza	4,764	
		Desv. estándar	2,183	
		Mínimo	1	
		Máximo	7	
			6	
		Rango		
		Rango intercuartil	5	24
		Asimetría	-,261	,31
		Curtosis	-1,434	,62
	2	Media	3,45	,46
		95% de intervalo de Límite inferior confianza para la media	2,49	
		Littile Superior	4,42	
		Media recortada al 5%	3,39	
		Mediana	3,00	
		Varianza	4,736	
		Desv. estándar	2,176	
		Mínimo	1	
		Máximo	7	
		Rango	6	
		Rango intercuartil	4	
		Asimetría	,449	,49
		Curtosis	-1,279	,95
	3	Media	4,40	,76

	DEL/EL ODINO DDA OTIO	Descriptivos	0 140 0 0 0 0		
		E: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Betwe I and 30; 5=Between 31 and 40, 6= N		Estadístico	Error estándar
			Límite inferior	2,67	
		confianza para la media	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
. En ningún momento quise	1	Media		4,79	,307
endirme mientras me	'		Límite inferior	4,17	,307
enfrentaba al boss / At no		aonfianza nara la madia			
me did I want to give up			Límite superior	5,40	
vhile facing the boss.		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
			Límite inferior	3,77	
		confianza para la media	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
	3		I (mita infariar		,710
		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
. En algún momento estaba	1	Media		3,48	,284
an involucrado que quise		95% de intervalo de	Límite inferior	2,91	
ablar directamente con el		configura para la madia	Límite superior	4,05	
ideojuego / At some point I vas so involved that I wanted		Media recortada al 5%		3,42	
o talk directly to the video		Mediana		3,00	
jame		Varianza		4,509	
		Desv. estándar			
				2,123	
		Mínimo		1	
		Máximo		7	
		Rango		6	

		ICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2(3=Betw 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)2	Estadístico	Error estándar
		Rango intercuartil	4	
		Asimetría	,256	,319
		Curtosis	-1,306	,628
	2	Media	3,27	,452
		95% de intervalo de Límite inferior	2,33	
		confianza para la media 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
	3	Media	5,00	,760
	3			,700
		95% de intervalo de Límite inferior confianza para la media	3,28	
		Ellilite Superior	6,72	
		Media recortada al 5%	5,11	
		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	1	Media	4,13	,266
contra el boss / I enjoyed		95% de intervalo de Límite inferior	3,59	,
playing against the boss		confianza para la media Límite superior	4,66	
		Media recortada al 5%	4,14	
		Mediana 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 Límite inferior	2,94	
		confianza para la media 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	
				404
		Asimetría	-,098	,491
	-	Curtosis	-1,655	,953
	3	Media	5,00	,577
		95% de intervalo de Límite inferior	3,69	
		confianza para la media Límite superior	6,31	
		Media recortada al 5%	5,06	
		Mediana	5,00	
		Varianza	3,333	

	Desv. estándar	1,826	
	Mínimo	2	
	Máximo	7	
	Rango		
			,687
			1,334
1			
1			,299
	confignza para la modio		
	- Ellilité 3u		
	Mediana		
	Varianza	5,015	
	Desv. estándar	2,239	
	Mínimo	1	
	Máximo	7	
	Rango	6	
		5	
			,319
			,628
2			,020
_			,479
	. Littille su		
	Varianza	5,041	
	Desv. estándar	2,245	
	Mínimo	1	
	Máximo	7	
	Rango	6	
		4	
		.604	,491
			,953
3			,894
			,,,,,
	confignza para la modio	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	
	- Limite su		
	Desv. estándar	2,828	
	Mínimo	1	
	Máximo	7	
	Rango	6	
	Rango intercuartil	6	
		884	,687
			1,334
1			,273
•			,210
	configurac nore le medie		
	- Ellillic 3u		
	Varianza	4,163	
	Desv. estándar	2,040	
	Mínimo	1	
	Máximo	7	
	Rango	6	
		4	
	Asimetría	-,012	,319
	Administra	-,012	,518
	Curtosis	-1,317	,628
	2	95% de intervalo de confianza para la media	Rango intercuartil 3 3 3 3 3 3 3 3 3

		21 and 30; 5=Between 31 and 40,	etween 6 and 10) 2(3=Betwo 6= More than 40)2	Estadístico	Error estánda
		95% de intervalo de	Límite inferior	2,55	
		confianza para la media	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	,49
		Curtosis			
	2			-1,138	,95
	3	Media		4,00	,76
		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	,6
		Curtosis		-2,116	1,33
El boss al que me he	1	Media		3,57	,2
rentado me ha parecido	1	95% de intervalo de	Límite inferior	3,05	,
e tiene un buen balance		confianza para la media			
tre dificultad y jugabilidad			Límite superior	4,09	
ne boss I fought seemed to e to have a good balance		Media recortada al 5%		3,52	
tween difficulty and		Mediana		4,00	
ayability.		Varianza		3,777	
		Desv. estándar		1,943	
		Mínimo		1	
		Máximo		7	
		Rango		6	
		Rango intercuartil		3	
		Asimetría		,220	,3
		Curtosis		-1,019	,6
	2	Media		3,50	,4
	-	95% de intervalo de	Límite inferior	2,64	, .
		confianza para la media			
			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	,4
		Curtosis		-1,595	,9
	3	Media		4,00	,6
		95% de intervalo de	Límite inferior	2,57	,0
		confianza para la media	Límite superior	5,43	
			Litting Superior		
		Media recortada al 5%		4,00	
		Mediana		3,50	
		Varianza		4,000	
		Desv. estándar		2,000	
		Mínimo		1	
		Máximo		7	
		Rango		6	

		E: 1(1= Less than 5 h/week, 2=B 1 and 30; 5=Between 31 and 40,		een Estadístico	Error estándar
		Rango intercuartil		3	
		Asimetría		,313	,687
		Curtosis		-,738	1,334
9. Mi experiencia en general	1	Media		4,18	,236
ha sido buena con el boss /	1	95% de intervalo de	Límite inferior		,230
My overall experience with		confianza para la media		3,70	
the boss has been good.			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				
	2	Media	I facility in facility	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	
		Mediana		4,00	
		Varianza		4,331	
		Desv. estándar		2,081	
		Mínimo		1	
		Máximo		7	
		Rango		6	
				4	
		Rango intercuartil			404
		Asimetría		,143	,491
		Curtosis		-1,408	,953
	3	Media		4,60	,636
		95% de intervalo de	Límite inferior	3,16	
		confianza para la media	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	
		Asimetría		-,746	,687
		Curtosis		-,751	1,334
lengh comment	1	Media		182,21	33,526
		95% de intervalo de	Límite inferior	115,03	
		confianza para la media	Límite superior	249,40	
		Media recortada al 5%		150,76	
		Mediana		108,50	
		Varianza		62943,299	
		Desv. estándar		250,885	
		Mínimo		250,665	
		Máximo		1588	
		Rango		1586	
		Rango intercuartil		238	
		Asimetría		3,492	,319
		Curtosis		17,337	,628
	2	Media		116,64	31,791
		95% de intervalo de	Límite inferior	50,52	
		confianza para la media	Límite superior	182,75	
		Media recortada al 5%		97,37	
		Mediana		77,00	
		Varianza		22234,909	

	DEVELOPING PRACT 11 and 20,4= Between	21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)2	Estadístico	Error estándar
		Desv. estándar	149,114	
		Mínimo	1	
		Máximo	591	
		Rango	590	
		Rango intercuartil	150	
		Asimetría	2,190	,491
		Curtosis	4,958	,953
	3	Media	282,50	46,092
		95% de intervalo de Límite inferior	178,23	
		confianza para la media 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	
		Rango intercuartil	194	
		Asimetría	1,002	,687
		Curtosis	1,549	1,334
KIND OF COMMENT	1	Media	2,48	,219
		95% de intervalo de Límite inferior	2,04	
		confianza para la media 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 Límite inferior	1,44	
		confianza para la media 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 Límite inferior	3,22	
		confianza para la media 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

	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;	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	5=Between 31 and 40, 6= More than 40)2	Estadístico	gl	Sig.
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	1	,266	56	<,001
contra el boss?/ How many	2	,300	22	<,001
times have you played against the boss?	3	,338	10	,002
¿Cuántas has ganado? /	1	.272	56	<,001
How many times have you	2	,234	22	,003
won?	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	1	,084	56	,200*
(Q1-Q7-Q8-Q9)	2	,138	22	,200*
	3	,215	10	,200*
GRAPHICS&DESIGN	1	,109	56	,095
(Q1-Q7-Q8)	2	,134	22	,200*
	3		10	,200
1. El boss está		,167	-	
perfectamente integrado en	1	,158	56	,001
Kromaia/ The boss is perfectly integrated in	2	,210	22	,013
Kromaia	3	,248	10	,082
2. La dificultad del boss la	_1	,165	56	<,001
considero alta / I think the boss difficulty is high.	2	,203	22	,019
2000 dimodity to ritgit.	3	,246	10	,087

	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;	Less than 5 h/week, etween 6 and 10) 2(Shapiro-Wil etween 11 and 20,4= veen 21 and 30;			
	5=Between 31 and 40, 6= More than 40)2	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	1	,755	56	<,001	
contra el boss?/ How many times have you played	2	,776	22	<,001	
against the boss?	3	,722	10	,002	
¿Cuántas has ganado? /	1	,702	56	<,001	
How many times have you	2	,820	22	,001	
won?	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	1	,965	56	,108	
(Q1-Q7-Q8-Q9)	2	,937	22	,171	
	3	,895	10	,195	
GRAPHICS&DESIGN	1	,960	56	,060	
(Q1-Q7-Q8)	2	,933	22	,143	
	3	,909	10	,274	
El boss está perfectamente integrado en	1	,885	56	<,001	
Kromaia/ The boss is perfectly integrated in	2	,942	22	,218	
Kromaia	3	,805	10	,017	
2. La dificultad del boss la	1	,870	56	<,001	
considero alta / I think the boss difficulty is high.	2	,876	22	,010	
2000 annount to ringin	3	,852	10	,061	

	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 ^a		
	More than 40)2	Estadístico	gl	Sig.	
3. En ningún momento quise rendirme mientras me	1	,220	56	<,001	
enfrentaba al boss / At no time did I want to give up	2	,291	22	<,001	
while facing the boss.	3	,431	10	<,001	
4. En algún momento estaba tan involucrado que quise	1	,165	56	<,001	
hablar directamente con el videojuego / At some point I was so involved that I wanted	2	,180	22	,061	
to talk directly to the video	3	,261	10	,051	
5. He disfrutado jugando	1	,184	56	<,001	
contra el boss / I enjoyed	2	,179	22	,065	
playing against the boss	3	,208	10	,200*	
6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando	1	,187	56	<,001	
contra el boss / When the time was up, I was disappointed that I could not	2	,208	22	,014	
continue playing against the boss.	3	,360	10	<,001	
7. Me ha gustado el diseño y	1	,138	56	,010	
comportamiento del boss / I liked the design and behavior	2	,165	22	,122	
of the boss	3	,297	10	,012	
8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance	1	,127	56	,025	
entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance	2	,189	22	,040	
between difficulty and playability.	3	,191	10	,200*	
9. Mi experiencia en general	1	,125	56	,029	
ha sido buena con el boss / My overall experience with	2	,155	22	,180	
the boss has been good.	3	,257	10	,060	
lengh comment	1	,236	56	<,001	
	2	,231	22	,003	
	3	,157	10	,200*	

	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=		Shapiro-Wilk	
	More than 40)2	Estadístico	gl	Sig.
3. En ningún momento quise rendirme mientras me	1	,822	56	<,001
enfrentaba al boss / At no time did I want to give up	2	,734	22	<,001
while facing the boss.	3	,622	10	<,001
4. En algún momento estaba tan involucrado que quise	1	,885	56	<,001
hablar directamente con el videojuego / At some point I	2	,879	22	,012
was so involved that I wanted to talk directly to the video game	3	,794	10	,012
5. He disfrutado jugando	1	,896	56	<,001
contra el boss / I enjoyed	2	,868	22	,007
playing against the boss	3	,885	10	,150
6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando	1	,859	56	<,001
contra el boss / When the time was up, I was disappointed that I could not	2	,844	22	,003
continue playing against the boss.	3	,670	10	<,001
7. Me ha gustado el diseño y	1	,913	56	<,001
comportamiento del boss / I liked the design and behavior	2	,909	22	,045
of the boss	3	,827	10	,030
8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance	1	,915	56	<,001
entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance	2	,860	22	,005
between difficulty and playability.	3	,935	10	,498
9. Mi experiencia en general	1	,938	56	,007
ha sido buena con el boss / My overall experience with	2	,905	22	,037
the boss has been good.	3	,888,	10	,163
lengh comment	1	,660	56	<,001
	2	,730	22	<,001
	3	,935	10	,501

	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=	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	More than 40)2	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=	Shapiro-Wilk		
	More than 40)2	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.

PLAYTESTING DURATION

Gráficos de tallo y hojas

PLAYTESTING DURATION Diagrama de tallo y hojas de DEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and20= 1

Frecuence	la Stem	&	Ноја
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)

a. Corrección de significación de Lilliefors

DEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and20= 2

Frecuencia	Stem &	Ноја
7,00	0 -	0013333
9,00		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 8	§ Ноја
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

Gráfico Q-Q normal de PLAYTESTING DURATION

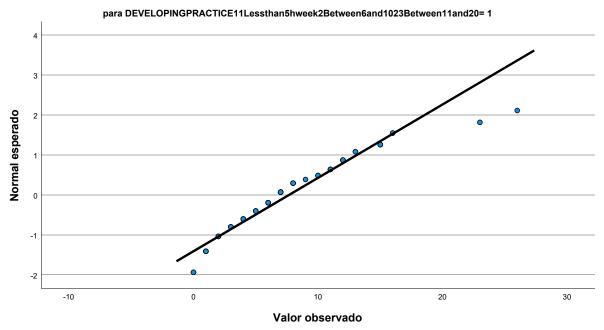


Gráfico Q-Q normal de PLAYTESTING DURATION

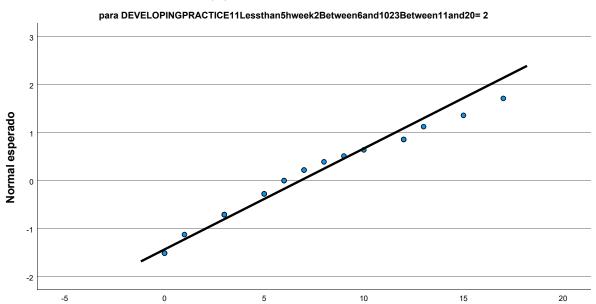
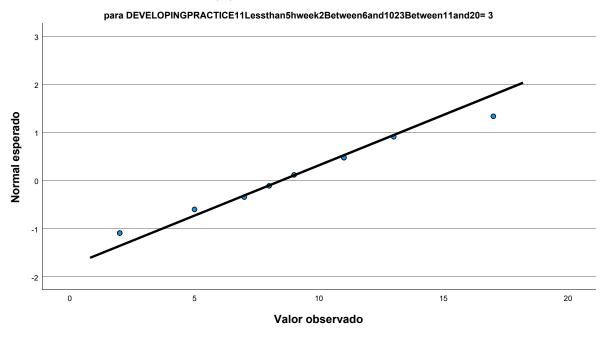


Gráfico Q-Q normal de PLAYTESTING DURATION

Valor observado



Gráficos Q-Q normales sin tendencia

Gráfico Q-Q normal sin tendencia de PLAYTESTING DURATION

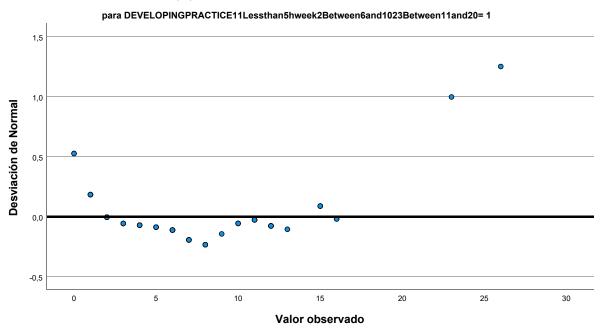


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de PLAYTESTING DURATION

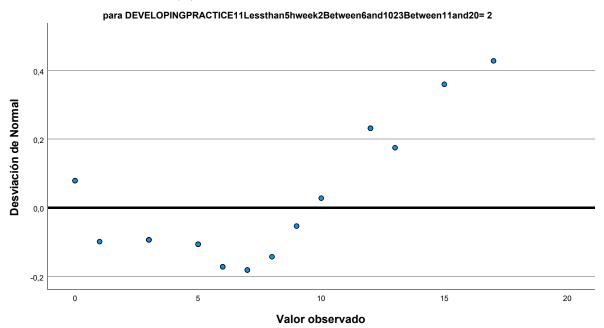
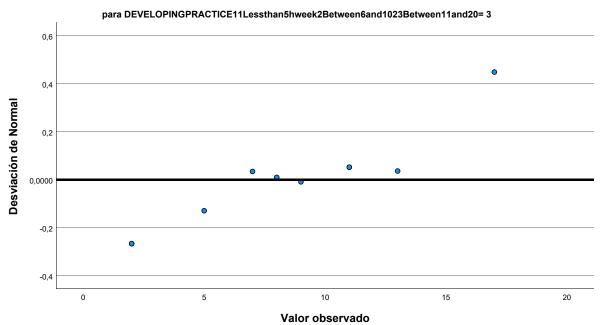
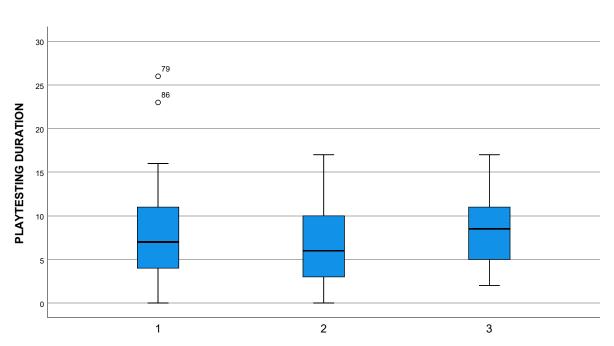


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de PLAYTESTING DURATION





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

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

AVERAGE GAME TIME Diagrama de tallo y hojas de DEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and20= 2

Frecuencia	Stem &	Ноја
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 &	Ноја
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

Gráfico Q-Q normal de AVERAGE GAME TIME

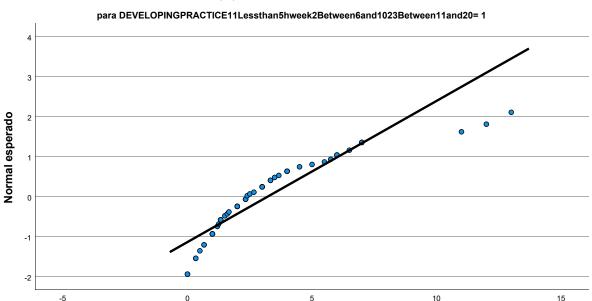


Gráfico Q-Q normal de AVERAGE GAME TIME

Valor observado

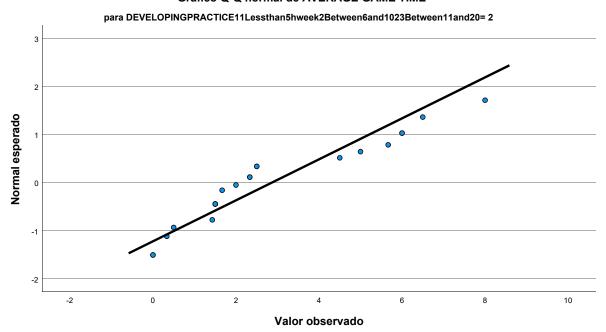
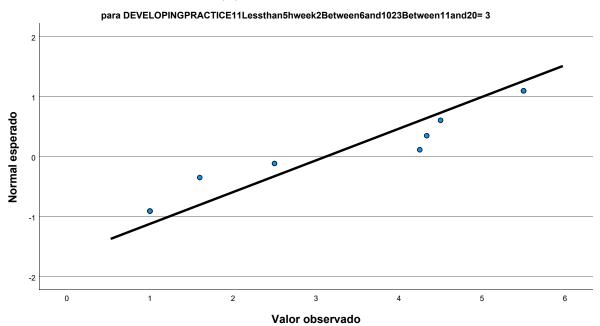


Gráfico Q-Q normal de AVERAGE GAME TIME



Gráficos Q-Q normales sin tendencia



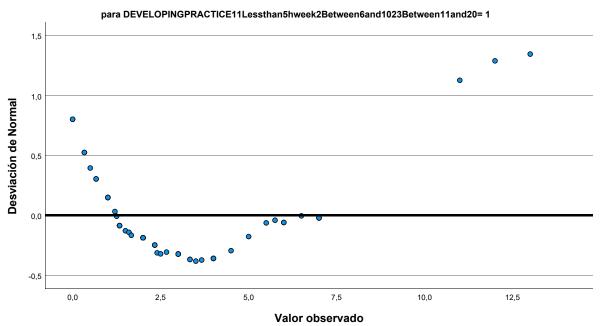


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de AVERAGE GAME TIME

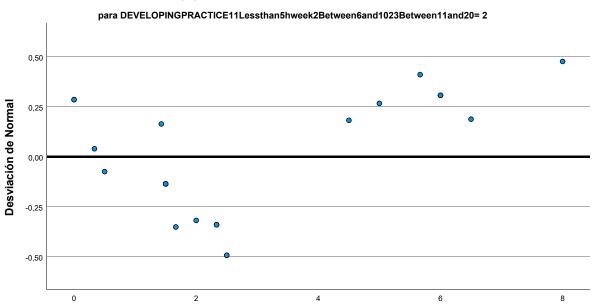
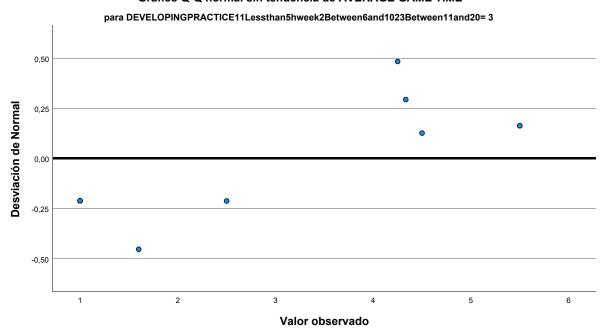
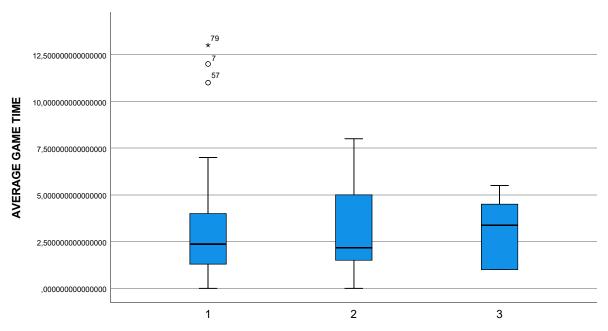


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de AVERAGE GAME TIME

Valor observado





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

Gráficos de tallo y hojas

WON RATE Diagrama de tallo y hojas de DEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and20= 1

```
Frecuencia
           Stem & Hoja
   22,00
                0 . 000000000000000000000
                0.
    6,00
                    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 DEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and20= 2

Ancho del tallo: 100,00 Cada hoja: 1 caso(s) WON RATE Diagrama de tallo y hojas de DEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and20= 3

	Ja
2 00 0 00	,
3,00 0.003	5
3,00 0.578	3
4,00 1.000	0 (

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

Gráficos Q-Q normales

Gráfico Q-Q normal de WON RATE

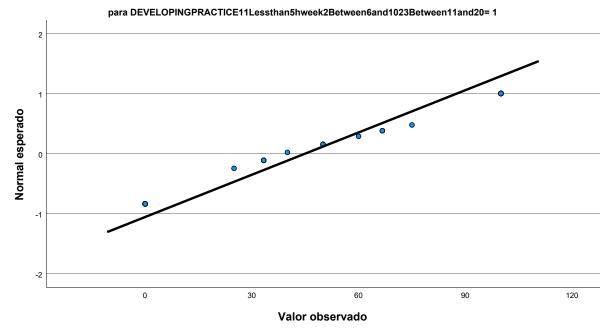


Gráfico Q-Q normal de WON RATE

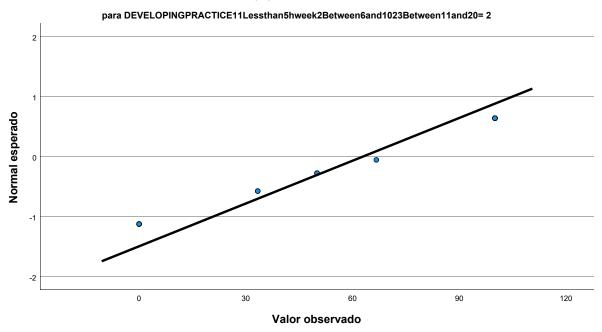
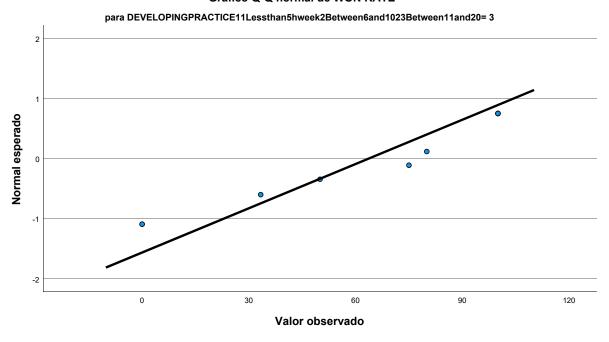
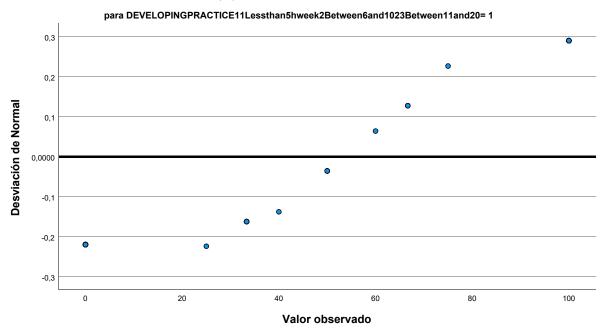


Gráfico Q-Q normal de WON RATE

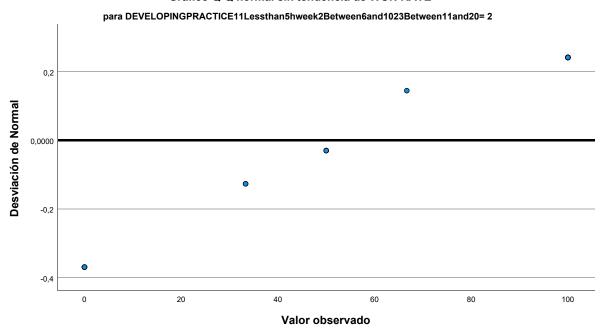


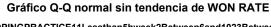
Gráficos Q-Q normales sin tendencia

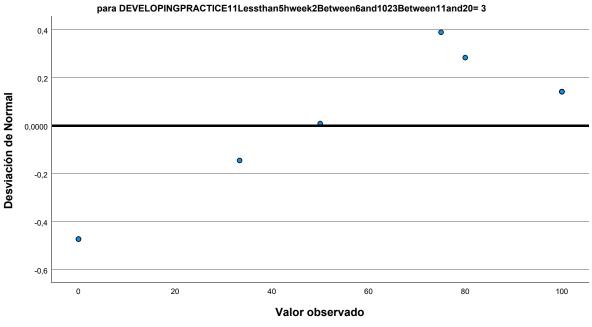
Gráfico Q-Q normal sin tendencia de WON RATE

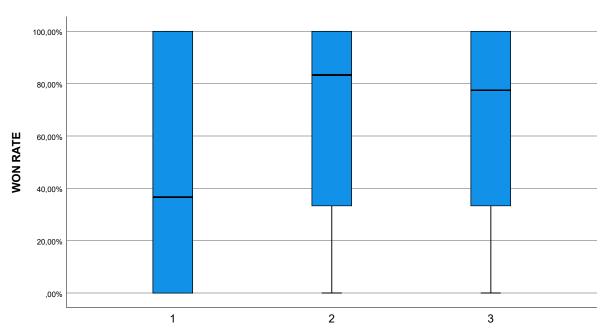












DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2(3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)2

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

Gráficos de tallo y hojas

 $\ensuremath{\mathcal{C}}$ Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you pla Diagrama de tal lo y hojas de

 ${\tt DEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and20=\ 1}$

Frecuencia Stem & Hoja

```
9,00 1 . 000000000
,00 1 .
          2 . 0000000000000000
  16,00
   ,00
            2.
  19,00
            3 . 0000000000000000000
   ,00
            3.
        4 . 000
   3,00
   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 .
          2 . 000000000
   9,00
   ,00
           2.
           3 . 00000000
   8,00
   ,00
           3.
       4.0
   1,00
   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	&	Ноја
6,00 1,00	2		000000
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?

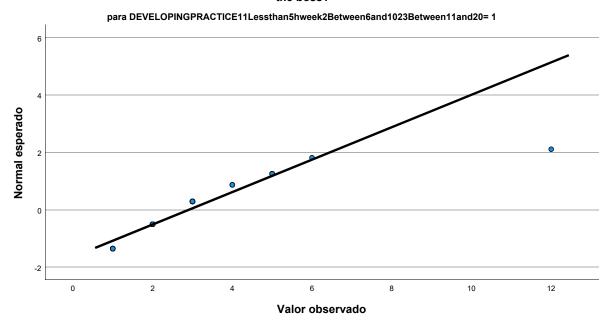


Gráfico Q-Q normal de ¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you played against the boss?

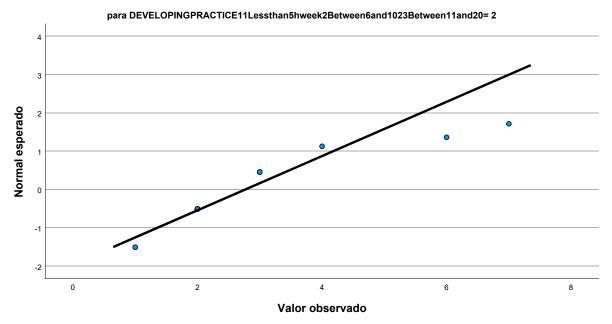
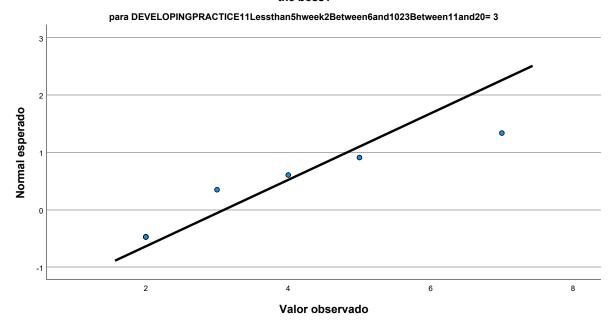


Gráfico Q-Q normal de ¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you played against the boss?



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?

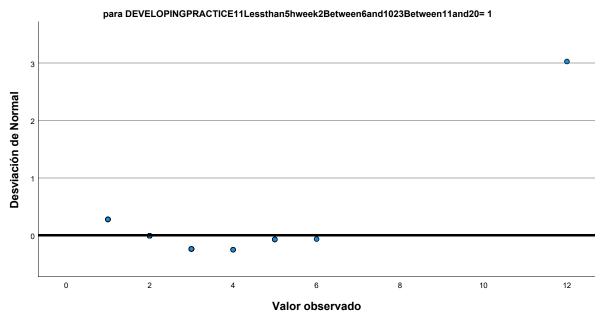


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de ¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you played against the boss?

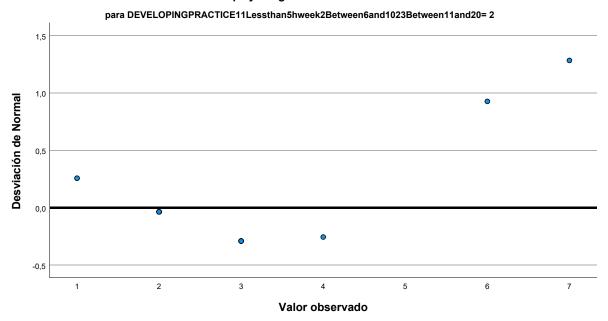
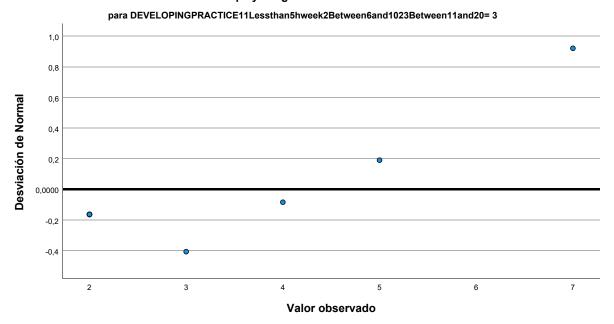
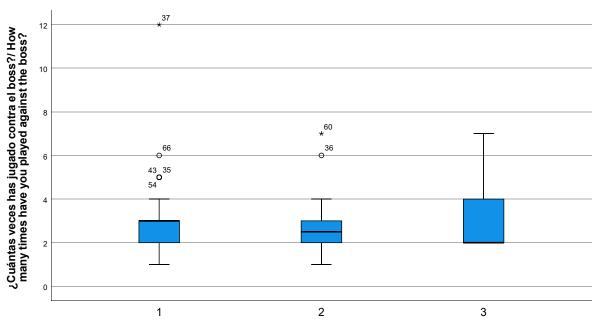


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de ¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you played against the boss?





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

¿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

DEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and20= 1
```

Frecuencia	Stem &	Ноја
22,00 18,00 9,00 3,00 ,00 2,00 2,00 Ext	0 . 1 . 2 . 3 . 4 . 5 .	00000000000000000000000000000000000000
Ancho del ta	allo: 1	

Cada hoja: 1 caso(s)

```
¿Cuántas has ganado? / How many times have you won?
Diagrama de tallo y hojas de
DEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and20= 2
```

Frecuencia	Stem &	Ноја
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
```

Frecuence	ia Stem	&	Ноја
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?

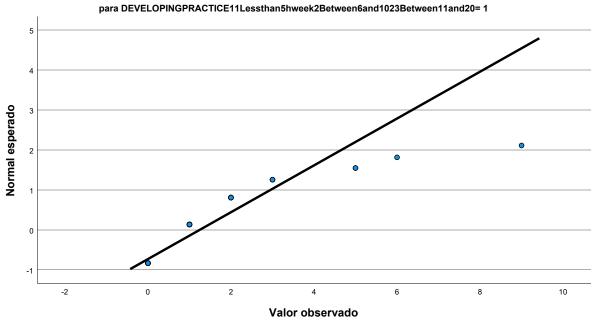


Gráfico Q-Q normal de ¿Cuántas has ganado? / How many times have you won?

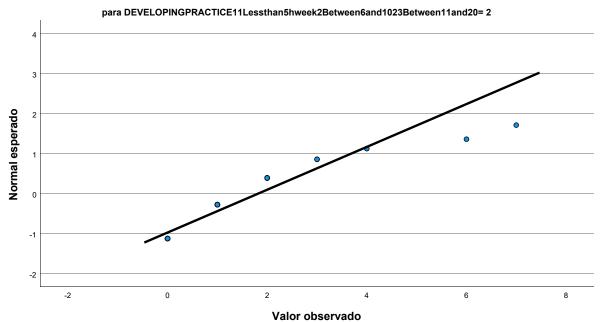
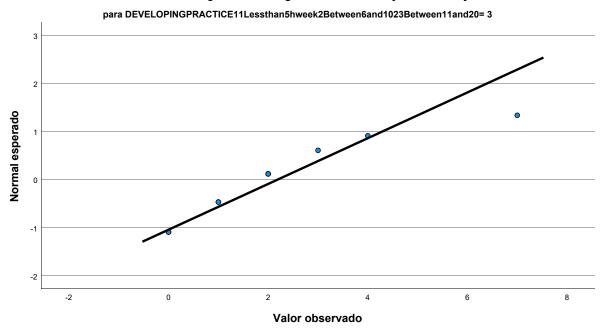


Gráfico Q-Q normal de ¿Cuántas has ganado? / How many times have you won?



Gráficos Q-Q normales sin tendencia

Gráfico Q-Q normal sin tendencia de ¿Cuántas has ganado? / How many times have you won?

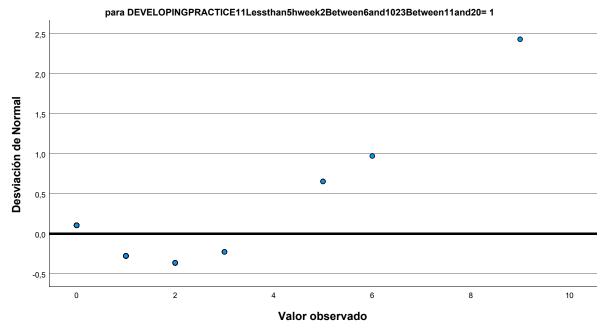


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de ¿Cuántas has ganado? / How many times have you won?

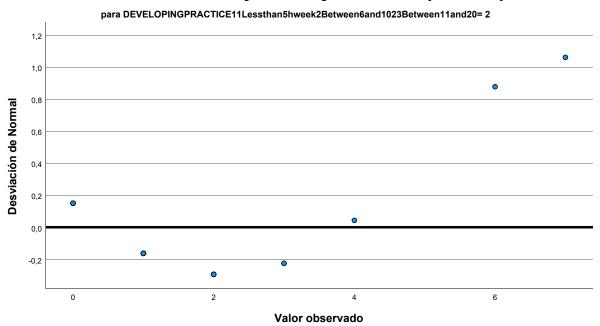
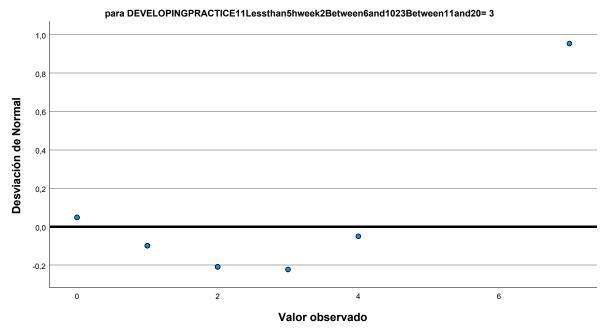
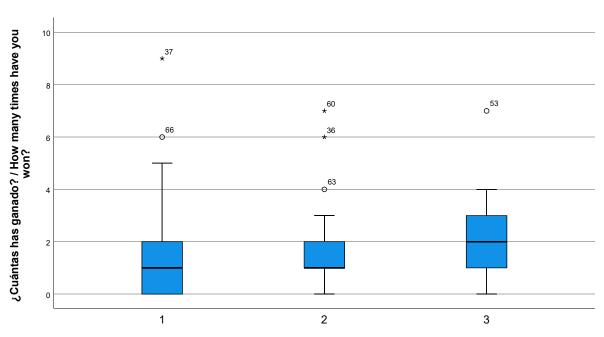


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de ¿Cuántas has ganado? / How many times have you won?





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)

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
    ,00
7,00
6,00
                 5 . 00000000
6 . 0000000
                  7 . 0000000000000000
   16,00
Ancho del tallo: 1
```

Cada hoja: 1 caso(s)

DIFFICULTY (Q2) Diagrama de tallo y hojas de DEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and20= 2

Frecuencia	Stem	&	ноја
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 &	Ноја
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 DIFFICULTY (Q2)

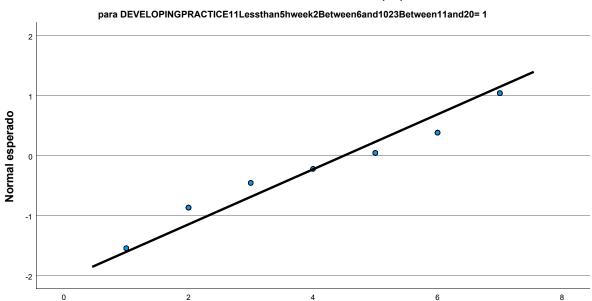


Gráfico Q-Q normal de DIFFICULTY (Q2)

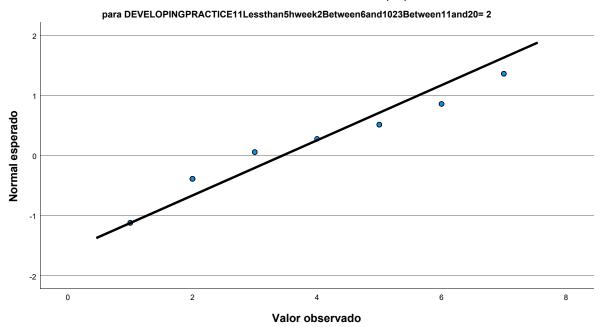
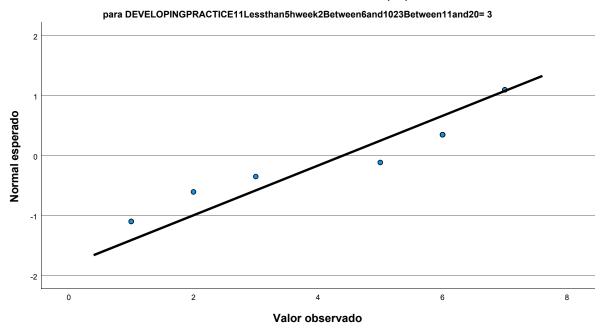
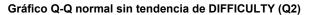


Gráfico Q-Q normal de DIFFICULTY (Q2)



Gráficos Q-Q normales sin tendencia



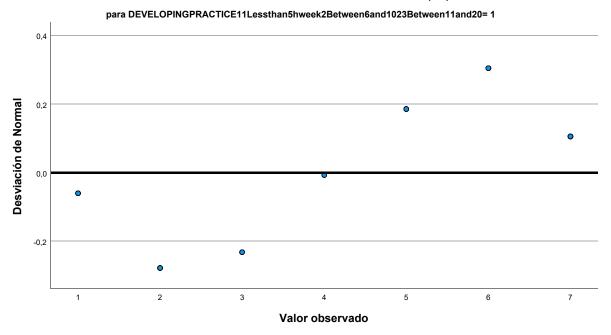


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de DIFFICULTY (Q2)

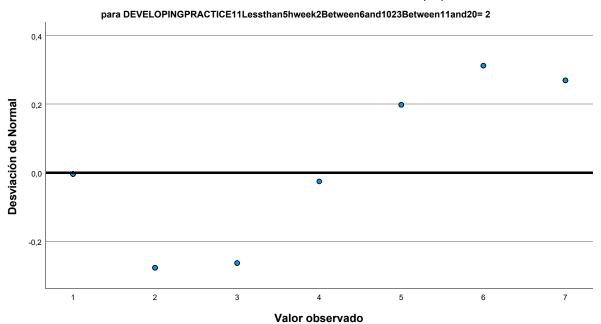
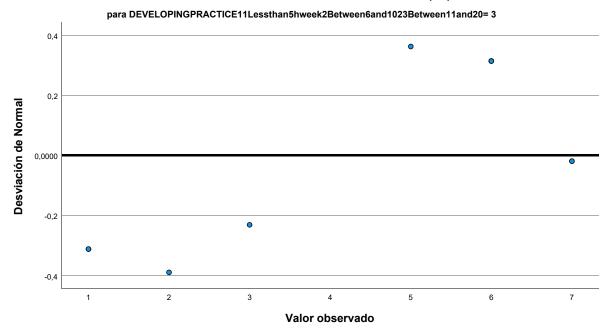
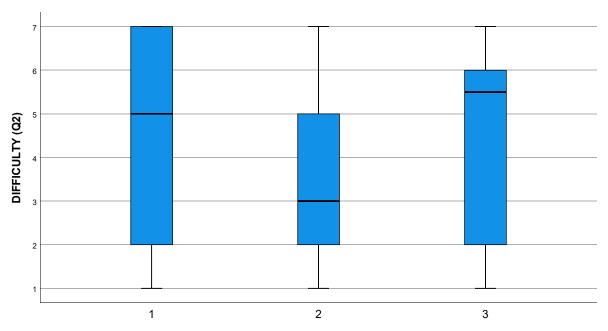


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de DIFFICULTY (Q2)





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)

Gráficos de tallo y hojas

FUN (Q5-Q6) Diagrama de tallo y hojas de DEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and20= 1

Frecuencia	Stem	&	Ноја
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 DEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and20= 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

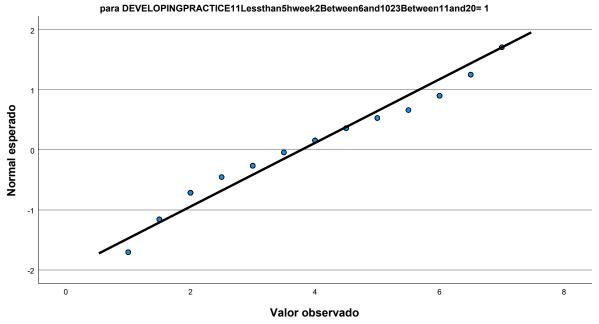
Frecuencia	Stem	&	Hoja
1,00	1		5
1,00	2		5
1,00	3		5
1,00	4		5
2,00	5		05
1,00	6		5
3,00	7		000

Ancho del tallo: 1,0

Cada hoja: 1 caso(s)

Gráficos Q-Q normales

Gráfico Q-Q normal de FUN (Q5-Q6)





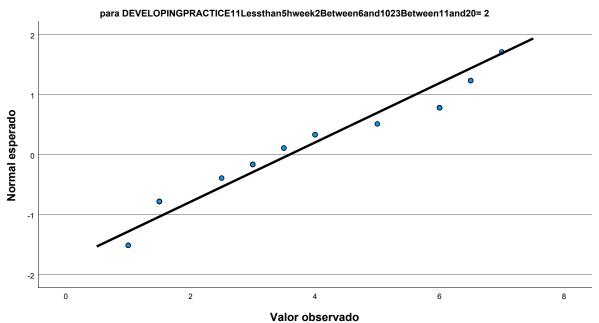
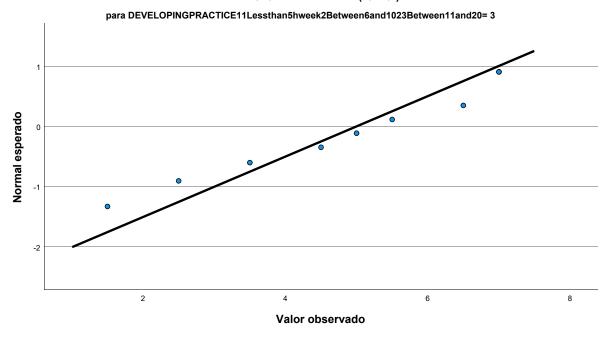
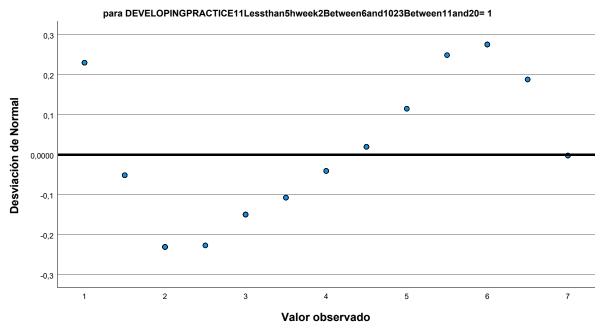


Gráfico Q-Q normal de FUN (Q5-Q6)

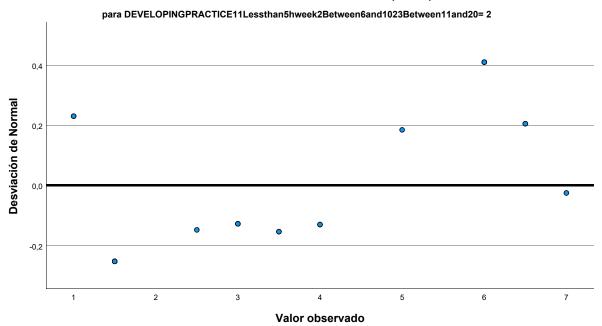


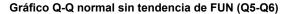
Gráficos Q-Q normales sin tendencia

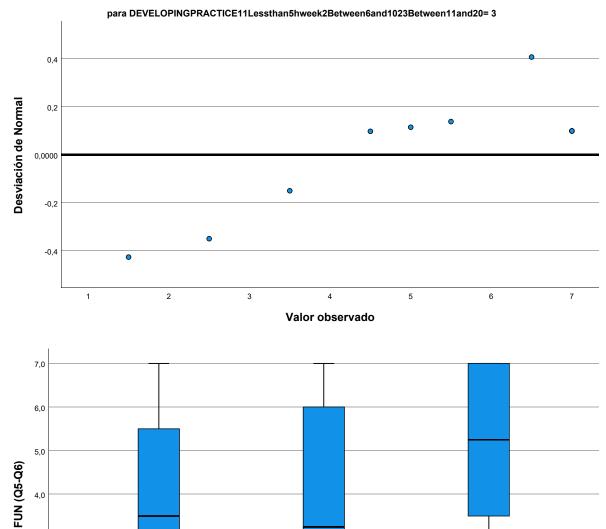












DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2(3=Between 11 and 20,4= Between 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40)2

2

INMERSIBILITY (Q3-Q4)

3,0

2,0

1,0

Gráficos de tallo y hojas

INMERSIBILITY (Q3-Q4) Diagrama de tallo y hojas de
DEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and20= 1

Frecuencia Stem & Hoja 8,00 1 . 00000055 3

```
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 &	Ноја
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

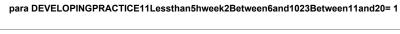
Frecuencia	Stem &	Hoja
1,00	1.	5
,00	2.	
,00	3.	
3,00	4.	005
2,00	5.	55
,00	6.	
4,00	7.	0000

Ancho del tallo: 1,0

Cada hoja: 1 caso(s)

Gráficos Q-Q normales

Gráfico Q-Q normal de INMERSIBILITY (Q3-Q4)



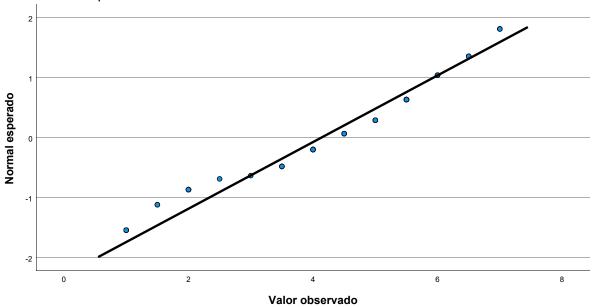


Gráfico Q-Q normal de INMERSIBILITY (Q3-Q4)

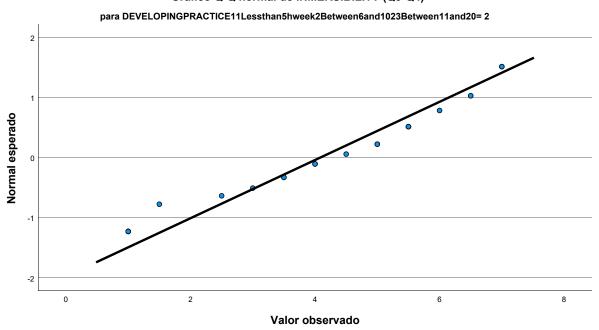
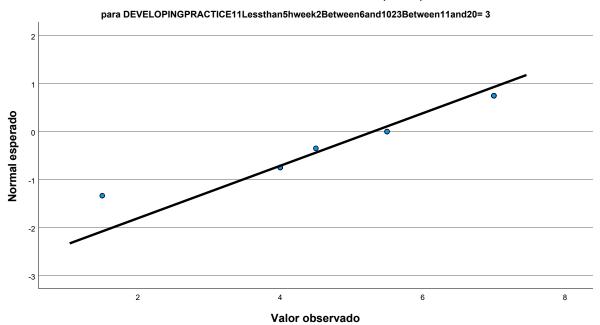
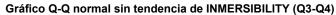


Gráfico Q-Q normal de INMERSIBILITY (Q3-Q4)



Gráficos Q-Q normales sin tendencia



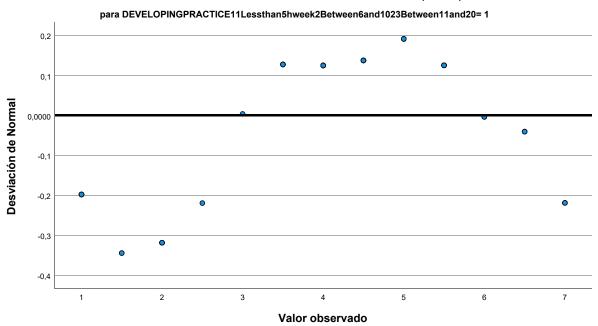


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de INMERSIBILITY (Q3-Q4)

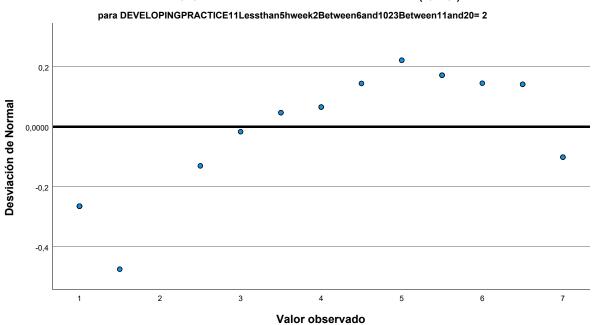
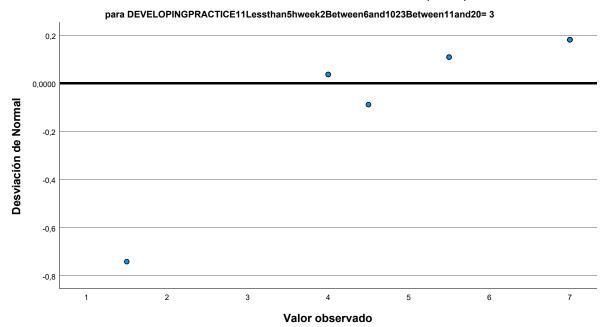
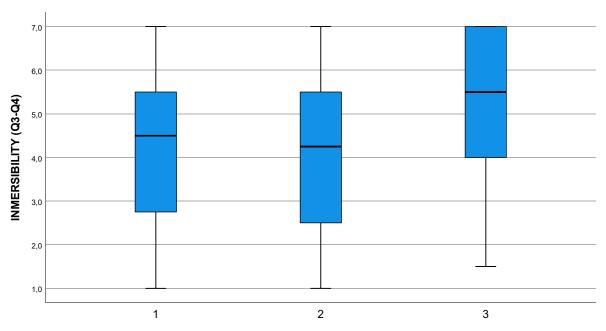


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de INMERSIBILITY (Q3-Q4)





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-Q9)

Gráficos de tallo y hojas

GRAPHICS& DESIGN (Q1-Q7-Q8-Q9) Diagrama de tallo y hojas de DEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and20= 1

Frecuencia	Stem &	Ноја
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 &	Ноја
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	ά	ноја
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

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

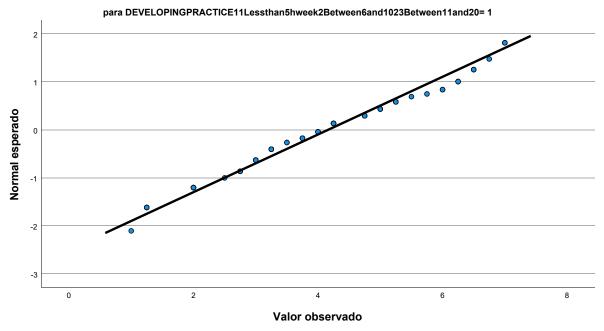


Gráfico Q-Q normal de GRAPHICS& DESIGN (Q1-Q7-Q8-Q9)



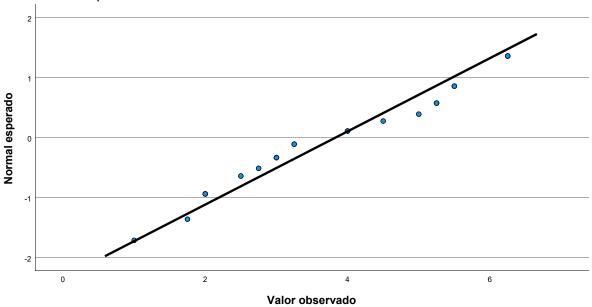
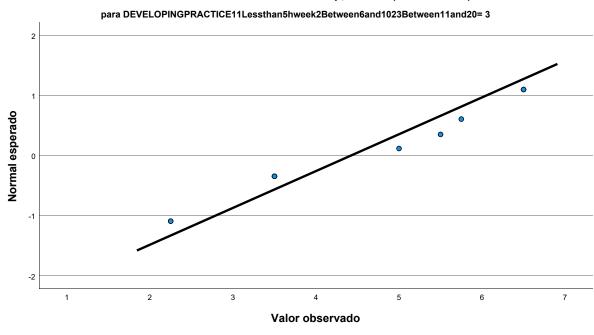


Gráfico Q-Q normal de GRAPHICS& DESIGN (Q1-Q7-Q8-Q9)



Gráficos Q-Q normales sin tendencia

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

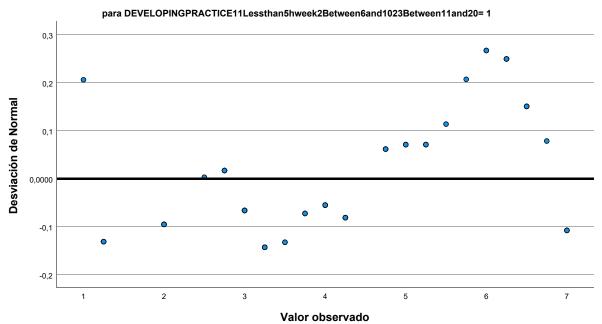


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de GRAPHICS& DESIGN (Q1-Q7-Q8-Q9)

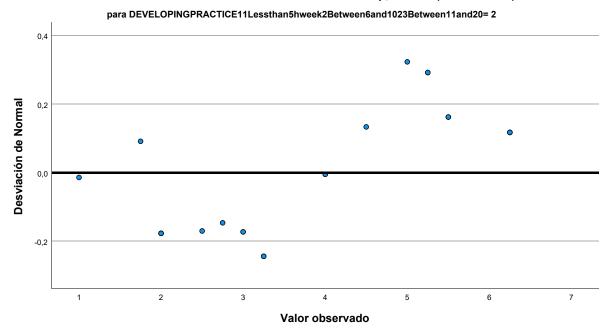
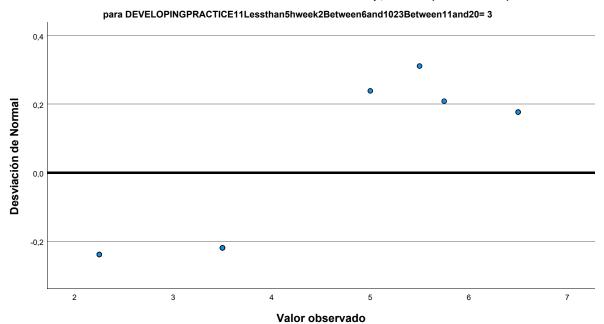
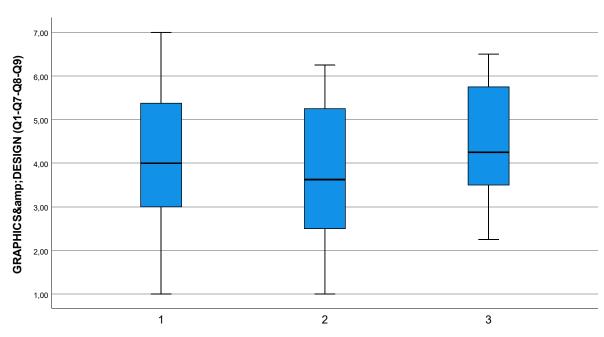


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de GRAPHICS& DESIGN (Q1-Q7-Q8-Q9)





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 &	Ноја
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

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

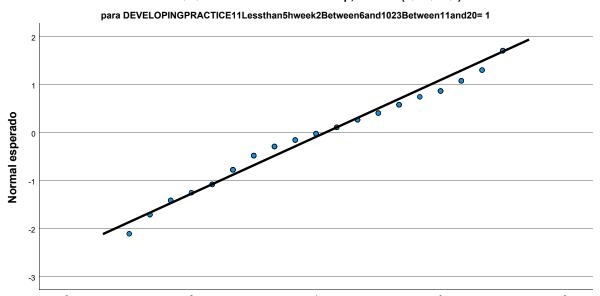


Gráfico Q-Q normal de GRAPHICS& DESIGN (Q1-Q7-Q8)

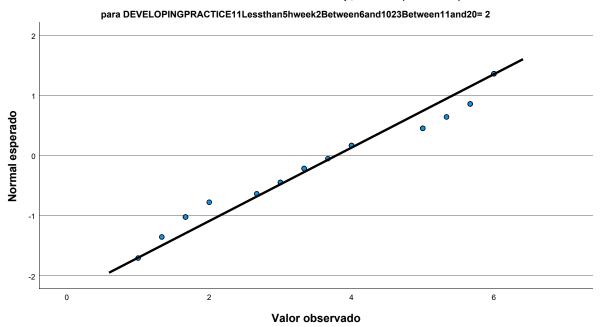


Gráfico Q-Q normal de GRAPHICS& DESIGN (Q1-Q7-Q8)

para DEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and20= 3

Gráficos Q-Q normales sin tendencia

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

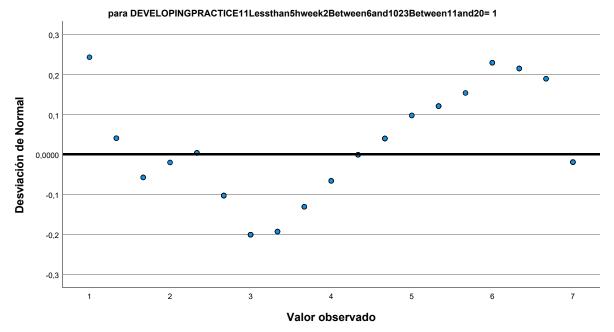


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de GRAPHICS& DESIGN (Q1-Q7-Q8)

para DEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and20= 2

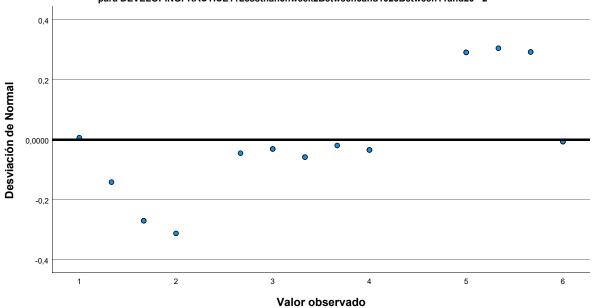
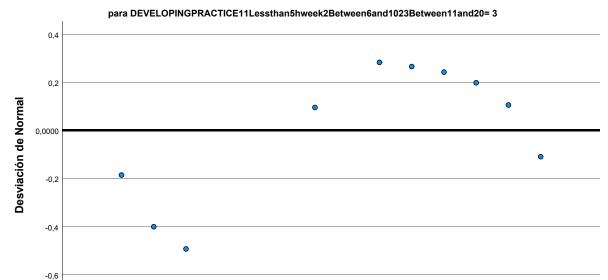
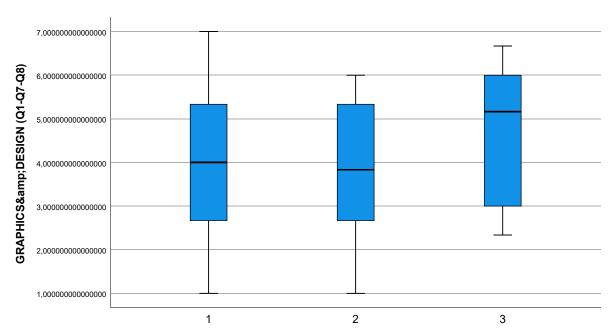


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de GRAPHICS& DESIGN (Q1-Q7-Q8)





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 i n Kromaia

Gráficos de tallo y hojas

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

DEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and20= 1

Frecuencia	Stem	&	Hoja
1,00	1		0
8,00	2		00000000
6,00	3		000000
6,00	4		000000
11,00	5		0000000000
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 ta llo y hojas de $\,$

 ${\tt DEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and20=~2}$

Frecuencia	Stem &	Ноја
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 ta llo 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

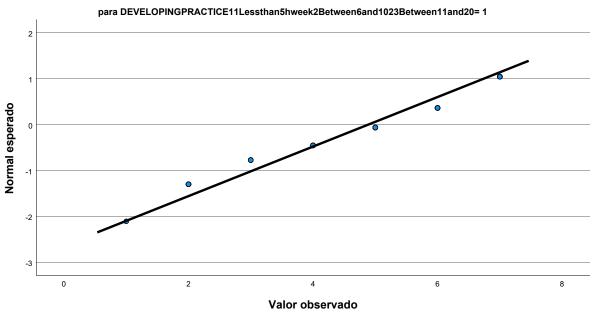


Gráfico Q-Q normal de 1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia

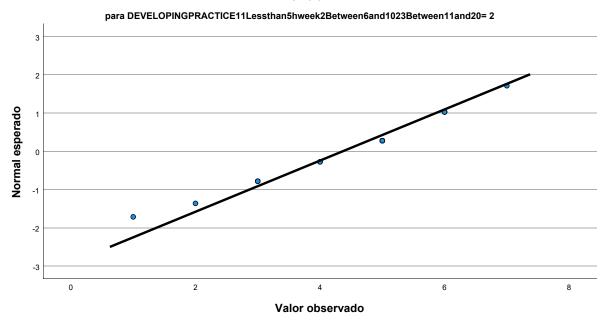
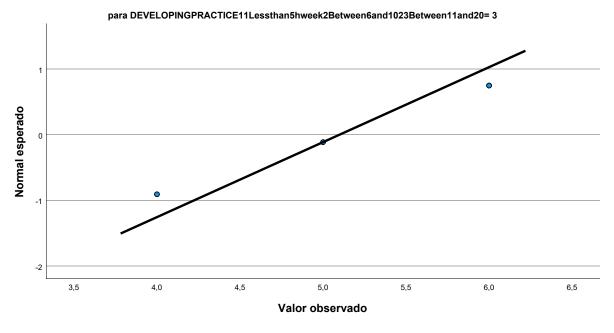


Gráfico Q-Q normal de 1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia



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

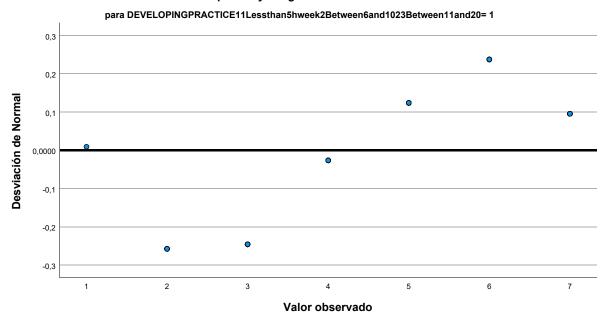


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia

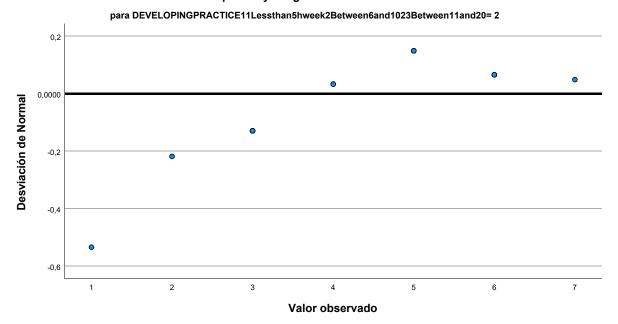
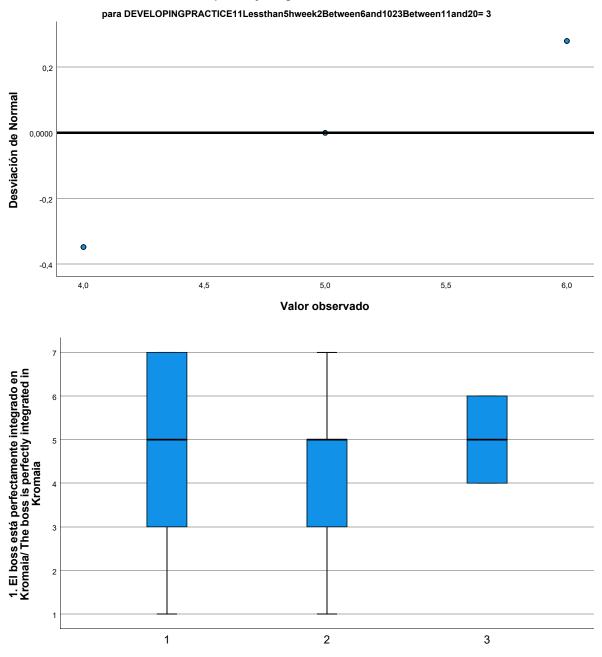


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia



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 t allo y hojas de $\,$

DEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and20= 1

Frecuencia Stem & Hoja

```
6,00 1 . 000000

9,00 2 . 00000000

6,00 3 . 000000

4,00 4 . 0000

8,00 5 . 0000000

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 $\,$

 ${\tt DEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and20=\ 3}$

```
      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)

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

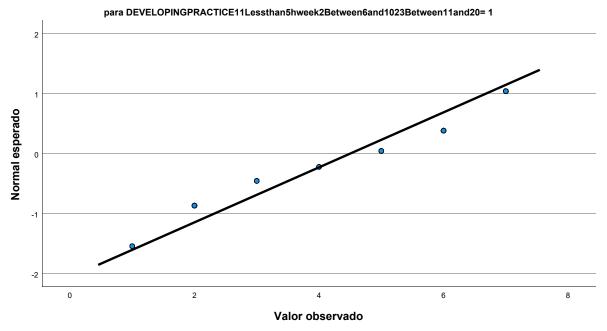


Gráfico Q-Q normal de 2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficulty is high.

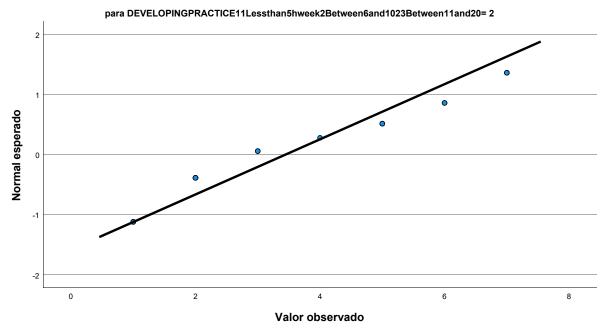
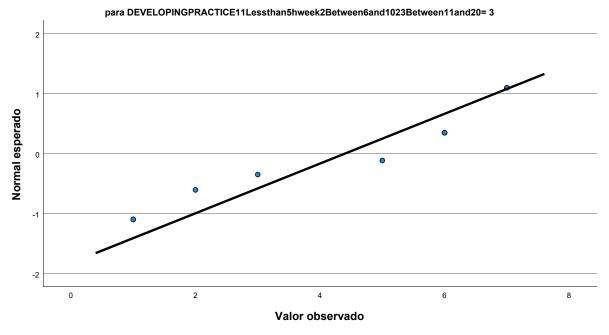


Gráfico Q-Q normal de 2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficulty is high.



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.

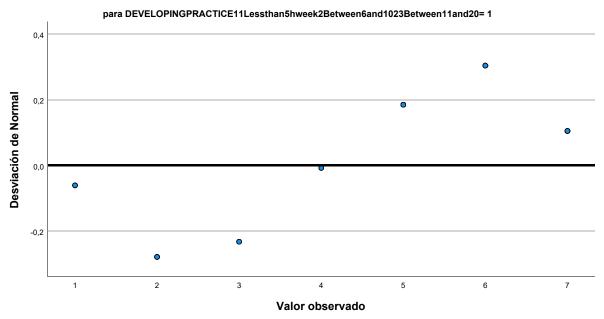


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficulty is high.

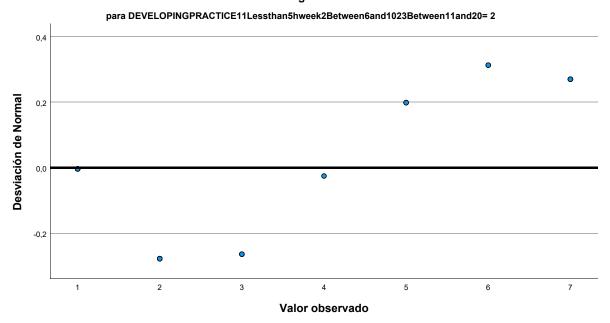
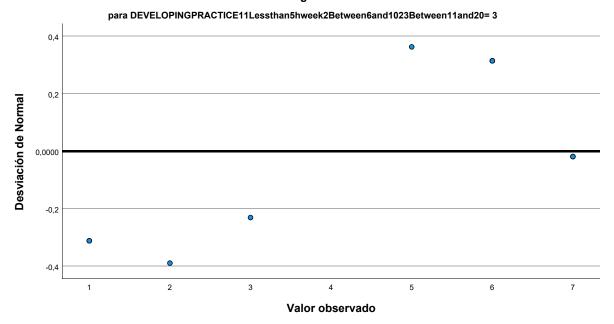
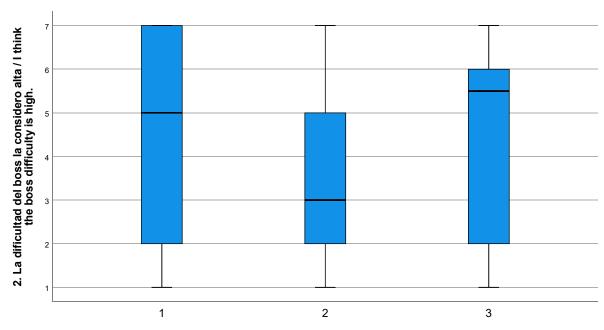


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficulty is high.





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 ta llo y hojas de

DEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and20= 1

Frecuencia	Stem	&	Ноја
9,00 3,00	1 2	-	00000000
6,00	3		000000
5,00	4		00000
4,00	5		0000
8,00	6		0000000
21,00	7		000000000000000000000000000000000000000
Ancho del tal	llo:	1	
Cada hoja:		1	caso(s)

3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At Diagrama de ta llo y hojas de

 ${\tt DEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and20=~2}$

Frecuencia	Stem &	Ноја
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 . 00000000000
```

Ancho del tallo: 1

Cada hoja: 1 caso(s)

3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At Diagrama de ta llo y hojas de

DEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and20= 3

Frecuencia	Stem 8	x	Ноја
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)

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.

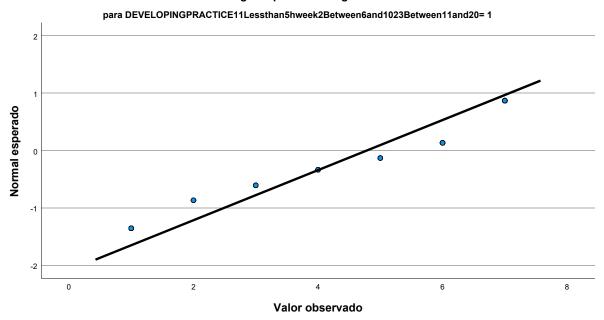


Gráfico Q-Q normal de 3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At no time did I want to give up while facing the boss.

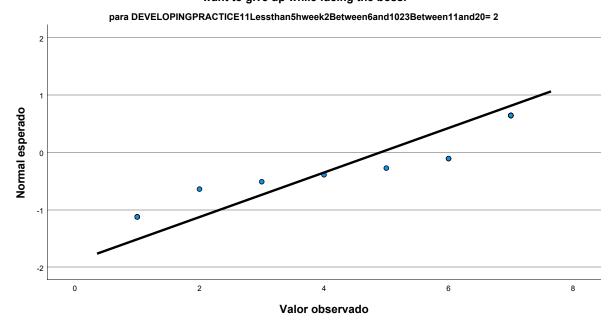
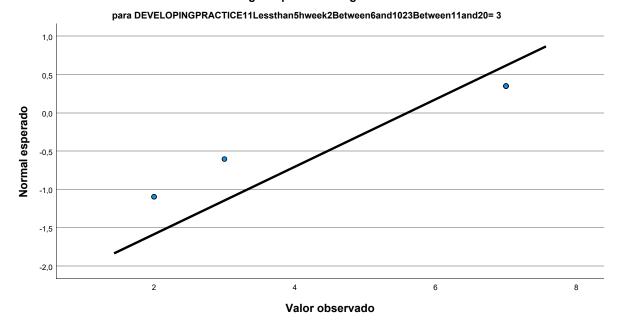


Gráfico Q-Q normal de 3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At no time did I want to give up while facing the boss.



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.

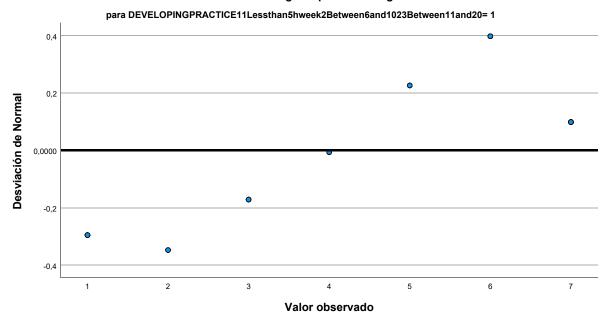


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At no time did I want to give up while facing the boss.

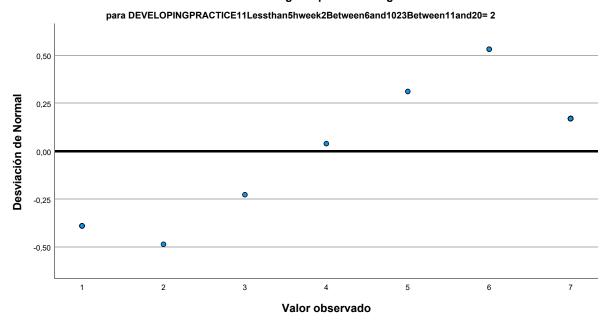
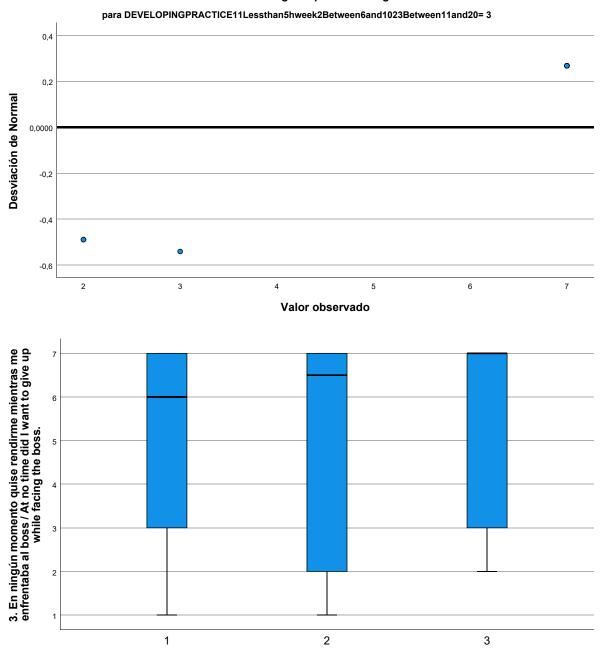


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At no time did I want to give up while facing the boss.



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 vid eojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video ga me

Gráficos de tallo y hojas

4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directament Diagrama de ta llo y hojas de

DEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and20= 1

Ancho del tallo: 1

Cada hoja: 1 caso(s)

4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directament Diagrama de ta 1lo 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 ta llo y hojas de $\,$

DEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and20= 3

Ancho del tallo: *

Cada hoja: 1 caso(s)

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

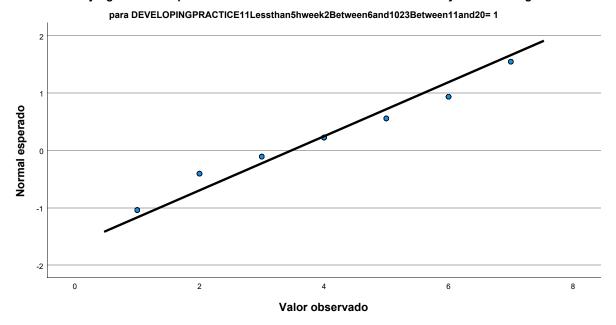


Gráfico Q-Q normal de 4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video game

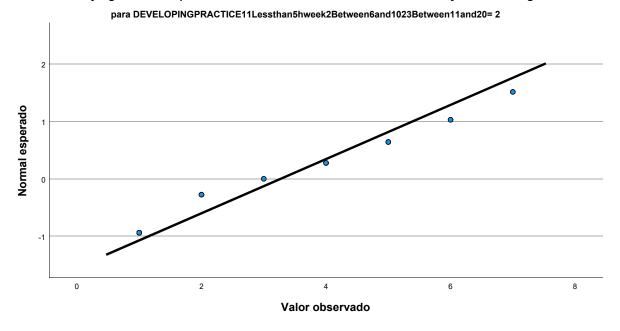
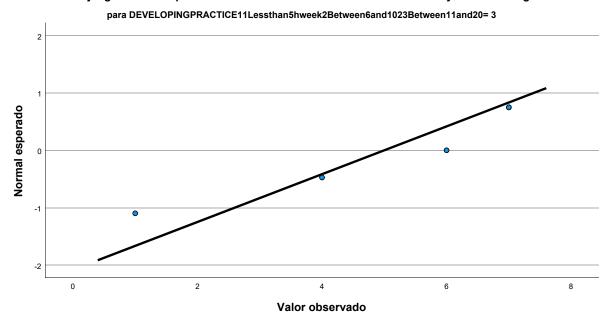


Gráfico Q-Q normal de 4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video game



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

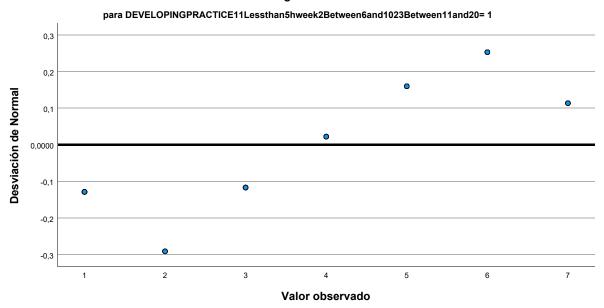


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video game

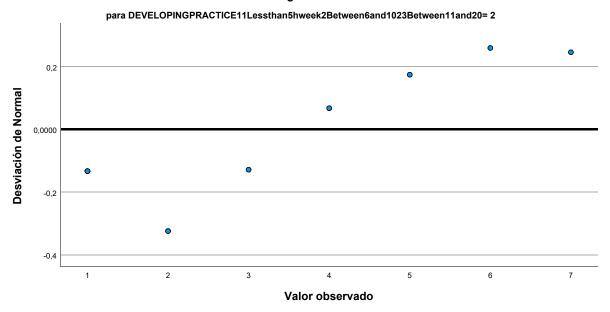
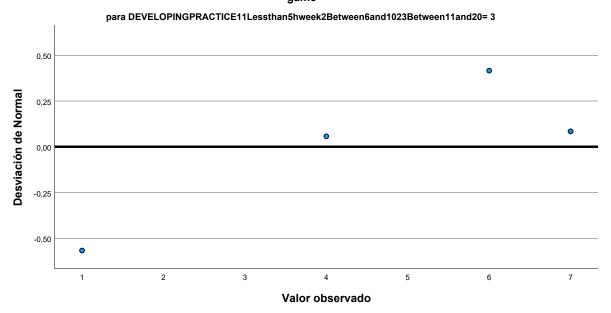
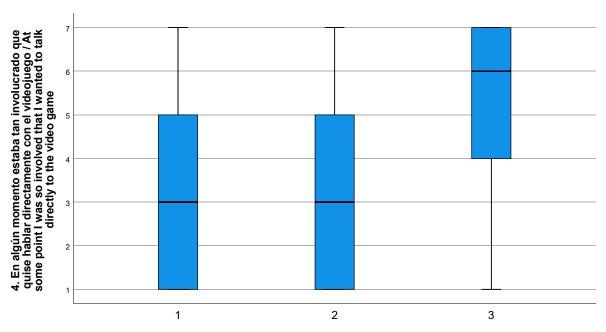


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video game





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

Gráficos de tallo y hojas

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

DEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and20= 1

Frecuencia	Stem &	Hoja
4,00	1 .	0000
12,00	2.	00000000000
10,00	3.	000000000
5,00	4.	00000
5,00	5.	00000
12,00	6.	00000000000
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 ta llo y hojas de $\,$

DEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and20= 2

Frecuencia	Stem &	Ноја
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 ta llo y hojas de $\,$

DEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and20= 3

Frecuencia	Stem &	Ноја
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)

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

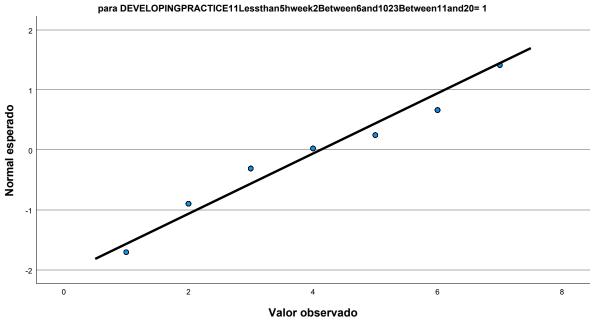


Gráfico Q-Q normal de 5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the boss

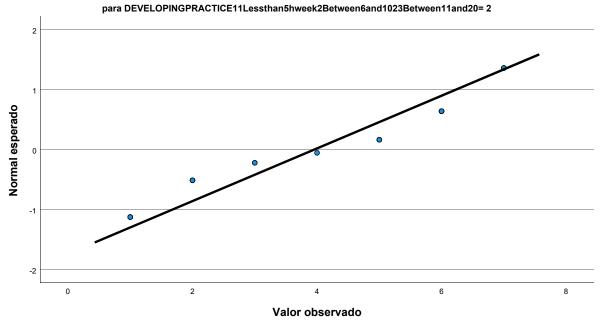
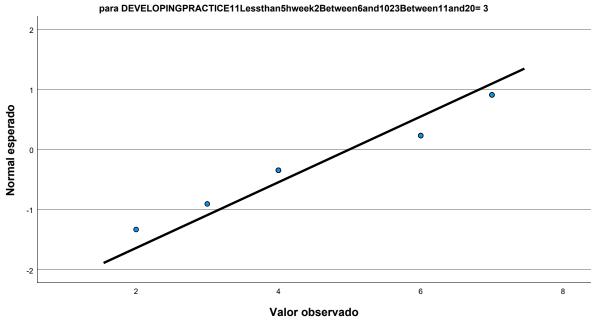


Gráfico Q-Q normal de 5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the boss



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

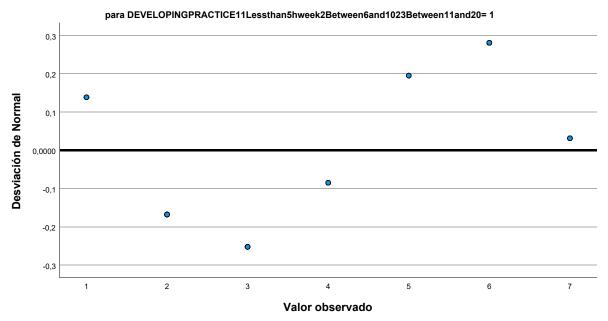


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the boss

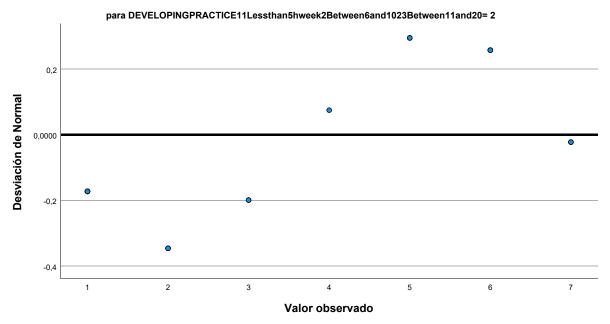
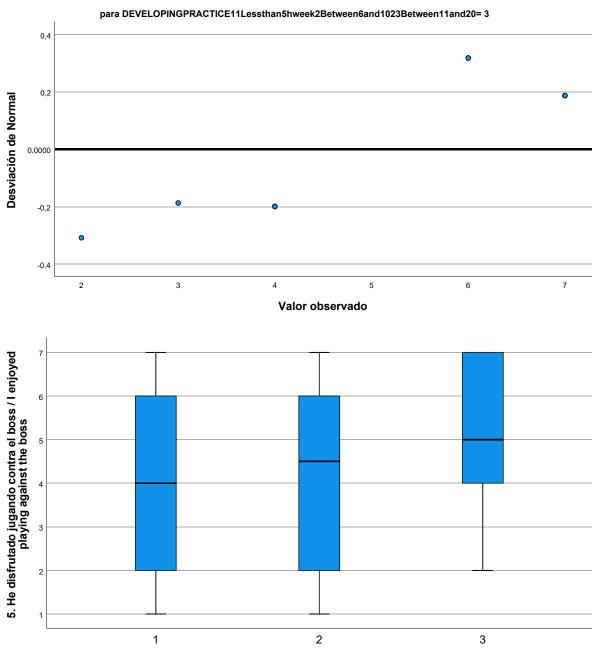


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the boss



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 con tra el boss / When the time was up, I was disappointed that I could not continue playin g against the boss.

Gráficos de tallo y hojas

6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir Diagrama de tall o y hojas de

DEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and20= 1

```
Frecuencia Stem & Hoja
  17,00 1 . 0000000000000000
            2 . 00000000
   8,00
   6,00
            3 . 000000
   5,00
            4 . 00000
            5 . 000000
   6,00
   6,00
            6 . 000000
            7 . 00000000
   8,00
Ancho del tallo: 1
Cada hoja: 1 caso(s)
```

6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir Diagrama de tall o y hojas de

DEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and20= 2

```
Frecuencia Stem & Hoja
  7,00 1 . 0000000
  4,00
          2 . 0000
  3,00
          3.000
          4.0
  1,00
  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 tall o 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)
```

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.

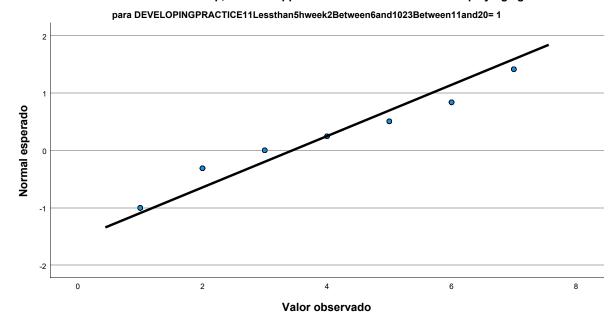


Gráfico Q-Q normal de 6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / When the time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss.

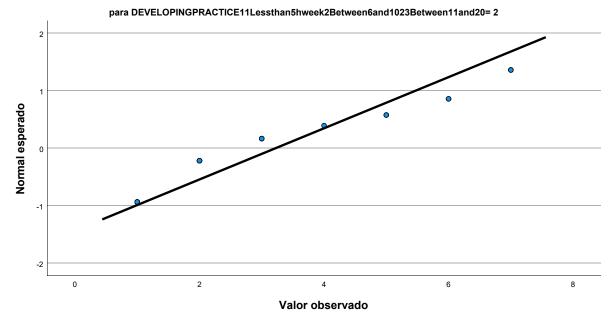
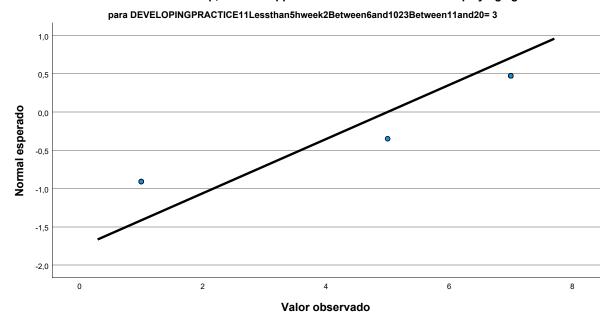


Gráfico Q-Q normal de 6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / When the time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss.



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.

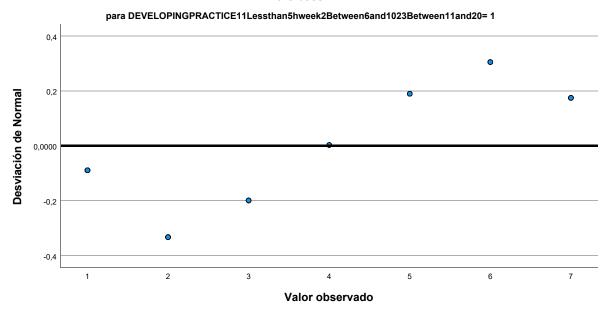


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / When the time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss.

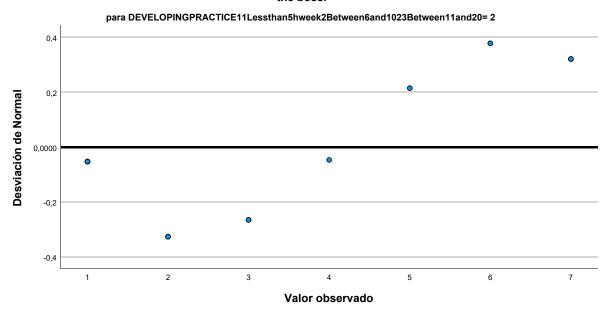
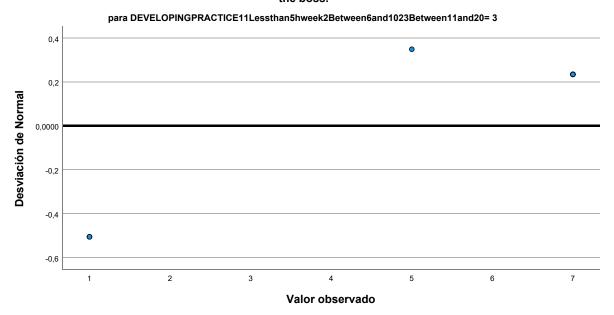
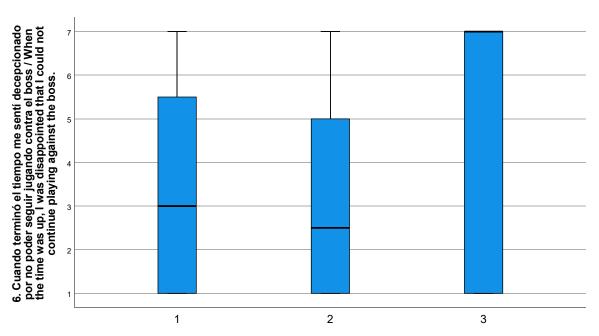


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / When the time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss.





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 behavi or of the boss

Gráficos de tallo y hojas

7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the desi Diagrama de ta llo y hojas de $\,$

DEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and20= 1

Frecuencia	Stem	&	Ноја
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 ta llo y hojas de

 ${\tt DEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and20=~2}$

Frecuencia	Stem &	Ноја
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	&	Ноја
	_		
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

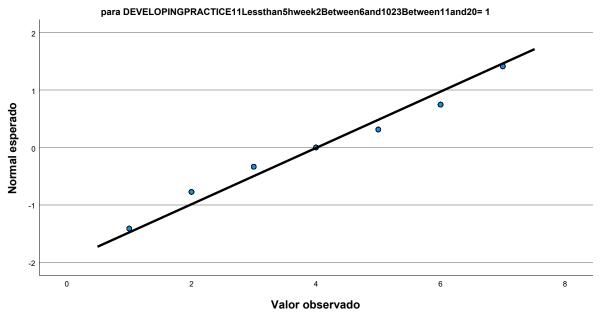


Gráfico Q-Q normal de 7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss

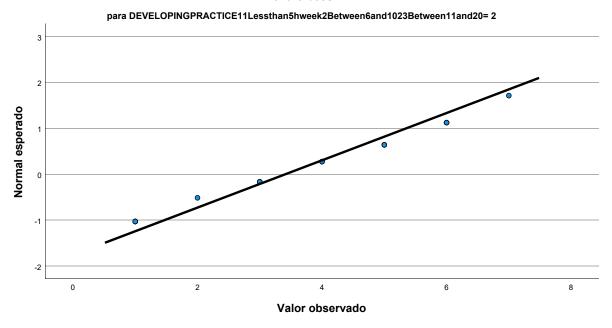
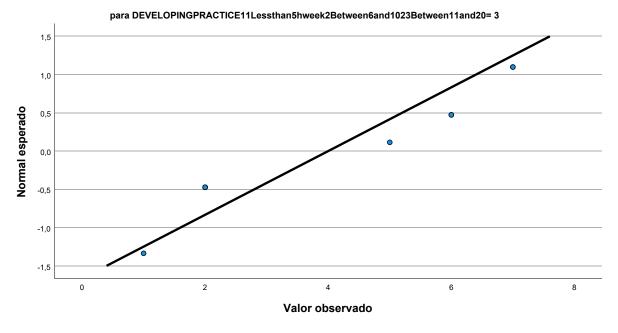


Gráfico Q-Q normal de 7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss



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

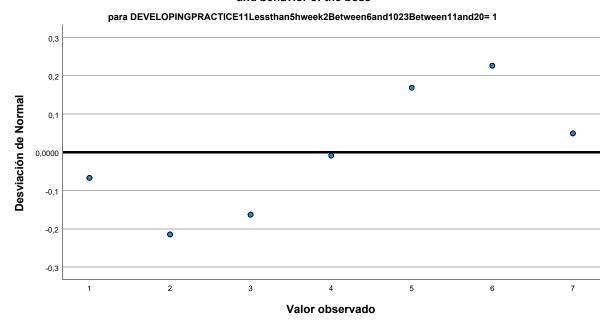


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss

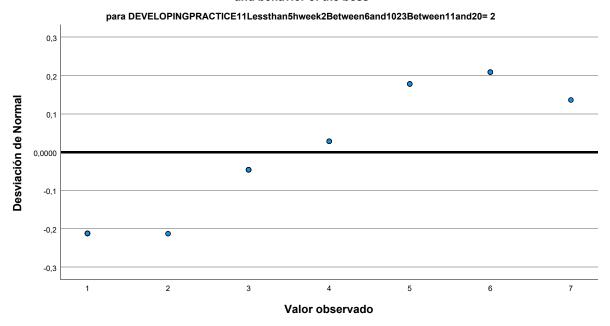
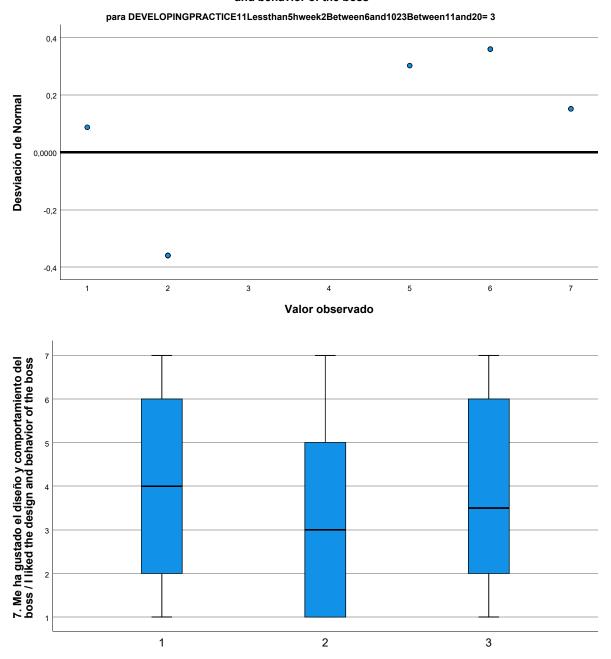


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss



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 betw een difficulty and playability.

Gráficos de tallo y hojas

8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen $\,$ bal Diagrama de t allo y hojas de

DEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and20= 1

Ancho del tallo: 1

Cada hoja: 1 caso(s)

DEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and20= 2

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

```
1,00 0 . 1
4,00 0 . 2333
3,00 0 . 455
2,00 0 . 77
```

Ancho del tallo: *

Cada hoja: 1 caso(s)

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.

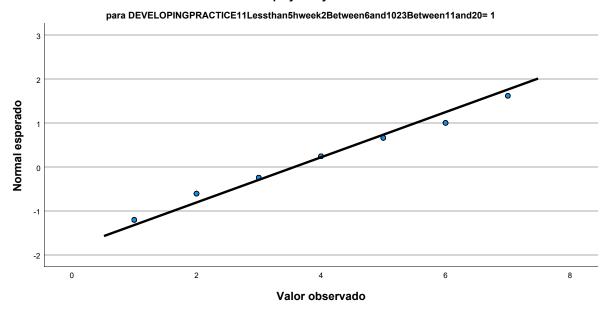


Gráfico Q-Q normal de 8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability.

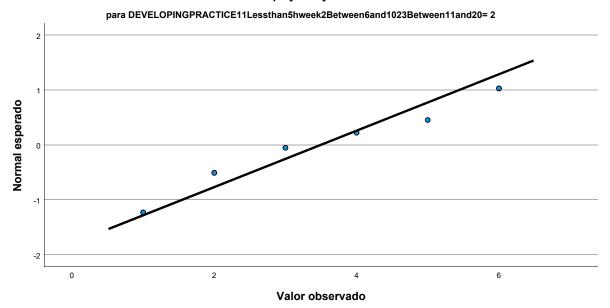
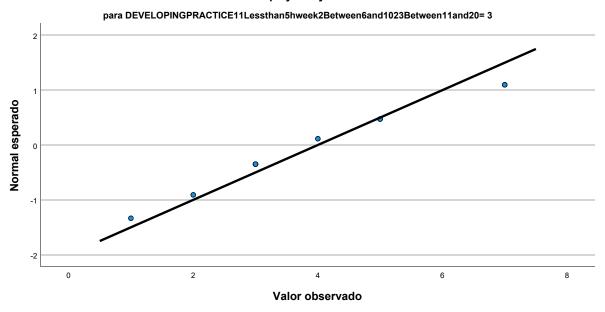


Gráfico Q-Q normal de 8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability.



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.

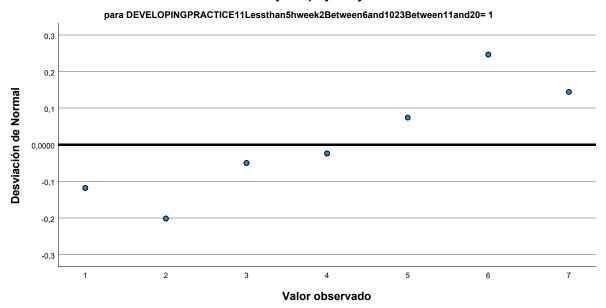


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability.

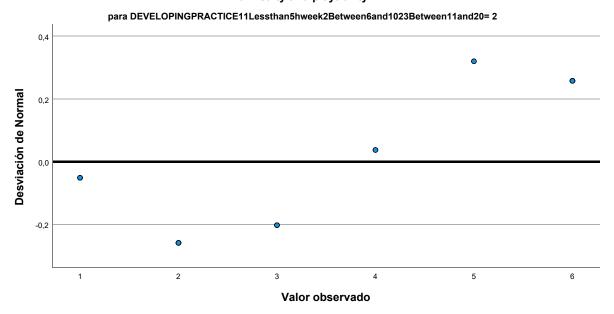
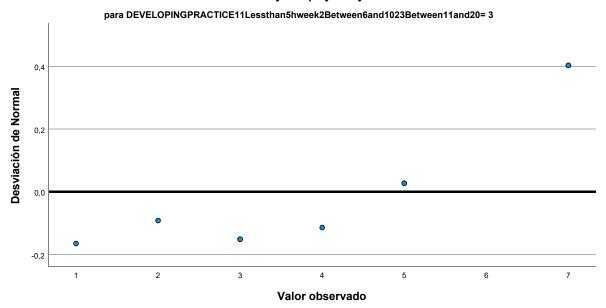
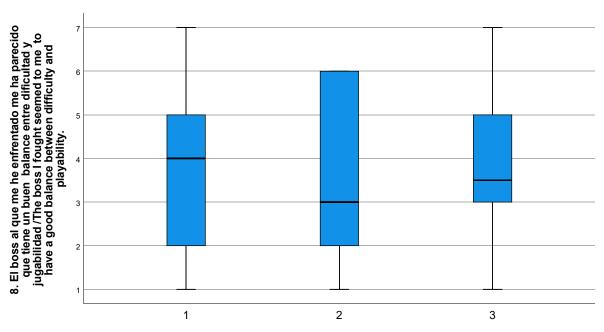


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability.





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 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

DEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and20= 1

Frecuencia	Stem &	Ноја
6,00	1 .	000000
4,00	2.	0000
9,00	3.	00000000
12,00	4.	000000000000
10,00	5.	000000000
10,00	6.	000000000
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

 ${\tt DEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and20=~2}$

Frecuencia	Stem &	Ноја
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 &	Ноја
1,00	0.	1
2,00	0.	23
2,00	0.	45
5,00	0.	66667

Ancho del tallo: *

Cada hoja: 1 caso(s)

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.

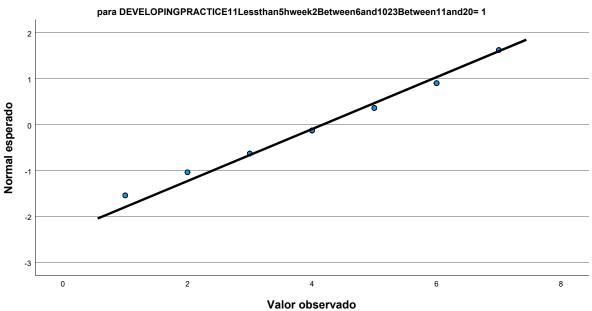


Gráfico Q-Q normal de 9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good.

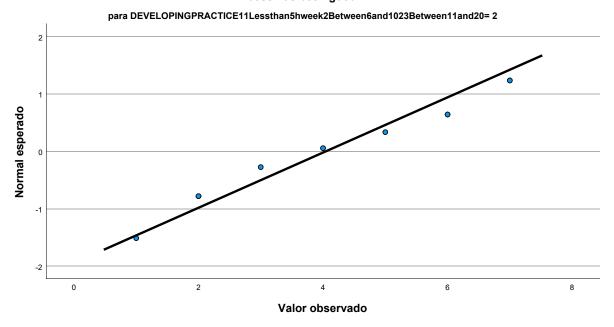
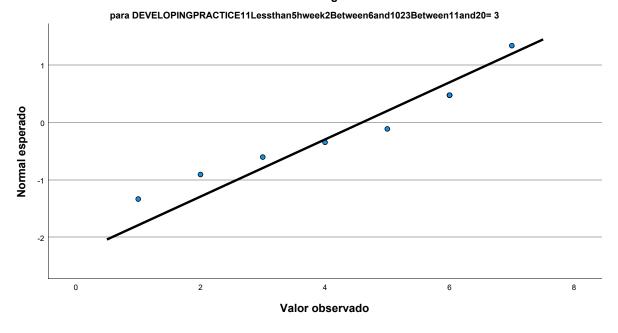


Gráfico Q-Q normal de 9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good.



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.

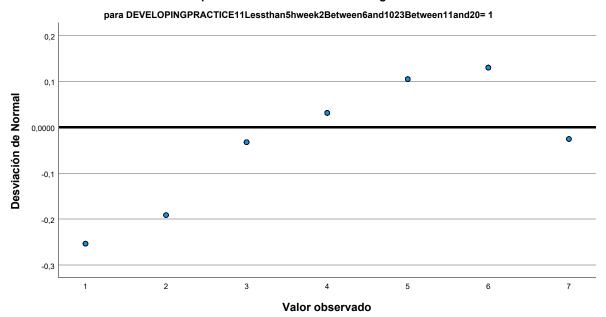


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good.

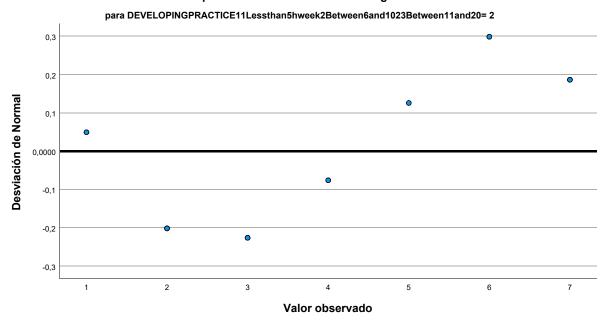
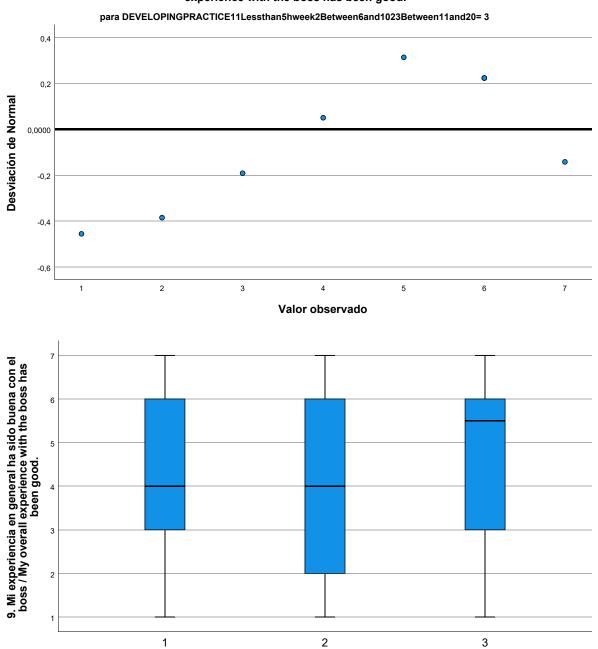


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good.



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 . 0000000000013444456678999

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

lengh comment Diagrama de tallo y hojas de
DEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and20= 2

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

lengh comment Diagrama de tallo y hojas de
DEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and20= 3

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

Gráficos Q-Q normales

Gráfico Q-Q normal de lengh comment

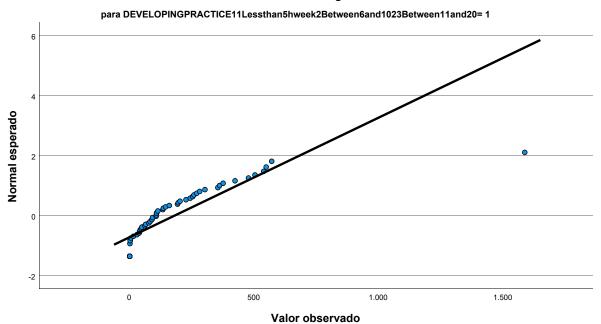


Gráfico Q-Q normal de lengh comment

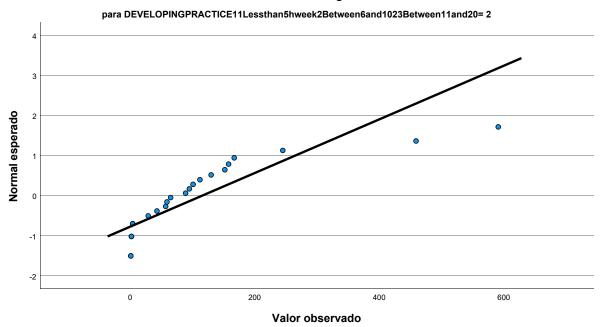
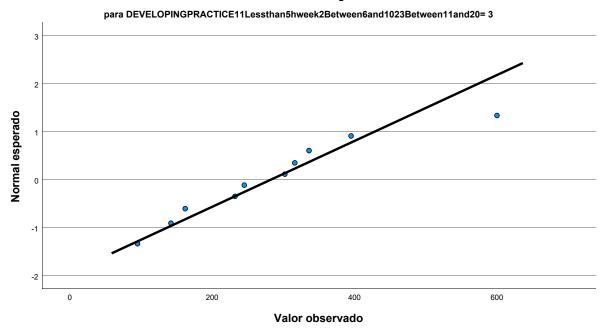


Gráfico Q-Q normal de lengh comment



Gráficos Q-Q normales sin tendencia



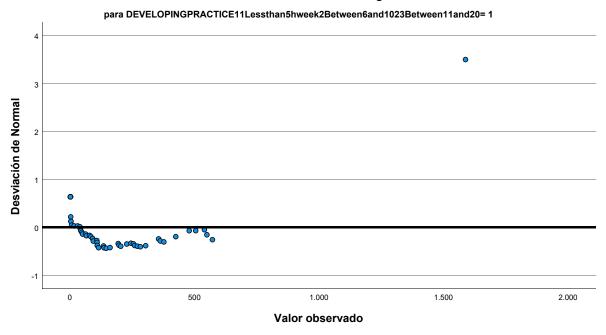


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de lengh comment

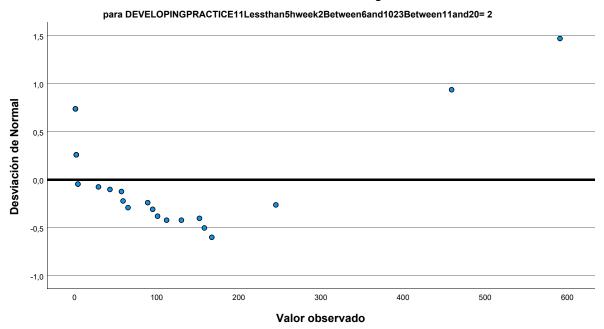
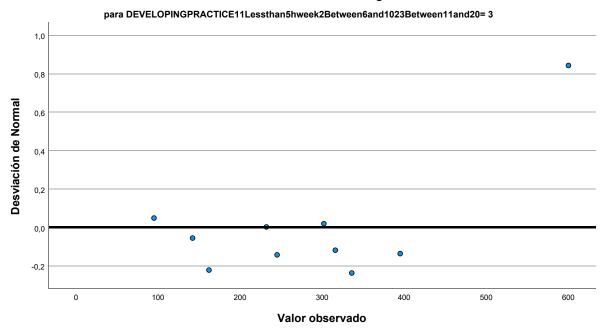
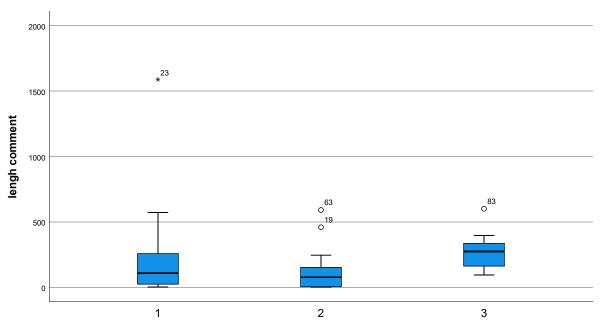


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de lengh comment





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

Gráficos de tallo y hojas

KIND OF COMMENT Diagrama de tallo y hojas de DEVELOPINGPRACTICE11Lessthan5hweek2Between6and1023Between11and20= 1

Frecuencia	Stem &	Hoja
13,00	0.	000000000000
2,00	1 .	00
11,00	2.	0000000000
6,00	3.	000000
23,00	4.	000000000000000000000000000000000000000
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 &	Ноја
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 . 4444444

Ancho del tallo: *

Cada hoja: 1 caso(s)

Gráficos Q-Q normales

Gráfico Q-Q normal de KIND OF COMMENT

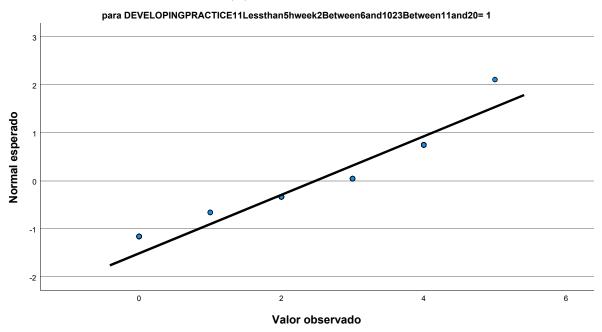


Gráfico Q-Q normal de KIND OF COMMENT

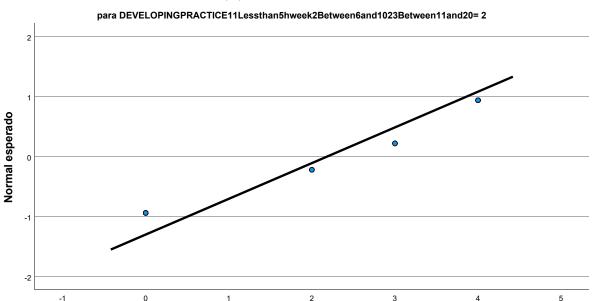
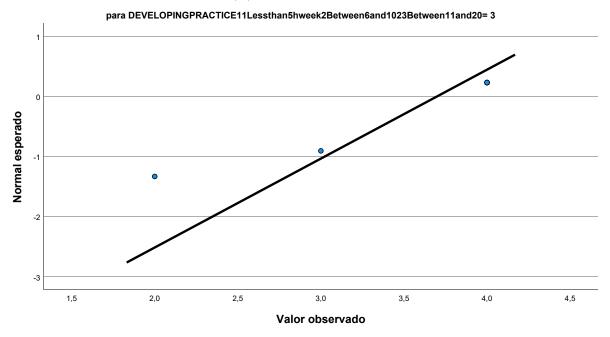


Gráfico Q-Q normal de KIND OF COMMENT

Valor observado



Gráficos Q-Q normales sin tendencia

Gráfico Q-Q normal sin tendencia de KIND OF COMMENT

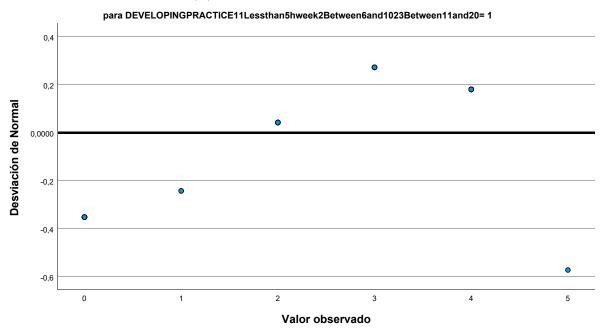


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de KIND OF COMMENT

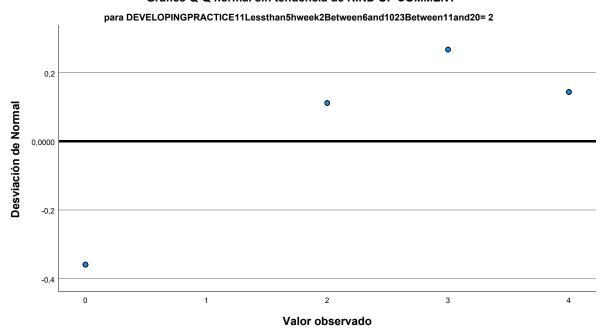
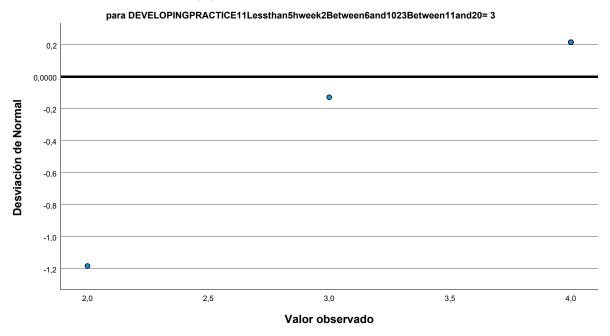
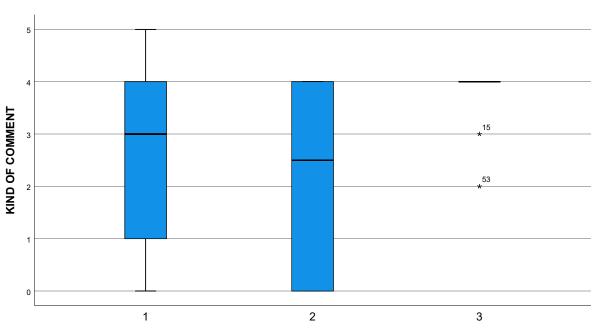


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de KIND OF COMMENT





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

			Casos	
	PRINCIPAL FACTOR	Vá	alido	Perdidos
	(0=original;1=PCT,2=PCG)	N	Porcentaje	N
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	1	44	100,0%	0
times have you played against the boss?	2	44	100,0%	0
¿Cuántas has ganado? / How many times have you	1	44	100,0%	0
won?	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	1	44	100,0%	0
(Q1-Q7-Q8-Q9)	2	44	100,0%	0
GRAPHICS&DESIGN	1	44	100,0%	0
(Q1-Q7-Q8)	2	44	100,0%	0
El boss está perfectamente integrado en	1	44	100,0%	0
Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia	2	44	100,0%	0
2. La dificultad del boss la	1	44	100,0%	0
considero alta / I think the boss difficulty is high.	2	44	100,0%	0
3. En ningún momento quise rendirme mientras me	1	44	100,0%	0
enfrentaba al boss / At no time did I want to give up while facing the boss.	2	44	100,0%	0
4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el videojuego / At some point I	1	44	100,0%	0
was so involved that I wanted to talk directly to the video game	2	44	100,0%	0
5. He disfrutado jugando	1	44	100,0%	0
contra el boss / I enjoyed playing against the boss	2	44	100,0%	0
1 733				

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

			Casos	
	PRINCIPAL FACTOR	Vá	álido	Perdidos
	(0=original;1=PCT,2=PCG)	N	Porcentaje	N
6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / When the time was up, I was	1	44	100,0%	0
disappointed that I could not continue playing against the boss.	2	44	100,0%	0
7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I		44	100,0%	0
liked the design and behavior of the boss	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	1	44	100,0%	0
me to have a good balance between difficulty and playability.	2	44	100,0%	0
9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with	1	44	100,0%	0
the boss has been good.	2	44	100,0%	0
lengh comment	1	44	100,0%	0
	2	44	100,0%	0
KIND OF COMMENT	1	44	100,0%	0
	2	44	100,0%	0

			Casos	
	PRINCIPAL FACTOR	Perdidos	To	otal
	(0=original;1=PCT,2=PCG)	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	1	0,0%	44	100,0%
disappointed that I could not continue playing against the boss.	2	0,0%	44	100,0%
7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / l	1	0,0%	44	100,0%
liked the design and behavior of the boss	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	1	0,0%	44	100,0%
me to have a good balance between difficulty and playability.	2	0,0%	44	100,0%
9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss /	1	0,0%	44	100,0%
My overall experience with the boss has been good.	2	0,0%	44	100,0%
lengh 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%

PLAYTESTING DURATION 1		PRINCIPAL FA	CTOR (0=original;1=PCT,2=PC	(G)
Confianza para la media	PLAYTESTING DURATION	1	Media	
Mediana Varianza Desv. estándar Mínimo Máximo Rango Rango intercuartil Asimetría Curtosis 2 Media 95% de intervalo de confianza para la media Mínimo Máximo Rango Rango intercuartil Asimetría Curtosis 1 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 Mínimo Máximo Rango Rango intercuartil Asimetría Curtosis Mediana Varianza Desv. estándar Mínimo Máximo Rango Rango intercuartil Asimetría Curtosis Mediana Varianza Desv. estándar Mínimo Máximo Rango Rango intercuartil Asimetría Curtosis 2 Media 95% de intervalo de confianza para la media Límite superior				
Mediana Varianza Desv. estándar Mínimo Máximo Rango Rango intercuartil Asimetría Curtosis 2 Media 95% de intervalo de confianza para la media Varianza Desv. estándar Mínimo Máximo Rango Rango intercuartil Asimetría Curtosis AVERAGE GAME TIME 1 Media PS% de intervalo de confianza para la media Asimetría Curtosis Mediana Varianza Desv. estándar Mínimo Máximo Rango Rango intercuartil Asimetría Curtosis Media PS% de intervalo de confianza para la media Varianza Desv. estándar Mínimo Máximo Rango Rango intercuartil Asimetría Curtosis Media Varianza Desv. estándar Mínimo Máximo Rango Rango intercuartil Asimetría Curtosis Mediana Varianza Desv. estándar Mínimo Máximo Rango Rango intercuartil Asimetría Curtosis Límite inferior Límite superior			Media recortada al 5%	Limito caponor
Varianza Desv. estándar Mínimo Máximo Rango Rango intercuartil Asimetría Curtosis 2 Media 95% de intervalo de confianza para la media Máximo Rango Rango intercuartil Asimetría Curtosis 4 Mediana Varianza Desv. estándar Mínimo Máximo Rango Rango intercuartil Asimetría Curtosis AVERAGE GAME TIME 1 Media Varianza Desv. estándar Mínimo Máximo Rango Rango intercuartil Asimetría Curtosis Media recortada al 5% Mediana Varianza Desv. estándar Mínimo Máximo Rango Rango intercuartil Asimetría Curtosis Mediana Varianza Desv. estándar Mínimo Máximo Rango Rango intercuartil Asimetría Curtosis Mediana Varianza Desv. estándar Mínimo Máximo Rango Rango intercuartil Asimetría Curtosis Límite inferior Límite superior				
Desv. estándar Mínimo Máximo Rango Rango intercuartil Asimetría Curtosis 2 Media 95% de intervalo de confianza para la media Varianza Desv. estándar Mínimo Máximo Rango Rango intercuartil Asimetría Curtosis AVERAGE GAME TIME 1 Media 95% de intervalo de confianza para la media Límite superior Media recortada al 5% Mediana Varianza Desv. estándar Mínimo Máximo Rango Rango intercuartil Assimetría Curtosis AVERAGE GAME TIME 1 Media 95% de intervalo de confianza para la media Varianza Desv. estándar Mínimo 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 Límite superior Límite inferior Límite inferior Límite superior Límite inferior Límite				
Minimo Máximo Rango Rango intercuartil Asimetría Curtosis 2 Media 95% de intervalo de confianza para la media Límite inferior Límite superior Maximo Rango Rango intercuartil Asimetría Curtosis Mediana Varianza Desv. estándar Mínimo Máximo Rango Rango intercuartil Asimetría Curtosis Mediana Varianza Desv. estándar Mínimo Máximo Rango Rango intercuartil Asimetría Curtosis Mediana Varianza Desv. estándar Mínimo Máximo Rango Rango intercuartil Asimetría Curtosis Mediana Varianza Desv. estándar Mínimo Máximo Rango Rango intercuartil Asimetría Curtosis Asimetría Curtosis Desv. estándar Mínimo Rango Rango intercuartil Asimetría Curtosis Rango intercuartil Asimetría Curtosis Para de la media Límite inferior				
Rango Rango intercuartil Asimetría Curtosis				
Rango intercuartil Asimetría Curtosis			Máximo	
Rango intercuartil Asimetría Curtosis			Rango	
Asimetría Curtosis 2				
Curtosis				
95% de intervalo de confianza para la 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 recortada al 5% Mediana Varianza Desv. estándar Mínimo Máximo Rango Rango intercuartil Asimetría Curtosis Media recortada al 5% Mediana Varianza Desv. estándar Mínimo Máximo Rango Rango intercuartil Asimetría Curtosis Zementa de confianza para la media Curtosis 2 Media 95% de intervalo de confianza para la media Límite inferior Límite superior Límite superior Límite superior Límite inferior Límite superior Límite superior Límite superior Límite superior		2		
AVERAGE GAME TIME 1 AVERAGE G				Límite inferior
Mediana				
Mediana Varianza Desv. estándar Mínimo Máximo Rango Rango intercuartil Asimetría Curtosis AVERAGE GAME TIME 1 Media 95% de intervalo de confianza para la media Varianza Desv. estándar Mínimo Máximo Rango Rango intercuartil Asimetría Curtosis AVERAGE GAME TIME 1 Media 95% de intervalo de confianza para la media 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%	
Desv. estándar Mínimo Máximo Rango Rango intercuartil Asimetría Curtosis				
Mínimo Máximo Rango Rango Rango Intercuartil Asimetría Curtosis			Varianza	
Máximo			Desv. estándar	
Rango Rango intercuartil Asimetría Curtosis			Mínimo	
Rango intercuartil Asimetría Curtosis AVERAGE GAME TIME 1 Media 95% de intervalo de confianza para la media Media recortada al 5% Mediana Varianza Desv. estándar Mínimo Máximo Rango Rango Rango intercuartil Asimetría Curtosis 2 Media 95% de intervalo de confianza para la media Límite inferior Límite superior Límite superior Límite superior Límite superior Límite inferior Límite superior Límite superior			Máximo	
Asimetría Curtosis AVERAGE GAME TIME 1 Media 95% de intervalo de confianza para la media Media recortada al 5% Mediana Varianza Desv. estándar Mínimo Máximo Rango Rango Rango intercuartil Asimetría Curtosis 2 Media 95% de intervalo de confianza para la media Límite inferior Límite superior Límite superior Límite inferior Límite inferior Límite superior			Rango	
Curtosis			Rango intercuartil	
AVERAGE GAME TIME 1 Media 95% de intervalo de confianza para la media Límite inferior			Asimetría	
95% de intervalo de confianza para la media Límite inferior			Curtosis	
confianza para la media 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 superior Límite superior	AVERAGE GAME TIME	1	Media	
Media recortada al 5% Mediana Varianza Desv. estándar Mínimo Máximo Rango Rango Rango intercuartil Asimetría Curtosis 2 Media 95% de intervalo de confianza para la media Límite superior				Límite inferior
Mediana Varianza Desv. estándar Mínimo Máximo Rango Rango intercuartil Asimetría Curtosis 2 Media 95% de intervalo de confianza para la media Límite superior			confianza para la media	Límite superior
Varianza Desv. estándar Mínimo Máximo Rango Rango intercuartil Asimetría Curtosis 2 Media 95% de intervalo de confianza para la media Límite superior			Media recortada al 5%	
Desv. estándar Mínimo Máximo Rango Rango intercuartil Asimetría Curtosis 2 Media 95% de intervalo de confianza para la media Límite superior			Mediana	
Mínimo Máximo Rango Rango intercuartil Asimetría Curtosis 2 Media 95% de intervalo de confianza para la media Límite superior			Varianza	
Máximo Rango Rango intercuartil Asimetría Curtosis 2 Media 95% de intervalo de Límite inferior confianza para la media Límite superior			Desv. estándar	
Rango Rango intercuartil Asimetría Curtosis 2 Media 95% de intervalo de Límite inferior confianza para la media Límite superior			Mínimo	
Rango intercuartil Asimetría Curtosis 2 Media 95% de intervalo de Límite inferior confianza para la media Límite superior			Máximo	
Asimetría Curtosis 2 Media 95% de intervalo de Límite inferior confianza para la media Límite superior			Rango	
Curtosis 2 Media 95% de intervalo de Límite inferior confianza para la media Límite superior			Rango intercuartil	
2 Media 95% de intervalo de Límite inferior confianza para la media Límite superior			Asimetría	
95% de intervalo de Límite inferior confianza para la media Límite superior			Curtosis	
confianza para la media Límite superior		2	Media	
Littlite superior				Límite inferior
Media recortada al 5%			confianza para la media	Límite superior
			Media recortada al 5%	

	PRINCIPAL FA	ACTOR (0=original;1=PCT,2=F	PCG)	Estadístico
PLAYTESTING DURATION	1	Media		9,48
		95% de intervalo de	Límite inferior	7,71
		confianza para la media	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	Límite inferior	4,57
		confianza para la media	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		,00000000000
		Máximo		13,000000000
		Rango		13,000000000
		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
				Página 772

	PRINCIPAL FA	CTOR (0=original;1=PCT,2=F	PCG)	Error estándar
PLAYTESTING DURATION	1	Media		,878
		95% de intervalo de	Límite inferior	
		confianza para la media	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	Límite inferior	,
		confianza para la media	Límite superior	
		Media recortada al 5%	Emilio daponor	
		Mediana		
		Varianza		
		Desv. estándar		
		Mínimo		
		Máximo		
		Rango		
		Rango intercuartil		
		Asimetría		,357
		Curtosis		
AVEDACE CAME TIME	1	Media		,702
AVERAGE GAME TIME	ı	95% de intervalo de	I fosite infesion	,42911574160
		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	Límite inferior	
		confianza para la media	Límite superior	
		Media recortada al 5%		

	PRINCIPAL FAI	CTOR (0=original;1=PCT,2=PC	<i>,</i> G)
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	
		Curtosis	
WON RATE	1	Media	
		95% de intervalo de	Límite inferior
		confianza para la media	Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
	- - -	Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	
		Curtosis	
	2	Media	
		95% de intervalo de	Límite inferior
		confianza para la media	Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	
		Curtosis	
¿Cuántas veces has jugado	1	Media	
contra el boss?/ How many		95% de intervalo de	Límite inferior
times have you played		confianza para la media	Límite superior
against the boss?		Media recortada al 5%	Entitle Superior
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	

	PRINCIPAL FA	CTOR (0=original;1=PCT,2=P	CG)	Estadístico
		Mediana		1,5500000000
		Varianza		3,101
		Desv. estándar		1,7609800032
		Mínimo		,00000000000
		Máximo		11,000000000
		Rango		11,000000000
		Rango intercuartil		1,4583333333
		Asimetría		3,361
		Curtosis		15,599
WON RATE	1	Media		32,0455%
		95% de intervalo de	Límite inferior	20,7997%
		confianza para la media	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	metría	
	Curtosis			-,705
	2	Media		71,0985%
		95% de intervalo de	Límite inferior	59,1689%
		confianza para la media	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	1	Media		2,48
contra el boss?/ How many		95% de intervalo de	Límite inferior	2,18
times have you played against the boss?		confianza para la media	Límite superior	2,77
agamet the 2000.		Media recortada al 5%		2,42
		Mediana		2,00
		Varianza		,953
		Desv. estándar		,976
		Mínimo		1
				Página 775

	PRINCIPAL FA	ACTOR (0=original;1=PCT,2=F	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	Límite inferior	2,212221
		confianza para la media	Límite superior	
		Media recortada al 5%		
		Mediana		
		Varianza		
		Desv. estándar		
		Mínimo		
		Máximo		
		Rango		
		Rango intercuartil		
		Asimetría		,357
	-	Curtosis		,702
	2	Media		5,91542%
	2	95% de intervalo de	Límite inferior	3,3134270
		confianza para la media	Límite superior	
		Media recortada al 5%	Limite Superior	
		Mediana		
		Varianza		
		Desv. estándar		
		Mínimo		
		Máximo		
		Rango		
		Rango intercuartil		057
		Asimetría		,357
· Cuántas vasas has ivenda		Curtosis		,702
¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many	1	Media		,147
times have you played against the boss?		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	
			Límite superior	
		Media recortada al 5%		
		Mediana		
		Varianza		
		Desv. estándar		
		Mínimo		

	PRINCIPAL FA	CTOR (0=original;1=PCT,2=P0	CG)
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	
		Curtosis	
	2	Media	
		95% de intervalo de	Límite inferior
		confianza para la media	Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	
		Curtosis	
¿Cuántas has ganado? /	1	Media	
How many times have you won?	- - -	95% de intervalo de	Límite inferior
WOIT		confianza para la media	Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	
		Curtosis	
	2	Media	
		95% de intervalo de	Límite inferior
		confianza para la media	Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Mássina	
		Máximo	
		Rango	

		Descriptivos		
	PRINCIPAL	FACTOR (0=original;1=PCT,2=I	PCG)	Estadístico
		Máximo		5
		Rango		4
		Rango intercuartil		1
		Asimetría		,617
		Curtosis		,541
	2	Media		3,32
		95% de intervalo de	Límite inferior	2,69
		confianza para la media	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? /	1	Media		,70
How many times have you won?		95% de intervalo de	Límite inferior	,45
		confianza para la media	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	Límite inferior	1,64
		confianza para la media	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
		/ toll lot la		Página 778

	PRINCIPAL F.	ACTOR (0=original;1=PCT,2=I	PCG)	Error estándar
		Máximo		
		Rango		
		Rango intercuartil		
		Asimetría		,357
		Curtosis		,702
	2	Media		,313
		95% de intervalo de	Límite inferior	
		confianza para la media	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	Límite inferior	
		confianza para la media	Límite superior	
		Media recortada al 5%		
		Mediana		
		Varianza		
		Desv. estándar		
		Mínimo		
		Máximo		
		Rango		
		Rango intercuartil		
		Asimetría		,357

	FRINCIPA	AL FACTOR (U=original;1=PCT,2=F	-00)
		Curtosis	
DIFFICULTY (Q2)	1	Media	
		95% de intervalo de	Límite inferior
		confianza para la media	Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	
		Curtosis	
	2	Media	
	_	95% de intervalo de	Límite inferior
		confianza para la media	Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	
		Curtosis	
FUN (Q5-Q6)	1	Media	
1014 (03-00)	'	95% de intervalo de	Límite inferior
		confianza para la media	Límite superior
		Media recortada al 5%	Littlite Superior
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	
		Curtosis	
	2	Media	
		95% de intervalo de	Límite inferior
		confianza para la media	Límite superior

	PRINCIPA	AL FACTOR (0=original;1=PCT,2=F	PCG)	Estadístico
		Curtosis		1,547
DIFFICULTY (Q2)	1	Media		5,41
J (Q_)	·	95% de intervalo de	Límite inferior	4,90
		confianza para la media	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	Límite inferior	2,41
		confianza para la media	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	Límite inferior	3,747
		confianza para la media	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	Límite inferior	2,847
		confianza para la media	Límite superior	3,949

	DDINGID/	N. FACTOR (0-original/1-DCT 2-1	200)	Error estándar
	PRINCIPA	AL FACTOR (0=original;1=PCT,2=F	³ CG)	
DIEEIGUII TV (CC)		Curtosis		,702
DIFFICULTY (Q2)	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		,357
		Curtosis		,702
	2	Media		,315
		95% de intervalo de	Límite inferior	
		confianza para la media	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
(313 313)		95% de intervalo de	Límite inferior	,
		confianza para la media	Límite superior	
		Media recortada al 5%		
		Mediana		
		Varianza		
		Desv. estándar		
		Mínimo		
		Máximo		
		Rango		
		Rango intercuartil		
		Asimetría		257
				,357
	2	Curtosis		,702
	2	Media	1 facility of the	,2733
		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	
		ormanza para la modia	Límite superior	

	PRINCIPAL FA	CTOR (0=original;1=PCT,2=P	<u>(G)</u>
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	
		Curtosis	
INMERSIBILITY (Q3-Q4)	1	Media	
		95% de intervalo de	Límite inferior
		confianza para la media	Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
	-	Varianza	
		Desv. estándar	
	-	Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
	-	Rango intercuartil	
		Asimetría	
		Curtosis	
	2	Media	
	2	95% de intervalo de	I (maite inferior
		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	1	Media	
(Q1-Q7-Q8-Q9)		95% de intervalo de	Límite inferior
		confianza para la media	Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	

		Descriptives		
	PRINCIPAL FA	ACTOR (0=original;1=PCT,2=F	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
NMERSIBILITY (Q3-Q4)	1	Media		4,352
		95% de intervalo de	Límite inferior	3,750
		confianza para la media	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
		Rango intercuartil		2,9
		Asimetría		-,358
		Curtosis		-1,044
	2	Media		4,159
		95% de intervalo de	Límite inferior	3,610
		confianza para la media	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	1	Media		4,7727
Q1-Q7-Q8-Q9)		95% de intervalo de	Límite inferior	4,2780
		confianza para la media	Límite superior	5,2674
		Media recortada al 5%	2.0/ 2.1.24	4,8220
		Mediana		5,2500
		Varianza		2,648

		Descriptives		
	PRINCIPAL FA	ACTOR (0=original;1=PCT,2=F	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
Time (as a t)	'	95% de intervalo de	Límite inferior	,2301
		confianza para la media	Límite superior	
		Media recortada al 5%	Littlite superior	
		Mediana		
		Varianza		
		Desv. estándar		
		Mínimo		
		Máximo		
		Rango		
		Rango intercuartil		0.55
		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	1	Media		,24531
(Q1-Q7-Q8-Q9)		95% de intervalo de	Límite inferior	
		confianza para la media	Límite superior	
		Media recortada al 5%		
		Mediana		
		Varianza		
		Desv. estándar		

	PRINCIPAL FA	CTOR (0=original;1=PCT,2=PC	(5)
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	
		Curtosis	
	2	Media	
		95% de intervalo de	Límite inferior
		confianza para la media	Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
	-	Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	
		Curtosis	
GRAPHICS&DESIGN	1	Media	
(Q1-Q7-Q8)	- - -	95% de intervalo de	Límite inferior
		confianza para la media	Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	
		Curtosis	
	2	Media	
	_	95% de intervalo de	Límite inferior
		confianza para la media	Límite superior
		Media recortada al 5%	Limito caponor
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		rango intercuartif	

		Descriptivos		
	PRINCIPAL F	FACTOR (0=original;1=PCT,2=F	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	Límite inferior	3,0260
		confianza para la media	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	1	Media		4,7196969697
(Q1-Q7-Q8)		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	Límite inferior	3,0843537323
		confianza para la media	Límite superior	3,9762523283
		Media recortada al 5%		3,5235690236
		Mediana		3,1666666667
		Varianza		2,152
		Desv. estándar		1,4668044012
		Mínimo		1,0000000000
		Máximo		6,33333333333
		Rango		5,33333333333
		Rango intercuartil		2,0000000000
		rango interodartii		Página 787

	PRINCIPAL FA	CTOR (0=original;1=PCT,2=F	PCG)	Error estándar
		Mínimo		
		Máximo		
		Rango		
		Rango intercuartil		
		Asimetría		,357
		Curtosis		,702
	2	Media		,20970
	_	95% de intervalo de	Límite inferior	,20370
		confianza para la media		
		Media recortada al 5%	Límite superior	
		Mediana		
		Varianza		
		Desv. estándar		
		Mínimo		
		Máximo		
		Rango		
		Rango intercuartil		
		Asimetría		,357
		Curtosis		,702
GRAPHICS&DESIGN	1	Media		,24972222807
(Q1-Q7-Q8)		95% de intervalo de	Límite inferior	
		confianza para la media	Límite superior	
		Media recortada al 5%		
		Mediana		
		Varianza		
		Desv. estándar		
		Mínimo		
		Máximo		
		Rango		
		Rango intercuartil		
		Asimetría		,357
		Curtosis		
				,702
	2	Media 95% de intervalo de	17.11.16.1	,22112908363
		confianza para la media	Límite inferior	
			Límite superior	
		Media recortada al 5%		
		Mediana		
		Varianza		
		Desv. estándar		
		Mínimo		
		Máximo		
		Rango		
		Rango intercuartil		

	PRINCIPAL FA	ACTOR (0=original;1=PCT,2=F	(CG)
		Asimetría	
		Curtosis	
1. El boss está	1	Media	
perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia		95% de intervalo de	Límite inferior
		confianza para la media	Límite superior
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	
		Curtosis	
	2	Media	
		95% de intervalo de	Límite inferior
		confianza para la media	Límite superior
		Media recortada al 5%	·
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	
		Curtosis	
2. La dificultad del boss la	1	Media	
considero alta / I think the		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
boss difficulty is high.			Límite superior
		Media recortada al 5%	Limito caponor
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	
		Curtosis	
	2	Media	

	PRINCIPAL F	FACTOR (0=original;1=PCT,2=F	PCG)	Estadístico
		Asimetría		,158
		Curtosis		-,819
1. El boss está perfectamente integrado en	1	Media		5,14
		95% de intervalo de	Límite inferior	4,66
Kromaia/ The boss is perfectly integrated in		confianza para la media	Límite superior	5,62
Kromaia		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	Límite inferior	3,90
		confianza para la media	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	1	Media		5,41
considero alta / I think the boss difficulty is high.		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

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

FRIIV	CIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=F 95% de intervalo de	Límite inferior
	confianza para la media	Límite superior
	Media recortada al 5%	Ellille Superior
	Mediana Mediana	
	Varianza	
	Desv. estándar	
	Mínimo	
	Máximo	
	Rango intercuartil	
	Rango intercuartil Asimetría	
2. En ningún momento quino . 4	Curtosis	
En ningún momento quise 1 rendirme mientras me	Media OFW do intervals do	17.10.16.1
enfrentaba al boss / At no	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior
time did I want to give up		Límite superior
while facing the boss.	Media recortada al 5%	
	Mediana	
	Varianza	
	Desv. estándar	
	Mínimo	
	Máximo	
	Rango	
	Rango intercuartil	
	Asimetría	
	Curtosis	
2	Media	
	95% de intervalo de	Límite inferior
	confianza para la media	Límite superior
	Media recortada al 5%	
	Mediana	
	Varianza	
	Desv. estándar	
	Mínimo	
	Máximo	
	Rango	
	Rango intercuartil	
	Asimetría	
	Curtosis	
4. En algún momento estaba 1	Media	
tan involucrado que quise	95% de intervalo de	Límite inferior
hablar directamente con el videojuego / At some point l	confianza para la media	Límite superior
was so involved that I wanted	Media recortada al 5%	
to talk directly to the video	Mediana	
name	Modicina	

		-		
	PRINCIPAL F	ACTOR (0=original;1=PCT,2=F	PCG)	Estadístico
		95% de intervalo de	Límite inferior	2,4
		confianza para la media	Límite superior	3,6
		Media recortada al 5%		2,9
		Mediana		2,0
		Varianza		4,37
		Desv. estándar		2,09
	Mínimo		,	
		Máximo		
		Rango		
		Rango intercuartil		
		Asimetría		,84
		Curtosis		-,63
3. En ningún momento quise	1	Media		4,4
rendirme mientras me		95% de intervalo de	Límite inferior	3,7
enfrentaba al boss / At no time did I want to give up		confianza para la media	Límite superior	5,1
while facing the boss.		Media recortada al 5%	,	4,5
ŭ		Mediana		5,0
		Varianza		5,41
		Desv. estándar		2,32
		Mínimo		,
		Máximo		
		Rango		
		Rango intercuartil		
		Asimetría		-,30
		Curtosis		-1,43
	2	Media		5,3
		95% de intervalo de	Límite inferior	4,6
		confianza para la media	Límite superior	6,0
		Media recortada al 5%	•	5,4
		Mediana		7,0
		Varianza		5,39
		Desv. estándar		2,32
		Mínimo		,
		Máximo		
		Rango		
		Rango intercuartil		
		Asimetría		-1,00
		Curtosis		-,72
. En algún momento estaba	1	Media		4,2
an involucrado que quise		95% de intervalo de	Límite inferior	3,5
nablar directamente con el videojuego / At some point I		confianza para la media	Límite superior	4,9
was so involved that I wanted		Media recortada al 5%	·	4,2
to talk directly to the video		Mediana		5,0

Página 793

		Bescriptives		
	PRINCIPAL F	ACTOR (0=original;1=PCT,2=F	PCG)	Error estánda
		95% de intervalo de	Límite inferior	
		confianza para la media	Límite superior	
		Media recortada al 5%		
		Mediana		
		Varianza		
		Desv. estándar		
		Mínimo		
		Máximo		
		Rango		
		Rango intercuartil		
		Asimetría		,357
		Curtosis		,702
3. En ningún momento quise	1	Media		,762
rendirme mientras me	'	95% de intervalo de	Límite inferior	,00
enfrentaba al boss / At no time did I want to give up while facing the boss.		confianza para la media	Límite superior	
		Media recortada al 5%	Littlic Superior	
write labing the boss.		Mediana		
		Varianza		
		Desv. estándar		
		Mínimo		
		Máximo		
		Rango		
		Rango intercuartil		
		Asimetría		,357
		Curtosis		,702
	2	Media		,762
	2	95% de intervalo de	Límite inferior	,550
		confianza para la media	Límite superior	
		Media recortada al 5%	Littlite Superior	
		Mediana		
		Varianza		
		Desv. estándar		
		Mínimo		
		Máximo		
		Rango		
		Rango intercuartil		0.5-
		Asimetría		,357
. =	4	Curtosis		,702
4. En algún momento estaba tan involucrado que quise	1	Media	1, , , , , ,	,338
hablar directamente con el		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	
videojuego / At some point I			Límite superior	
was so involved that I wanted to talk directly to the video		Media recortada al 5%		
name		Mediana		

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

ferior
perior
ferior
perior
ferior
perior

	PRINCIPAL F	- FACTOR (0=original;1=PCT,2=F	PCG)	Estadístico
game		Varianza		5,017
		Desv. estándar		2,240
		Mínimo		
		Máximo		7
		Rango		6
		Rango intercuartil		4
		Asimetría		-,285
		Curtosis		-1,366
	2	Media		2,98
		95% de intervalo de	Límite inferior	2,38
		confianza para la media	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	1	Media		4,84
contra el boss / I enjoyed		95% de intervalo de	Límite inferior	4,24
playing against the boss		confianza para la media	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	Límite inferior	2,94
		confianza para la media	Límite superior	4,11
		Media recortada al 5%		3,47
		Mediana		3,00
		Varianza		3,697
		Desv. estándar		1,923
		Mínimo		1
		Máximo		7

	PRINCIPAL F	FACTOR (0=original;1=PCT,2=F	PCG)	Error estándar
game		Varianza		
		Desv. estándar		
		Mínimo		
		Máximo		
		Rango		
		Rango intercuartil		
		Asimetría		,357
		Curtosis		,702
	2	Media		,297
		95% de intervalo de	Límite inferior	
		confianza para la media	Límite superior	
		Media recortada al 5%	'	
		Mediana		
		Varianza		
		Desv. estándar		
		Mínimo		
		Máximo		
		Rango		
		Rango intercuartil		
		Asimetría		,357
		Curtosis		,702
5. He disfrutado jugando	1	Media		,298
contra el boss / I enjoyed		95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	,200
playing against the boss			Límite superior	
		Media recortada al 5%	Ellille Superior	
		Mediana		
		Varianza		
		Desv. estándar		
		Mínimo		
		Máximo		
		Rango		
		Rango intercuartil		257
		Asimetría		,357
		Curtosis		,702
	2	Media 95% de intervalo de	17.71.6	,290
		confianza para la media	Límite inferior	
			Límite superior	
		Media recortada al 5%		
		Mediana		
		Varianza		
		Desv. estándar		
		Mínimo		
		Máximo		Página 797

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

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

		Descriptivos		
	PRINCIPAL F	ACTOR (0=original;1=PCT,2=F	PCG)	Estadístico
		Rango		6
		Rango intercuartil		3
		Asimetría		,396
		Curtosis		-1,011
6. Cuando terminó el tiempo	ninó el tiempo 1	Media		3,86
me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / When the time was up, I was		95% de intervalo de	Límite inferior	3,16
		confianza para la media	Límite superior	4,57
		Media recortada al 5%		3,85
disappointed that I could not		Mediana		4,00
continue playing against the boss.		Varianza		5,376
		Desv. estándar		2,319
		Mínimo		1
		Máximo		7
		Rango		6
		Rango intercuartil		5
		Asimetría		,080,
		Curtosis		-1,522
	2	Media		3,27
		95% de intervalo de	Límite inferior	2,56
		confianza para la media	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	1	Media		4,73
comportamiento del boss / I		95% de intervalo de	Límite inferior	4,13
liked the design and behavior of the boss		confianza para la media	Límite superior	5,32
		Media recortada al 5%		4,81
		Mediana		5,00
		Varianza		3,831
		Desv. estándar		1,957
		Mínimo		1
		Máximo		7
		Rango		6
		Rango intercuartil		3
		Asimetría		-,534
		Curtosis		-,884
				Página 700

	PRINCIPAL FA	ACTOR (0=original;1=PCT,2=F	PCG)	Error estándar
		Rango		
		Rango intercuartil		
		Asimetría		,357
		Curtosis		,702
6. Cuando terminó el tiempo	1	Media		,350
me sentí decepcionado por		95% de intervalo de	Límite inferior	,
no poder seguir jugando contra el boss / When the		confianza para la media	Límite superior	
time was up, I was		Media recortada al 5%		
disappointed that I could not		Mediana		
continue playing against the		Varianza		
boss.		Desv. estándar		
		Mínimo		
		Máximo		
		Rango		
		Rango intercuartil		
		Asimetría		,357
		Curtosis		
	2	Media		,702
	2	95% de intervalo de	I facite inferior	,355
		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		Media		,295
		95% de intervalo de	Límite inferior	
of the boss		confianza para la media	Límite superior	
		Media recortada al 5%		
		Mediana		
		Varianza		
		Desv. estándar		
		Mínimo		
		Máximo		
		Rango		
		Rango intercuartil		
		Asimetría		,357
		Curtosis		,702
				Página 800

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

		ACTOR (0=original;1=PCT,2=F	-00)	Estadístico
	2	Media		3,00
		95% de intervalo de	Límite inferior	2,46
		confianza para la media	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	1	Media		4,48
enfrentado me ha parecido		95% de intervalo de	Límite inferior	3,93
que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad		confianza para la media	Límite superior	5,02
/The boss I fought seemed to		Media recortada al 5%	•	4,53
me to have a good balance		Mediana		4,50
between difficulty and playability.		Varianza		3,232
prayability.		Desv. estándar		1,798
		Mínimo		
		Máximo		7
		Rango		6
		Rango intercuartil		3
		Asimetría		-,314
		Curtosis		-,878
	2	Media		2,73
	-	95% de intervalo de	Límite inferior	2,22
		confianza para la media	Límite superior	3,23
		Media recortada al 5%	<u></u>	2,62
		Mediana		2,50
		Varianza		2,761
		Desv. estándar		1,662
		Mínimo		1,002
		Máximo		7
		Rango		6
		Rango intercuartil		3
		Asimetría		
		Curtosis		,775
0 Mi ovnorionois on general	1			-,148
9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss /	1	Media 95% de intervalo de	I (mita infanian	4,75
My overall experience with		confianza para la media	Límite inferior	4,18
the boss has been good.			Límite superior	5,32
		Media recortada al 5%		4,83

	PRINCIPAL FA	CTOR (0=original;1=PCT,2=F	PCG)	Error estándar
	2	Media		,268
		95% de intervalo de	Límite inferior	
		confianza para la media	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	1	Media		,271
enfrentado me ha parecido		95% de intervalo de	Límite inferior	
que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad		confianza para la media	Límite superior	
/The boss I fought seemed to		Media recortada al 5%		
me to have a good balance		Mediana		
between difficulty and playability.		Varianza		
piayability.		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	1	Media		,702
ha sido buena con el boss /		95% de intervalo de	Límite inferior	,202
My overall experience with		confianza para la media		
the boss has been good.		Media recortada al 5%	Límite superior	

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

	PRINCIPAL FA	CTOR (0=original;1=PCT,2=P0	JG)
		Mediana	
		Varianza	
		Desv. estándar	
		Mínimo	
		Máximo	
		Rango	
		Rango intercuartil	
		Asimetría	
		Curtosis	
	2	Media	
		95% de intervalo de	Límite inferior
		confianza para la media	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	Límite inferior
		confianza para la media	Límite superior
			Zirinto ouponor
		Media recortada al 5%	
		Media recortada al 5%	
		Mediana	
		Mediana Varianza	
		Mediana	

		Descriptivos		
	PRINCIPA	L FACTOR (0=original;1=PCT,2=F	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	Límite inferior	3,12
		confianza para la media	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
engh comment	1	Media		200,50
Ü		95% de intervalo de	Límite inferior	116,90
		confianza para la media	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
	۷	95% de intervalo de	Límite inferior	107,24
		confianza para la media	Límite superior	200,62
		Media recortada al 5%	Limite superior	139,72
		Mediana		105,50
		Varianza		
				23583,646
		Desv. estándar		153,570
		Mínimo		1

	PRINCIPA	AL FACTOR (0=original;1=PCT,2=I	PCG)	Error estándar
		Mediana		
		Varianza		
		Desv. estándar		
		Mínimo		
		Máximo		
		Rango		
		Rango intercuartil		
		Asimetría		,357
		Curtosis		,702
	2	Media		,256
		95% de intervalo de	Límite inferior	,
		confianza para la media	Límite superior	
		Media recortada al 5%	Zimilo caponor	
		Mediana		
		Varianza		
		Desv. estándar		
		Mínimo		
		Máximo		
		Rango		
		Rango intercuartil		
		Asimetría		,357
		Curtosis		,702
lengh comment	1	Media		41,453
longii commone	'	95% de intervalo de	Límite inferior	11,100
		confianza para la media	Límite superior	
		Media recortada al 5%	Limite Superior	
		Mediana Mediana		
		Varianza		
		Desv. estándar		
		Mínimo		
		Máximo		
		Rango		
		Rango intercuartil Asimetría		257
				,357
		Curtosis		,702
	2	Media 95% de intervalo de	I footballing at a	23,152
		confianza para la media	Límite inferior	
			Límite superior	
		Media recortada al 5%		
		Mediana		
		Varianza		
		Desv. estándar		
		Mínimo		

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

	T T T T T T T T T T T T T T T T T T T	Média -	30)			
		Máximo				
		Rango				
		Rango intercuartil				
		Asimetría				
		Curtosis				
KIND OF COMMENT	1	Media				
		95% de intervalo de	Límite inferior			
		confianza para la media	Límite superior			
		Media recortada al 5%				
		Mediana				
		Varianza				
		Desv. estándar				
		Mínimo				
		Máximo				
		Rango				
		Rango intercuartil				
		Asimetría				
		Curtosis				
	2	Media				
		95% de intervalo de	Límite inferior			
		confianza para la media	Límite superior			
		Media recortada al 5%				
		Mediana				
		Varianza				
		Desv. estándar				
		Mínimo				
		Máximo				
		Rango				
		Rango intercuartil				
		Asimetría				
		Curtosis				

	PRINCIPA	L FACTOR (0=original;1=PCT,2=F	PCG)	Estadístico
		Máximo		591
		Rango		590
		Rango intercuartil		240
		Asimetría		1,134
		Curtosis		,857
KIND OF COMMENT	1	Media		2,68
		95% de intervalo de	Límite inferior	2,21
		confianza para la media	Límite superior	3,15
		Media recortada al 5%		2,73
		Mediana		3,00
		Varianza	Varianza	
		Desv. estándar	Desv. estándar	
		Mínimo	Mínimo	
		Máximo		5
		Rango	Rango	
		Rango intercuartil	Rango intercuartil	
		Asimetría	Asimetría	
		Curtosis		-,849
	2	Media		2,41
		95% de intervalo de	Límite inferior	1,90
		confianza para la media	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

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

	PRINCIPAL FACTOR		ogorov-Smirno	
	(0=original;1=PCT,2=PCG)	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	1	,233	44	<,001
times have you played against the boss?	2	,265	44	<,001
¿Cuántas has ganado? /	1	,273	44	<,001
How many times have you won?	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	1	,138	44	,035
(Q1-Q7-Q8-Q9)	2	,144	44	,022
GRAPHICS&DESIGN	1	,135	44	,042
(Q1-Q7-Q8)	2	,141	44	,028
El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is	1	,193	44	<,001
perfectly integrated in Kromaia	2	,134	44	,046
2. La dificultad del boss la	1	,229	44	<,001
considero alta / I think the boss difficulty is high.	2	,260	44	<,001
3. En ningún momento quise rendirme mientras me	1	,202	44	<,001
enfrentaba al boss / At no time did I want to give up while facing the boss.	2	,316	44	<,001
4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el	1	,158	44	,008
videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video game	2	,190	44	<,001
5. He disfrutado jugando	1	,267	44	<,001
contra el boss / I enjoyed playing against the boss	2	,175	44	,002

	PRINCIPAL FACTOR	Sh	napiro-Wilk	
	(0=original;1=PCT,2=PCG)	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	1	,880	44	<,001
times have you played against the boss?	2	,809	44	<,001
¿Cuántas has ganado? /	1	,740	44	<,001
How many times have you won?	2	,842	44	<,001
DIFFICULTY (Q2)	1	,849	44	<,001
(4,)	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	1	,932	44	,012
(Q1-Q7-Q8-Q9)	2	,968	44	,261
GRAPHICS&DESIGN	1	,934	44	,015
(Q1-Q7-Q8)	2	,963	44	,169
1. El boss está perfectamente integrado en	1	,890	44	<,001
Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia	2	,940	44	,023
2. La dificultad del boss la	1	,849	44	<,001
considero alta / I think the boss difficulty is high.	2	,825	44	<,001
3. En ningún momento quise rendirme mientras me	1	,847	44	<,001
enfrentaba al boss / At no time did I want to give up while facing the boss.	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	1	,856	44	<,001
contra el boss / I enjoyed playing against the boss	2	,913	44	,003

	PRINCIPAL FACTOR	Kolm	ogorov-Smirr	nov ^a
	(0=original;1=PCT,2=PCG)	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	1	,176	44	,002
disappointed that I could not continue playing against the boss.	2	,205	44	<,001
7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I	1	,174	44	,002
liked the design and behavior of the boss	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	1	,165	44	,004
me to have a good balance between difficulty and playability.	2	,169	44	,003
9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss /	1	,203	44	<,001
My overall experience with the boss has been good.	2	,130	44	,059
lengh comment	1	,237	44	<,001
	2	,160	44	,007
KIND OF COMMENT	1	,234	44	<,001
	2	,281	44	<,001

	PRINCIPAL FACTOR		Shapiro-Wilk	
	(0=original;1=PCT,2=PCG)	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	1	,862	44	<,001
disappointed that I could not continue playing against the boss.	2	,809	44	<,001
7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I		,895	44	<,001
liked the design and behavior of the boss	2	,891	44	<,001
8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad	1	,930	44	,011
/The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability.	2	,879	44	<,001
9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss /	1	,898	44	<,001
My overall experience with the boss has been good.	2	,945	44	,035
lengh 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.

PLAYTESTING DURATION

Gráficos de tallo y hojas

PLAYTESTING DURATION Diagrama de tallo y hojas de PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 1

Frecuenci	ia Stem	&	Ноја
9,00	0		000122234
13,00	0		5567777788999
14,00	1		0011222222333
6,00	1		555677
1,00	2		3
1,00	Extremos		(>=26)

a. Corrección de significación de Lilliefors

Ancho del tallo: 10

Cada hoja: 1 caso(s)

PLAYTESTING DURATION Diagrama de tallo y hojas de PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 2

Frecuenci	La Stem	&	Ноја
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

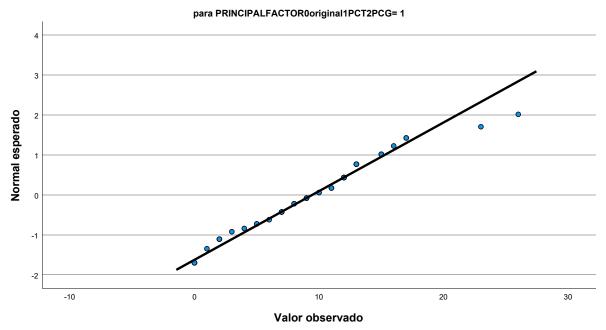
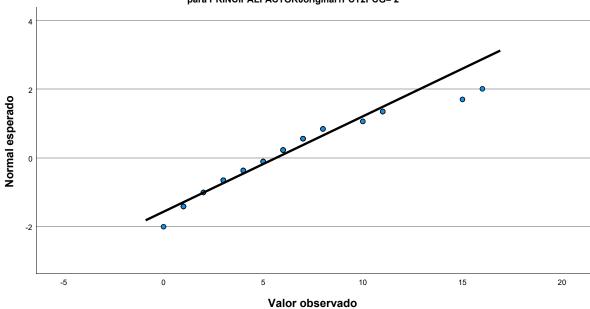


Gráfico Q-Q normal de PLAYTESTING DURATION

para PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 2



Gráficos Q-Q normales sin tendencia

Gráfico Q-Q normal sin tendencia de PLAYTESTING DURATION

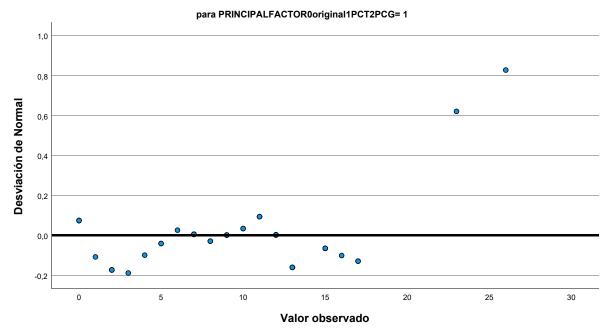
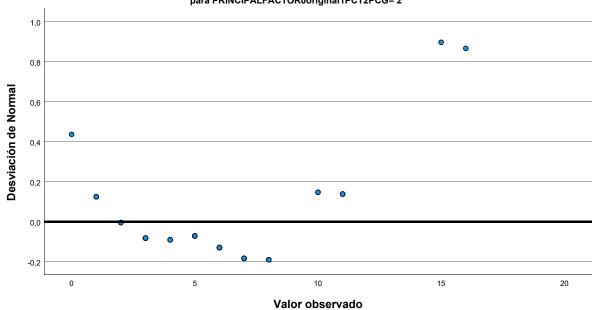
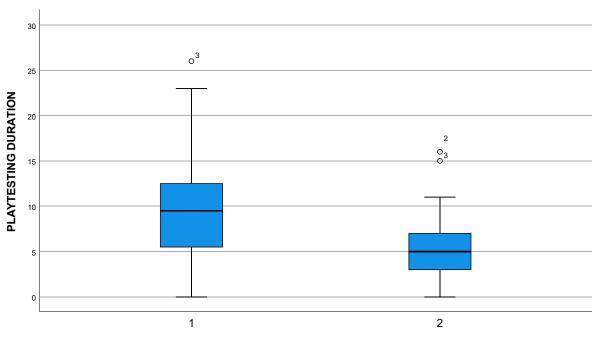


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de PLAYTESTING DURATION

para PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 2





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

AVERAGE GAME TIME

Gráficos de tallo y hojas

AVERAGE GAME TIME Diagrama de tallo y hojas de PRINCIPALFACTOROoriginallPCT2PCG= 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 PRINCIPALFACTOROoriginal1PCT2PCG= 2

Frecuence	ia Stem	&	Ноја
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

Gráfico Q-Q normal de AVERAGE GAME TIME

para PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 1

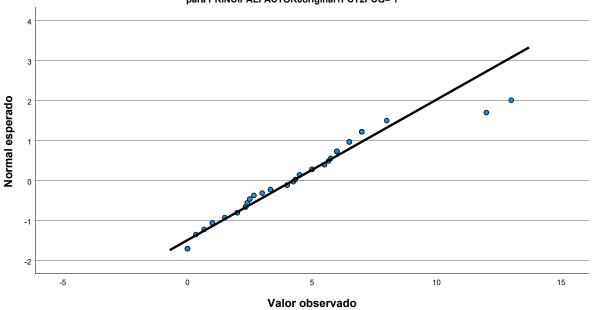
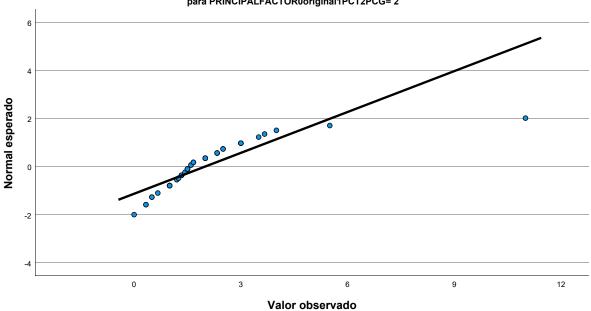


Gráfico Q-Q normal de AVERAGE GAME TIME

para PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 2



Gráficos Q-Q normales sin tendencia

Gráfico Q-Q normal sin tendencia de AVERAGE GAME TIME

para PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 1

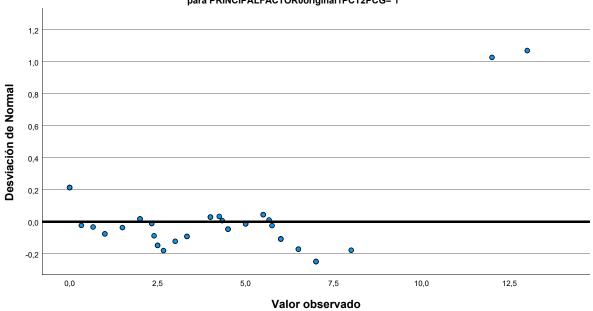
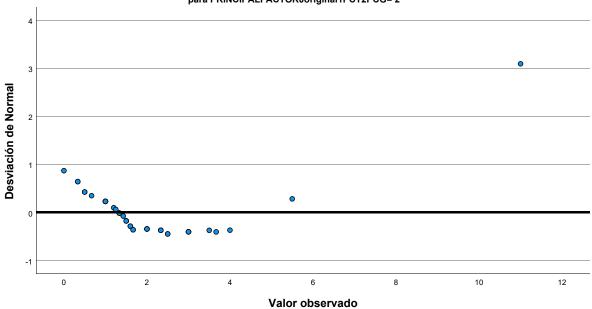
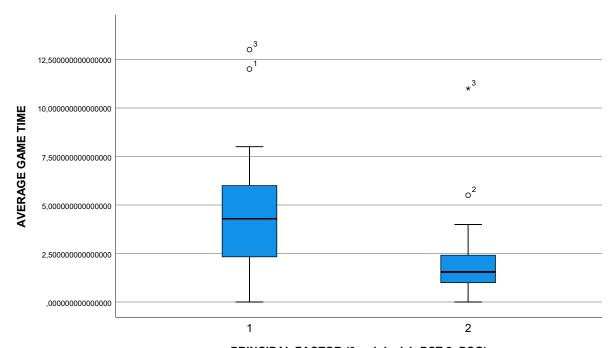


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de AVERAGE GAME TIME







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

WON RATE

Gráficos de tallo y hojas

WON RATE Diagrama de tallo y hojas de PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 1

Frecuencia	Stem	&	Ноја
21,00	0		000000000000000000000000000000000000000
,00			
1,00	2		5
6,00	3		333333
,00	4		
7,00	5		000000
1,00	6		0
1,00	7		5
,00	8		
,00	9		
7,00	10		000000

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

WON RATE Diagrama de tallo y hojas de PRINCIPALFACTOROoriginal1PCT2PCG= 2

Frecuencia Stem & Hoja 8,00 0 . 00000000

```
,00
         1 .
 ,00
2,00
            33
1,00
             0
2,00
             00
4,00
1,00
1,00
         8 .
         9.
 ,00
         10 .
            25,00
```

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

Gráficos Q-Q normales

Gráfico Q-Q normal de WON RATE

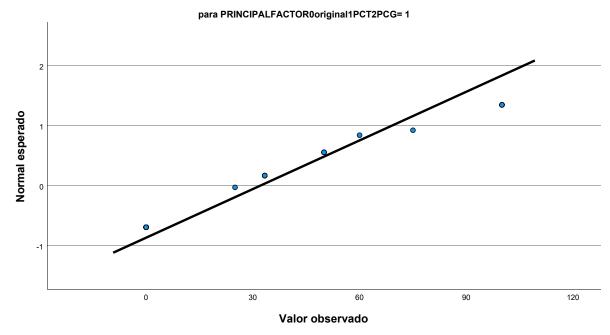
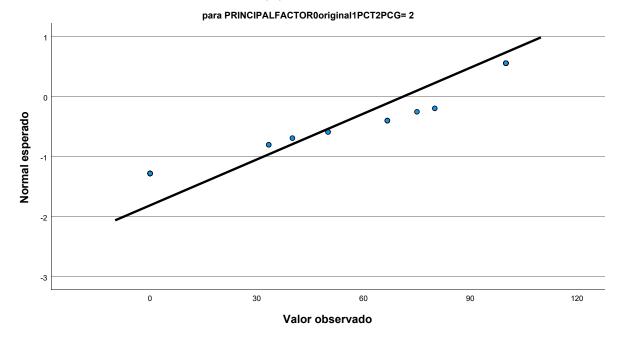


Gráfico Q-Q normal de WON RATE



Gráficos Q-Q normales sin tendencia

Gráfico Q-Q normal sin tendencia de WON RATE

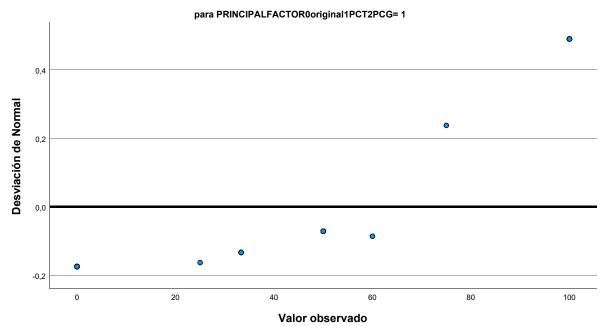
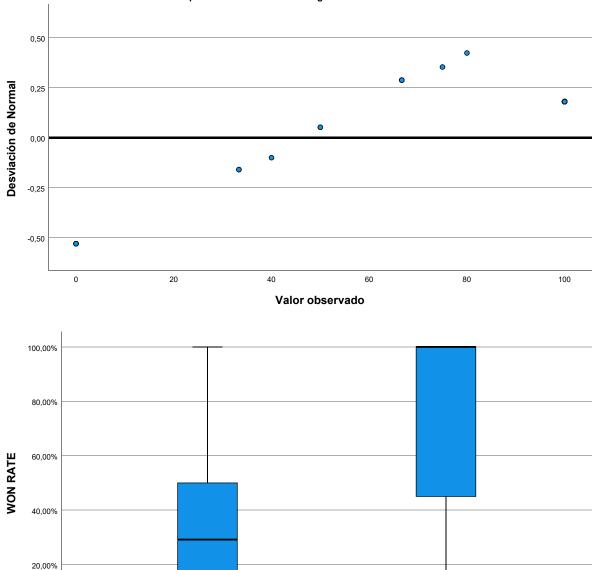


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de WON RATE

para PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 2



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

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

Gráficos de tallo y hojas

,00%

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

PRINCIPALFACTOROoriginal1PCT2PCG= 1

Frecuencia Stem & Hoja

```
6,00 1 . 000000
,00 1 .
18,00 2 . 00000000000000000
   ,00
            2.
           3 . 000000000000000
  15,00
            3.
   ,00
   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

PRINCIPALFACTOROoriginal1PCT2PCG= 2

```
Frecuencia Stem & Hoja
   5,00 1 . 00000
  13,00
           2 . 0000000000000
           3 . 0000000000000
  13,00
   2,00
6,00
           4 . 00
           5 . 000000
   2,00
           6.00
       7 . 00
   2,00
   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?

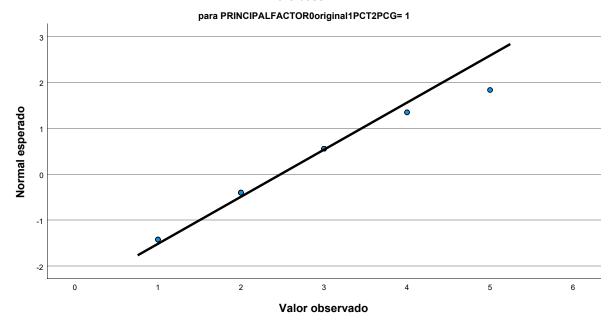
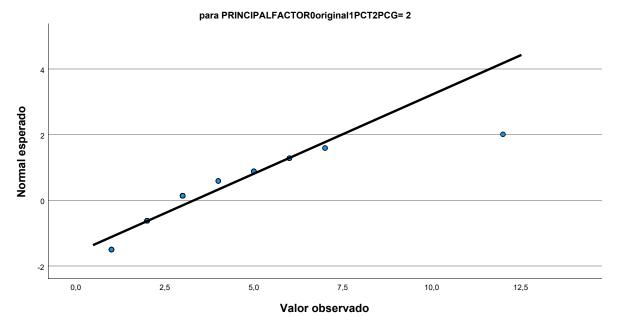


Gráfico Q-Q normal de ¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you played against the boss?



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?

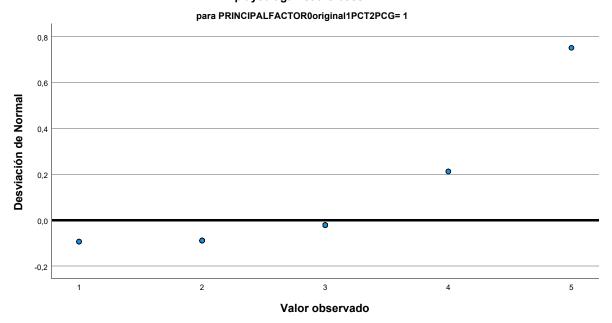
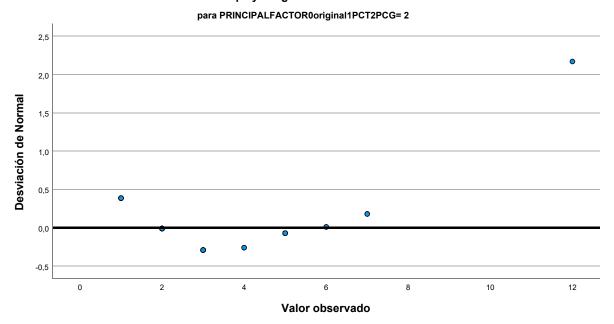
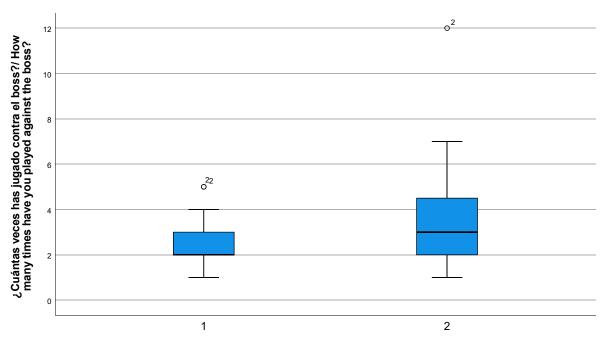


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de ¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you played against the boss?





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

¿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 PRINCIPALFACTOROoriginal1PCT2PCG= 1
```

```
Frecuencia
           Stem & Hoja
               0 . 00000000000000000000
   21,00
    ,00
               0.
                    0000000000000000000
   18,00
               1 .
               1 .
    ,00
               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 PRINCIPALFACTOROoriginal1PCT2PCG= 2

Frecuencia	Stem &	Hoja
8,00	0.	00000000
9,00	1 .	000000000
15,00	2.	000000000000000000000000000000000000000
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

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

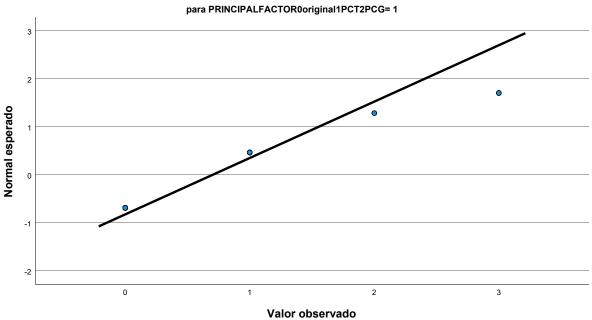


Gráfico Q-Q normal de ¿Cuántas has ganado? / How many times have you won?

Para PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 2

4

3

-1

-2

0

2

4

8

10

Valor observado

Gráficos Q-Q normales sin tendencia

${\it Gr\'afico Q-Q normal sin tendencia de \cite{contact} Cu\'antas has ganado? / How many times have you won?}$

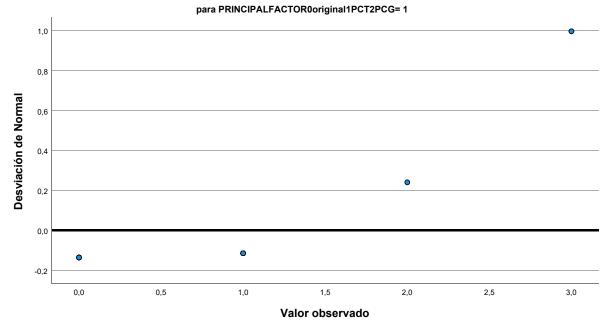
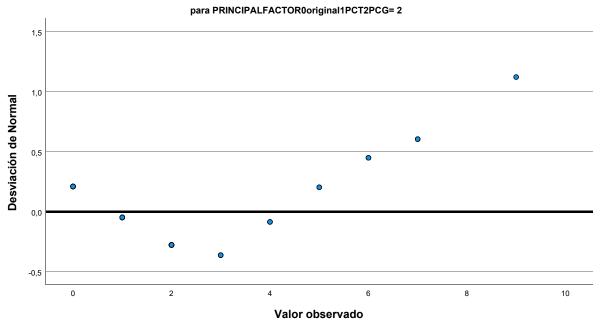
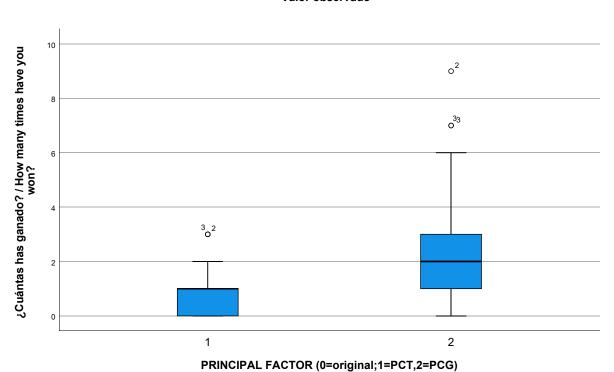


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de ¿Cuántas has ganado? / How many times have you won?





DIFFICULTY (Q2)

Gráficos de tallo y hojas

DIFFICULTY (Q2) Diagrama de tallo y hojas de PRINCIPALFACTOROoriginal1PCT2PCG= 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.	0000000000
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		00000000000
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

Gráfico Q-Q normal de DIFFICULTY (Q2)

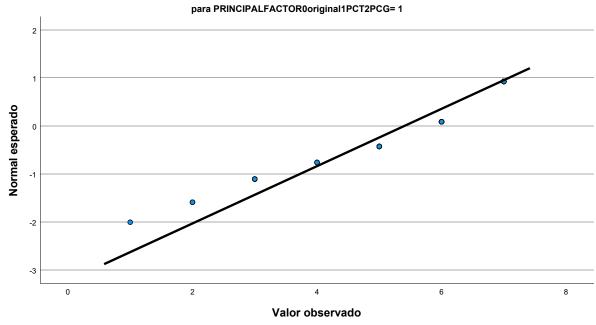
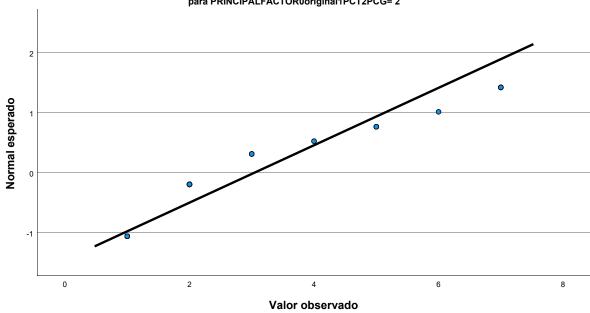


Gráfico Q-Q normal de DIFFICULTY (Q2)

para PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 2



Gráficos Q-Q normales sin tendencia



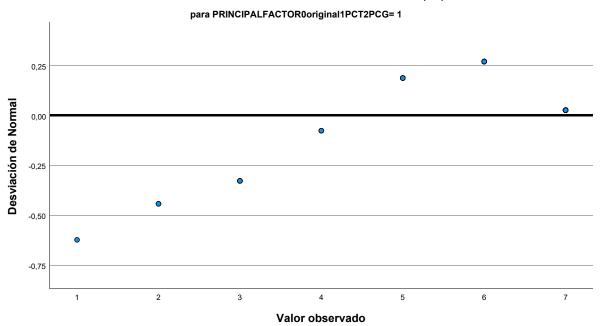
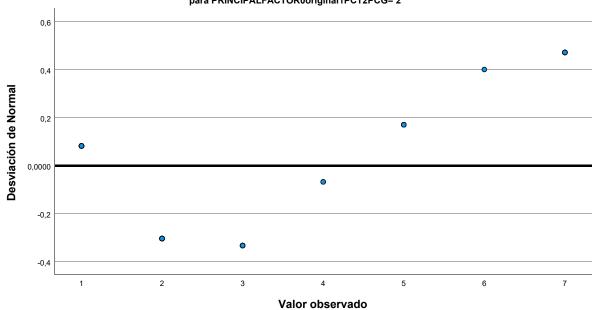
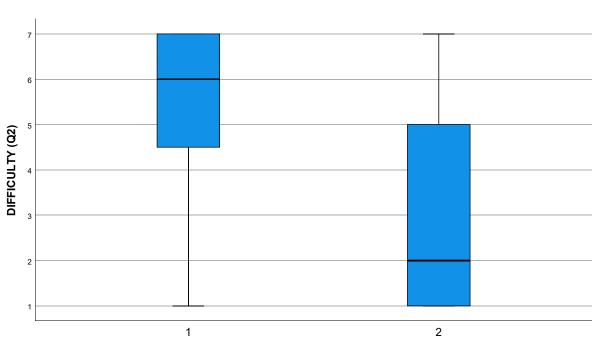


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de DIFFICULTY (Q2)







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

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	&	Ноја
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

Gráfico Q-Q normal de FUN (Q5-Q6)

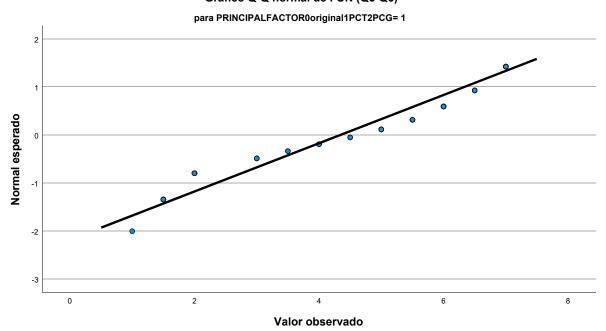
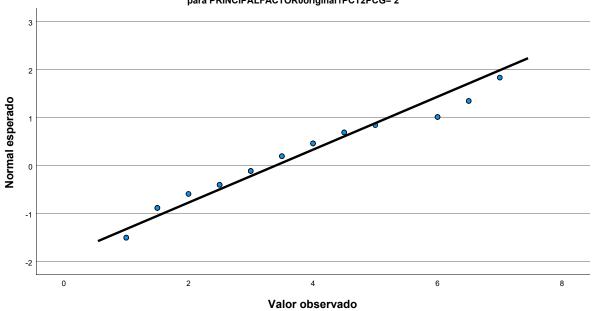


Gráfico Q-Q normal de FUN (Q5-Q6)

para PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 2



Gráficos Q-Q normales sin tendencia

Gráfico Q-Q normal sin tendencia de FUN (Q5-Q6)

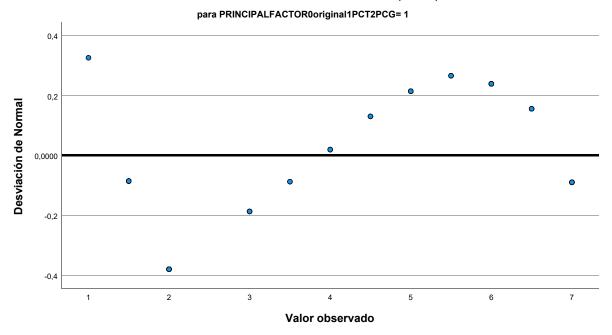
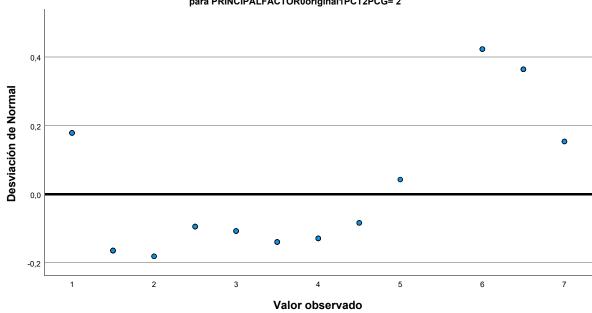
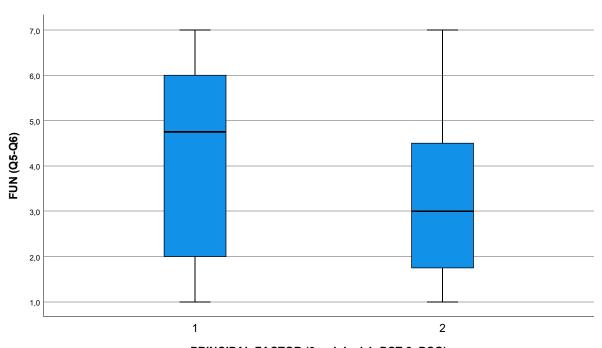


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de FUN (Q5-Q6)







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

INMERSIBILITY (Q3-Q4)

Gráficos de tallo y hojas

INMERSIBILITY (Q3-Q4) Diagrama de tallo y hojas de PRINCIPALFACTOROoriginal1PCT2PCG= 1

0000055

Frecuencia Stem & Ноја

7,00

3,00	2.	000
6,00	3.	055555
8,00	4.	00005555
8,00	5.	0555555
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 &	Ноја
7,00 4,00 3,00 10,00 13,00 4,00 3,00	1 . 2 . 3 . 4 . 5 . 6 . 7 .	0000055 0055 055 0000000555 000000555555

Ancho del tallo: 1,0

Cada hoja: 1 caso(s)

Gráficos Q-Q normales

Gráfico Q-Q normal de INMERSIBILITY (Q3-Q4)

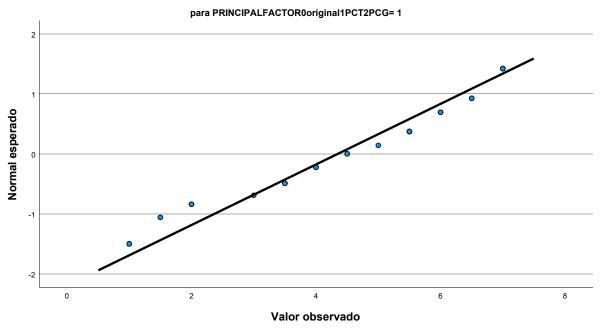
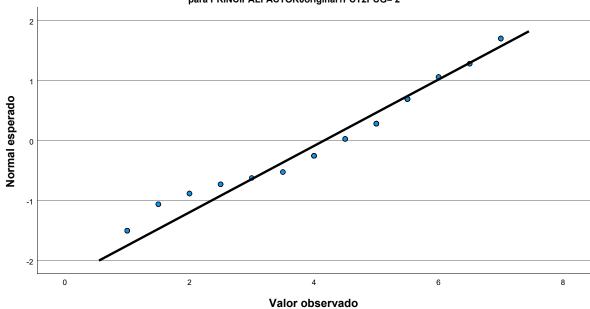


Gráfico Q-Q normal de INMERSIBILITY (Q3-Q4)

para PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 2



Gráficos Q-Q normales sin tendencia

Gráfico Q-Q normal sin tendencia de INMERSIBILITY (Q3-Q4)

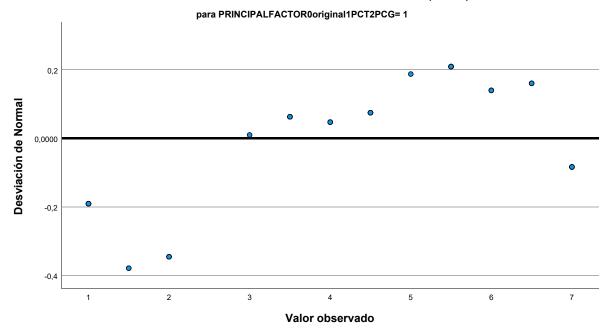
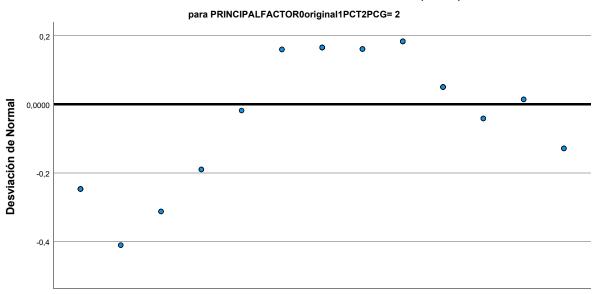
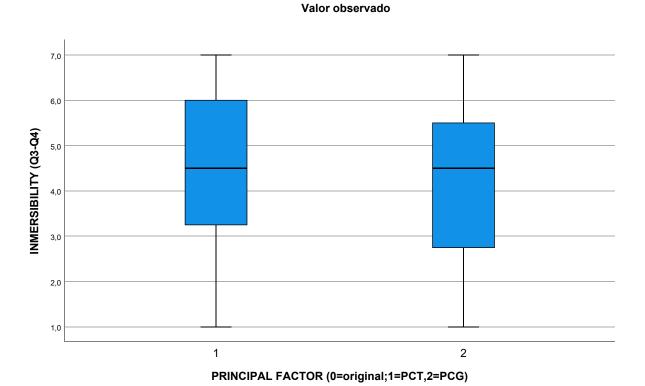


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de INMERSIBILITY (Q3-Q4)





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

Gráficos de tallo y hojas

 $\label{eq:graphics&design} $$\operatorname{Q1-Q7-Q8-Q9}$$ Diagrama de tallo y hojas de $$\operatorname{PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG}= 1$$

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)

 $\label{eq:graphics&design} $$\operatorname{Q1-Q7-Q8-Q9}$$ Diagrama de tallo y hojas de $$\operatorname{PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG}= 2$$

Frecuencia	Stem	&	Ноја
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

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

para PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 1

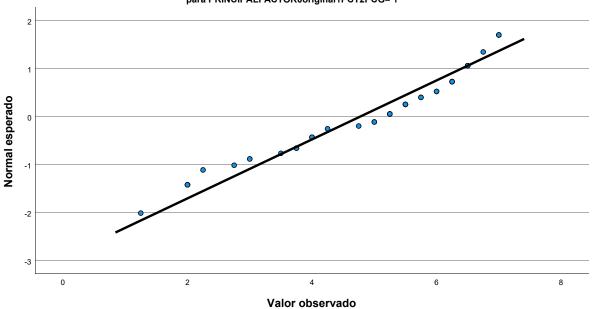
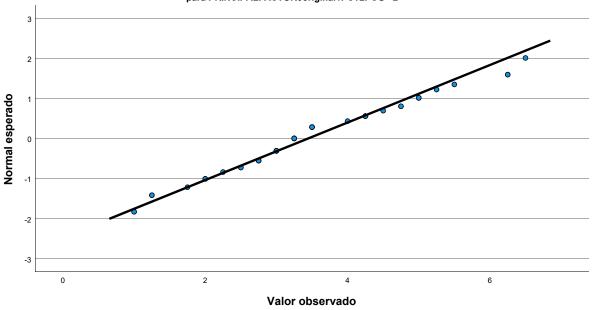


Gráfico Q-Q normal de GRAPHICS& DESIGN (Q1-Q7-Q8-Q9)

para PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 2



Gráficos Q-Q normales sin tendencia

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

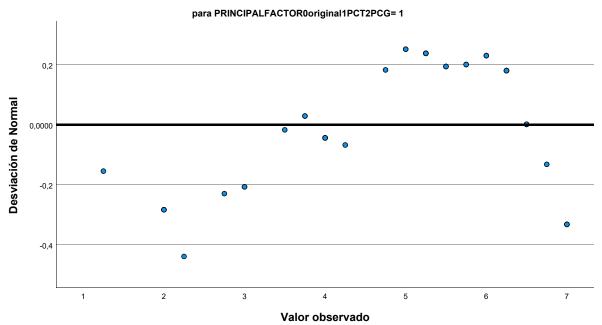
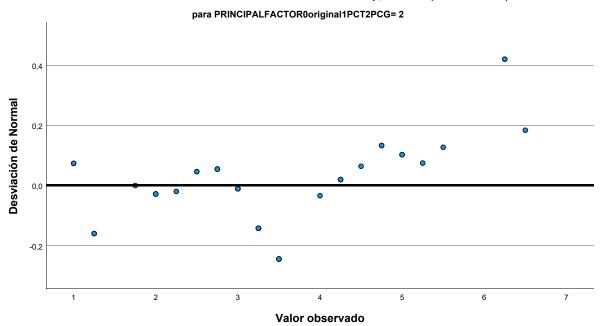
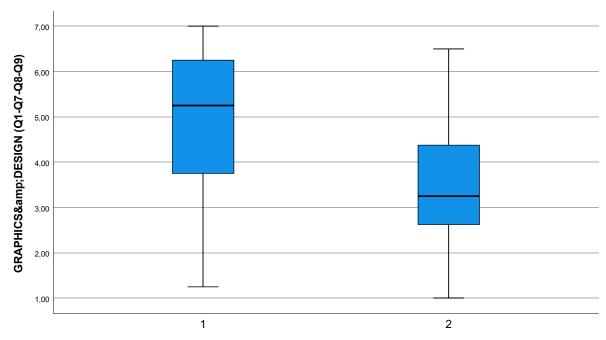


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de GRAPHICS& DESIGN (Q1-Q7-Q8-Q9)





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

GRAPHICS& DESIGN (Q1-Q7-Q8)

Gráficos de tallo y hojas

 $\label{local_graphics_amp;DESIGN} $$ $$ (Q1-Q7-Q8)$ Diagrama de tallo y hojas de PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 1$

Frecuencia	Stem &	Ноја
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)

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

Frecuencia	Stem	&	Ноја
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

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

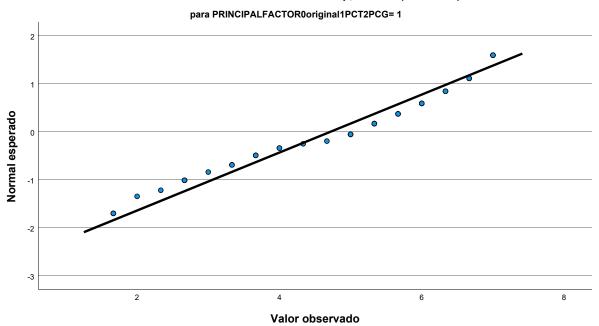
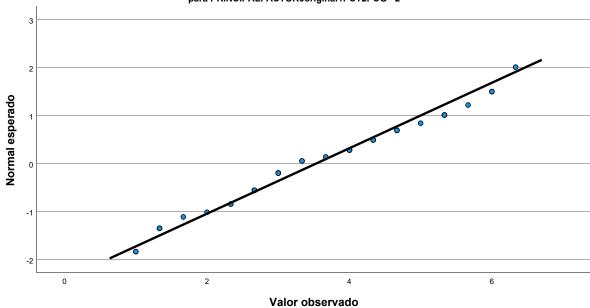


Gráfico Q-Q normal de GRAPHICS& DESIGN (Q1-Q7-Q8)

para PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 2



Gráficos Q-Q normales sin tendencia

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

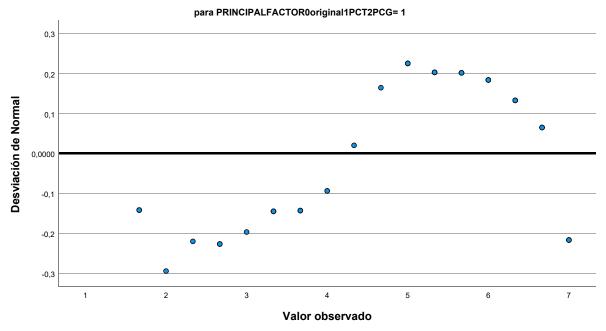
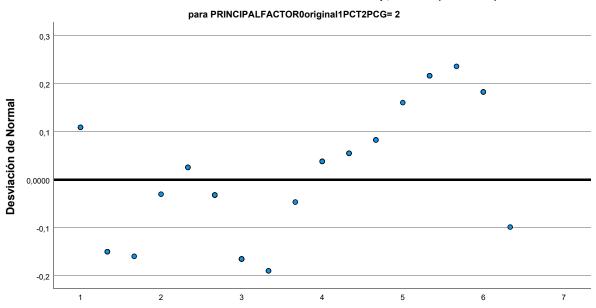
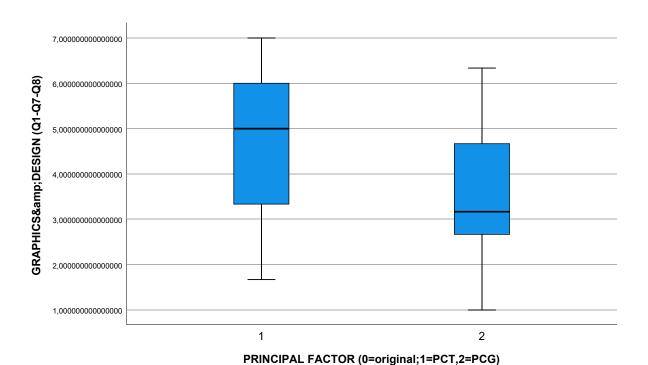


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de GRAPHICS& DESIGN (Q1-Q7-Q8)



Valor observado



1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated i n Kromaia

Gráficos de tallo y hojas

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

PRINCIPALFACTOROoriginal1PCT2PCG= 1

Frecuencia Stem & Hoja

Ancho del tallo: 1

Cada hoja: 1 caso(s)

1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfect Diagrama de ta llo y hojas de $\,$

PRINCIPALFACTOROoriginal1PCT2PCG= 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

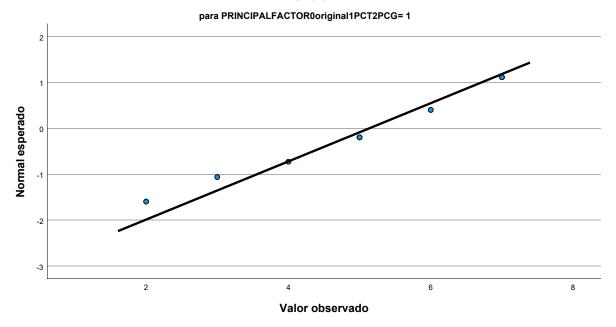
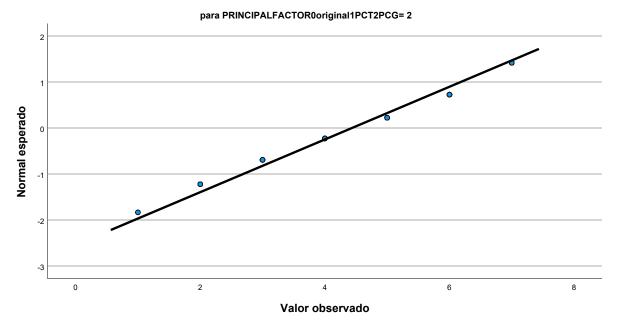


Gráfico Q-Q normal de 1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia



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

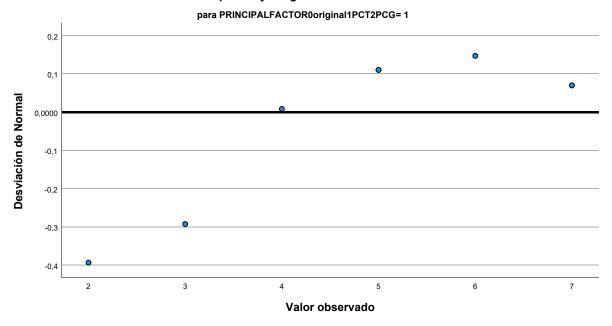
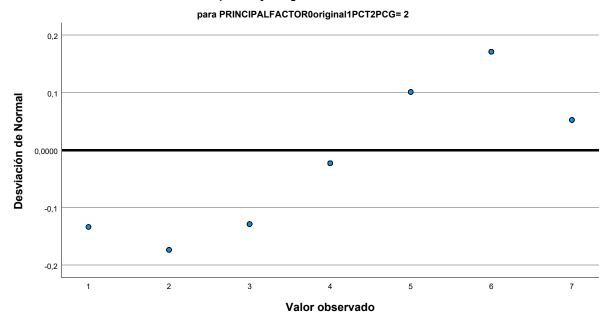
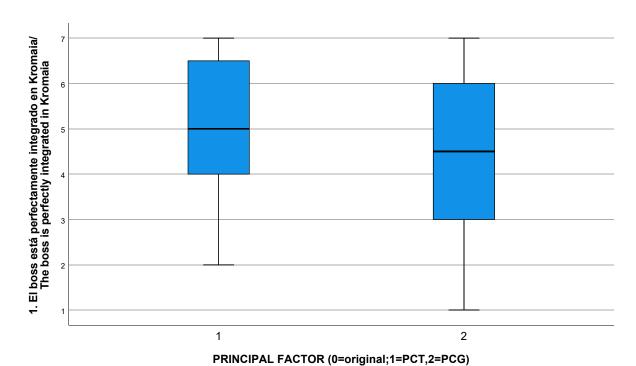


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia





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

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 $\,$

PRINCIPALFACTOROoriginal1PCT2PCG= 1

Frecuencia	Stem	&	Ноја
1,00	1		0
2,00	2		00
5,00	3		00000
3,00	4		000
7,00	5		0000000
11,00	6		0000000000
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 t allo y hojas de $\,$

PRINCIPALFACTOROoriginal1PCT2PCG= 2

Frecuencia	Stem &	Ноја
12,00	1 .	00000000000
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

 $\textit{Gr\'{a}fico Q-Q normal de 2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficulty is high. }$

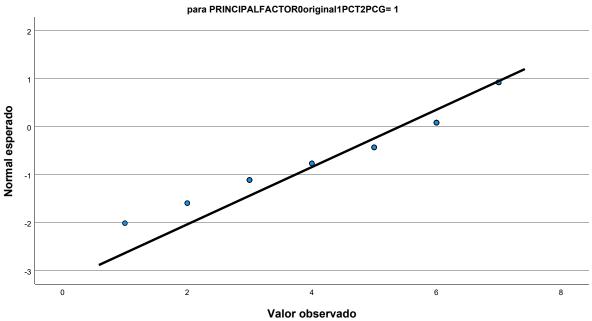
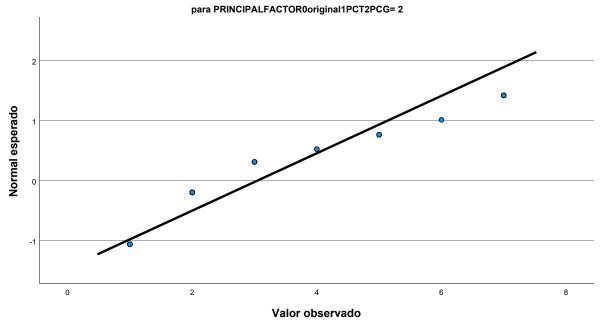


Gráfico Q-Q normal de 2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficulty is high.



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.

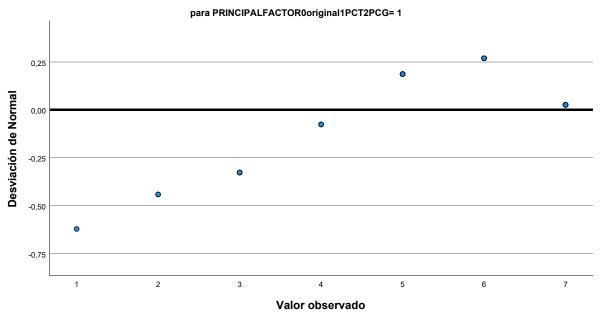
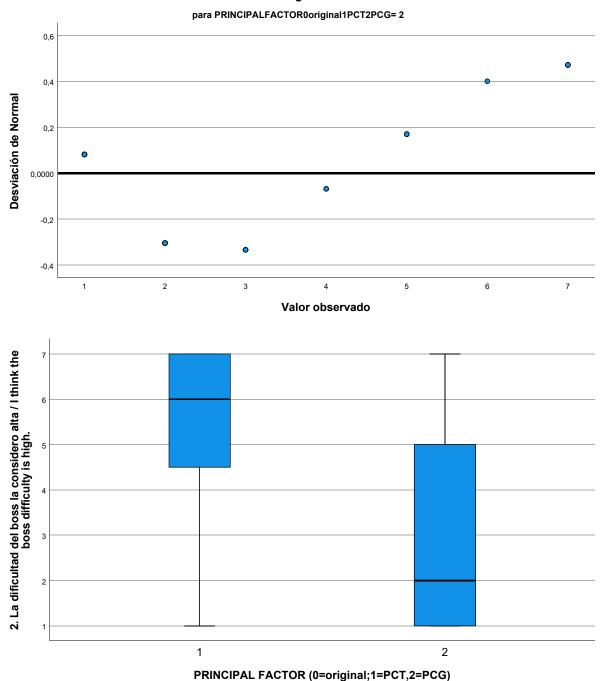


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficulty is high.



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 ta llo y hojas de

PRINCIPALFACTOROoriginal1PCT2PCG= 1

Frecuencia Stem & Hoja

Ancho del tallo: 1

Cada hoja: 1 caso(s)

3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At Diagrama de ta llo y hojas de

PRINCIPALFACTOROoriginal1PCT2PCG= 2

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.

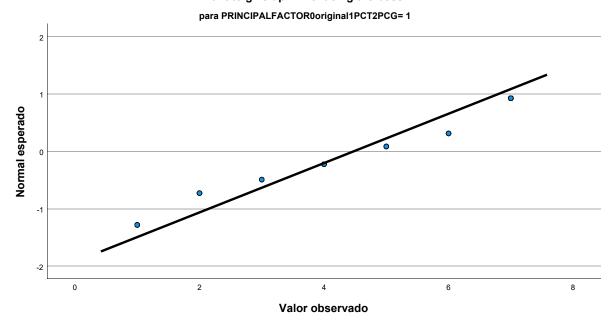
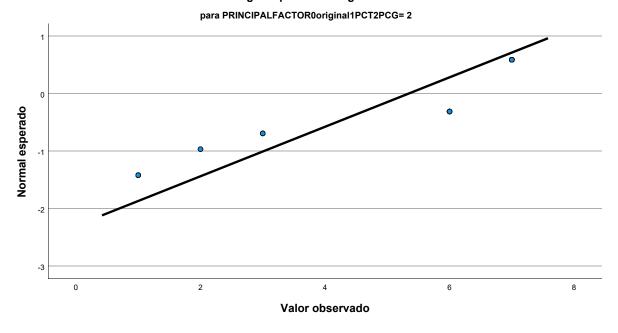


Gráfico Q-Q normal de 3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At no time did I want to give up while facing the boss.



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.

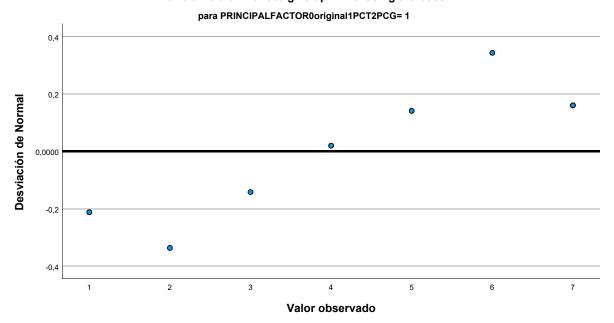
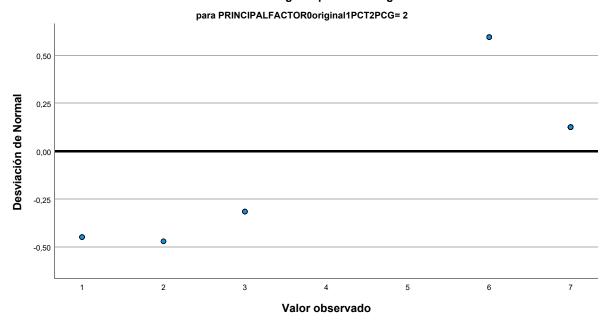
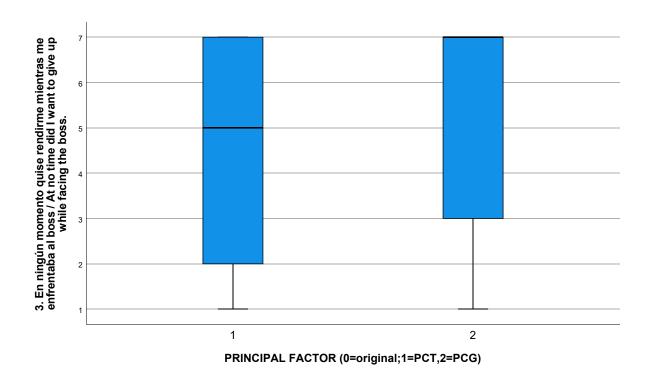


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At no time did I want to give up while facing the boss.





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

Gráficos de tallo y hojas

4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directament Diagrama de ta llo y hojas de

PRINCIPALFACTOROoriginal1PCT2PCG= 1

Frecuencia	Stem	&	Ноја
10,00	1		000000000
2,00	2		00
4,00	3		0000
5,00	4		00000
7,00	5		0000000
7,00	6		0000000
9,00	7		00000000
Ancho del t	allo:	1	

Cada hoja: 1 caso(s)

 $4.\ \mbox{En}$ algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directament Diagrama de ta llo y hojas de

PRINCIPALFACTOROoriginal1PCT2PCG= 2

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

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

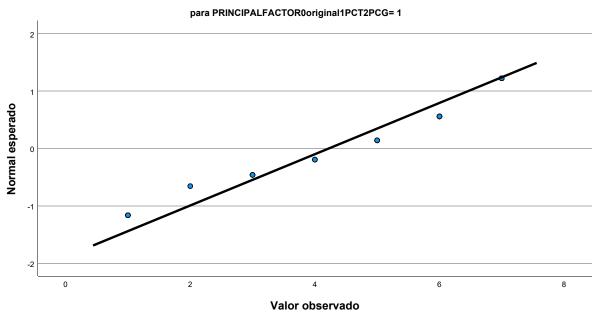
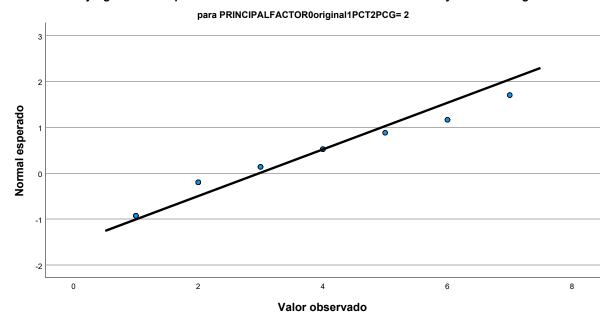


Gráfico Q-Q normal de 4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video game



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

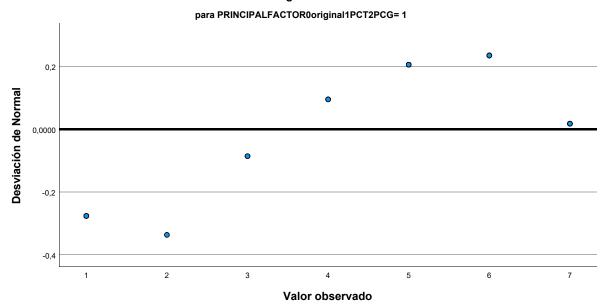
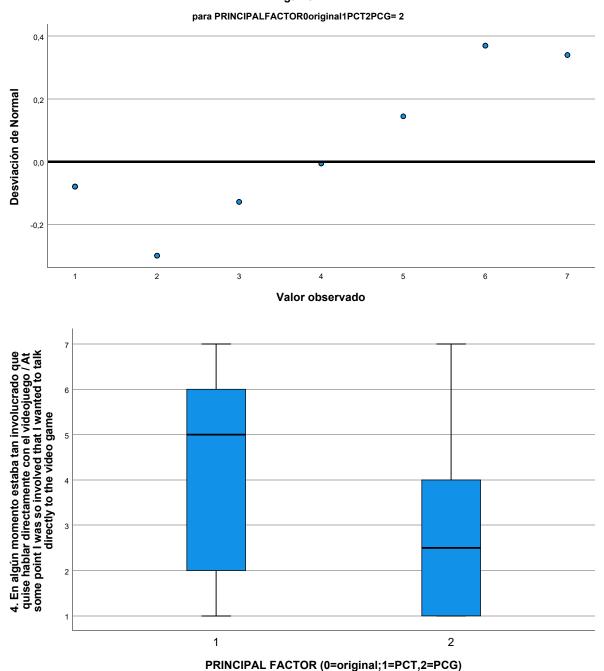


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 4. En algún momento estaba tan involucrado que quise hablar directamente con el videojuego / At some point I was so involved that I wanted to talk directly to the video game



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 ta llo y hojas de ${\tt PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG=~1}$

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 . 00000000000000

10,00 7 . 000000000
```

Ancho del tallo: 1

Cada hoja: 1 caso(s)

5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the Diagrama de ta llo y hojas de $\,$

PRINCIPALFACTOROoriginal1PCT2PCG= 2

Frecuencia	Stem	&	Ноја
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

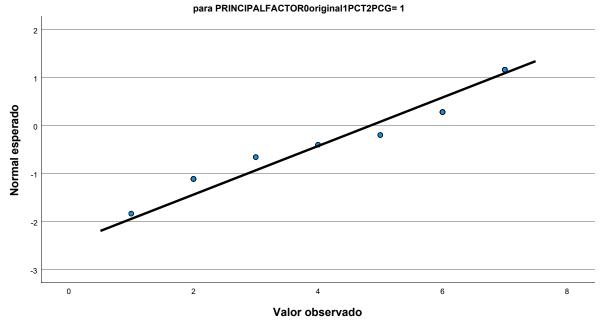
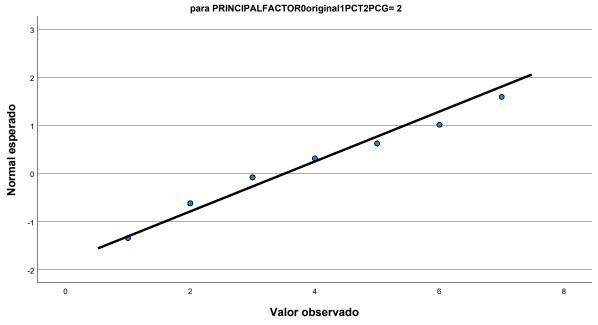


Gráfico Q-Q normal de 5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the boss



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

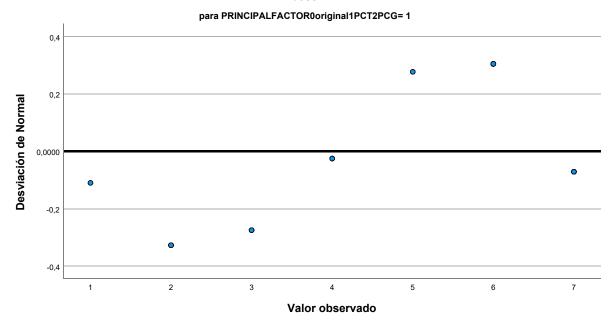
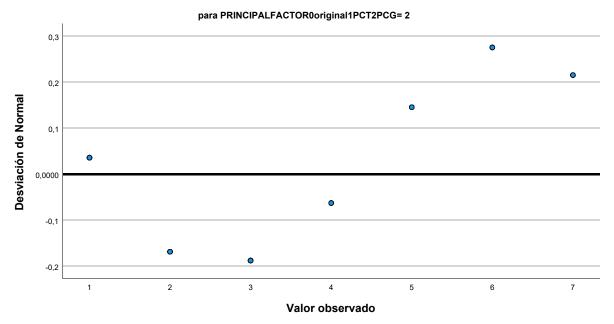
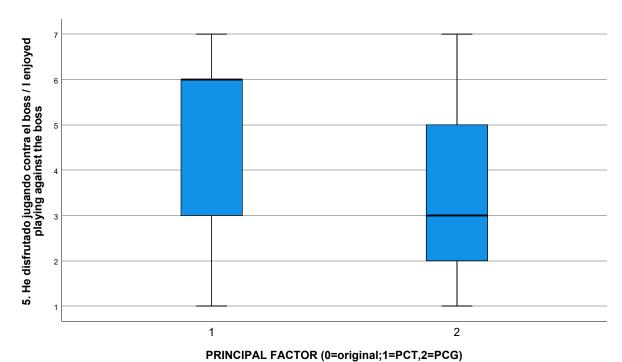


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 5. He disfrutado jugando contra el boss / I enjoyed playing against the boss





, , ,

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

Gráficos de tallo y hojas

6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir Diagrama de tall o y hojas de $\,$

PRINCIPALFACTOROoriginal1PCT2PCG= 1

Frecuencia	Stem	&	Hoja
11,00	1	•	00000000000
6,00	2		000000
3,00	3		000
4,00	4		0000
8,00	5		0000000
2,00	6		00
10,00	7		000000000

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

6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir Diagrama de tall o y hojas de PRINCIPALFACTORO original 1 PCT2 PCG = 2

```
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.

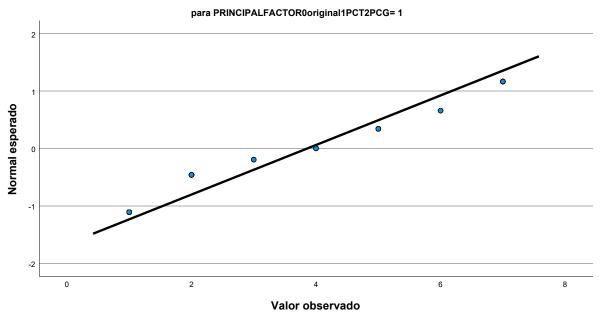
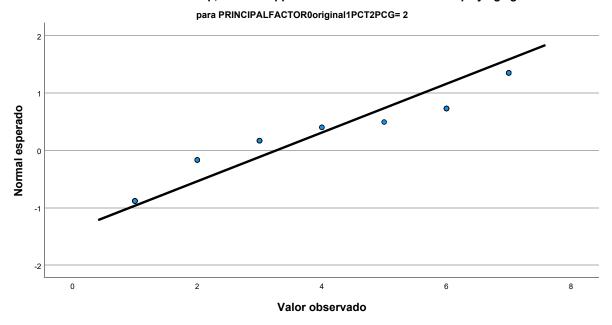


Gráfico Q-Q normal de 6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / When the time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss.



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.

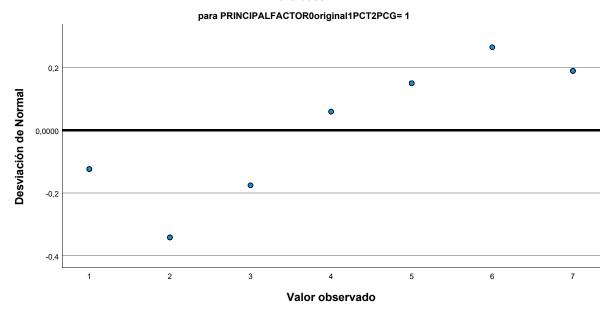
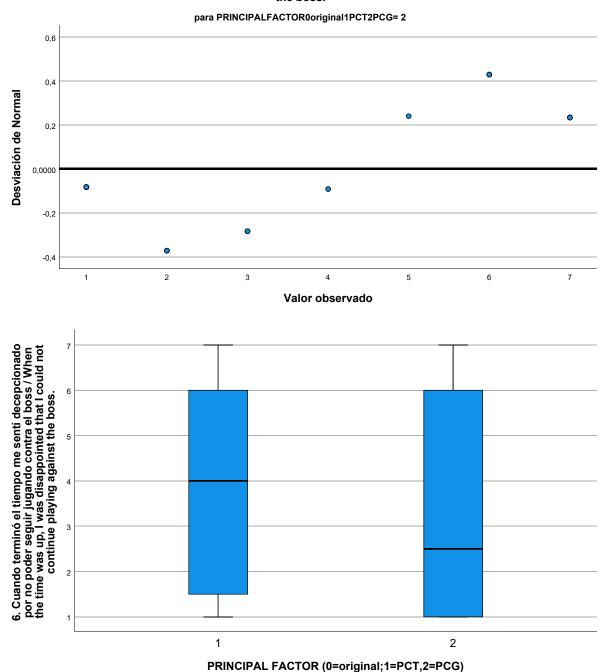


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 6. Cuando terminó el tiempo me sentí decepcionado por no poder seguir jugando contra el boss / When the time was up, I was disappointed that I could not continue playing against the boss.



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

Gráficos de tallo y hojas

7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the desi Diagrama de ta llo y hojas de

PRINCIPALFACTOROoriginal1PCT2PCG= 1

Frecuencia Stem & Hoja

```
      4,00
      1
      .
      0000

      3,00
      2
      .
      000

      6,00
      3
      .
      000000

      4,00
      4
      .
      000

      8,00
      5
      .
      000000000

      9,00
      6
      .
      0000000000

      10,00
      7
      .
      000000000000
```

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

PRINCIPALFACTOROoriginal1PCT2PCG= 2

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

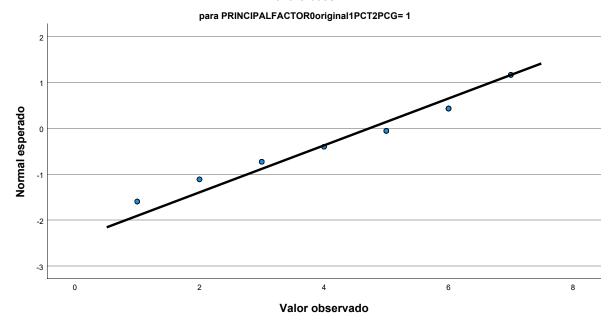
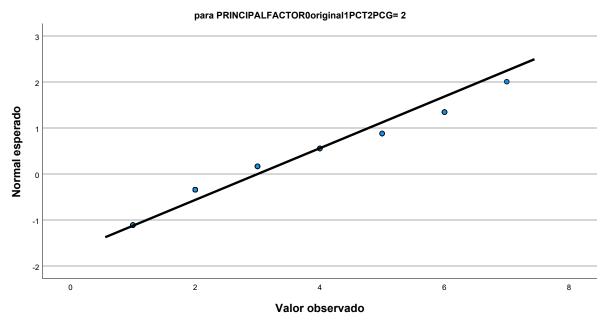


Gráfico Q-Q normal de 7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss



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

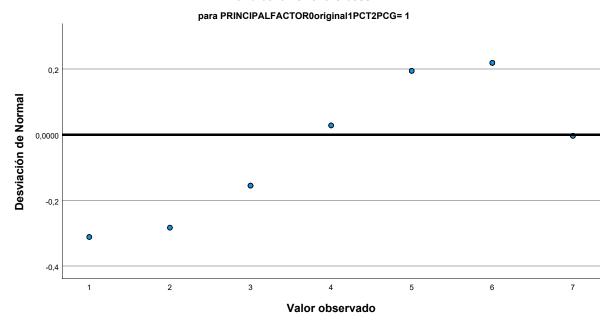
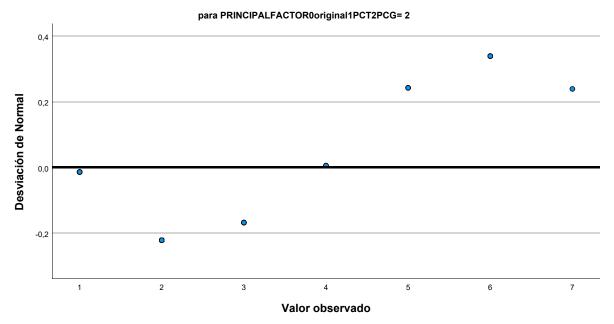
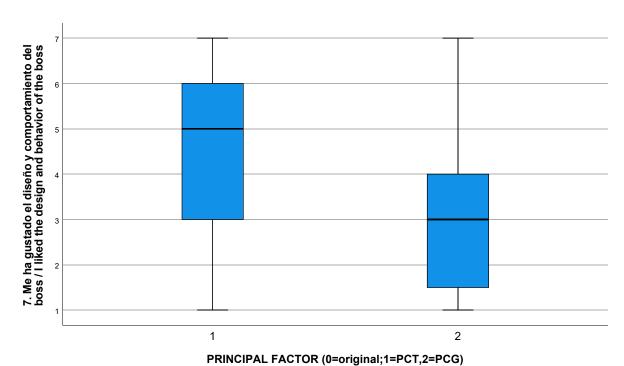


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and behavior of the boss





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 betw een difficulty and playability.

Gráficos de tallo y hojas

8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen $\,$ bal Diagrama de t allo y hojas de

PRINCIPALFACTOROoriginal1PCT2PCG= 1

Frecuencia	Stem	&	Ноја
3,00	1		000
4,00	2		0000
6,00	3		000000
9,00	4		000000000
6,00	5		000000
10,00	6		000000000
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 $\,$ bal Diagrama de t allo y hojas de

PRINCIPALFACTOROoriginal1PCT2PCG= 2

 8,00
 2
 .
 00000000

 9,00
 3
 .
 00000000

 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.

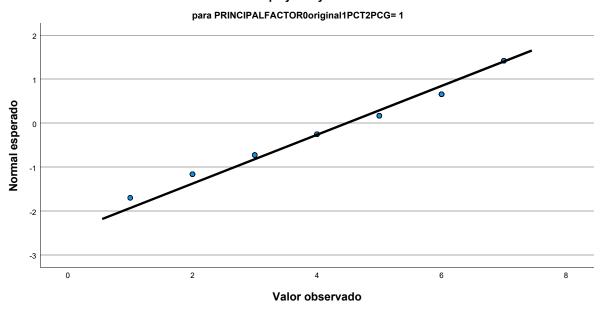
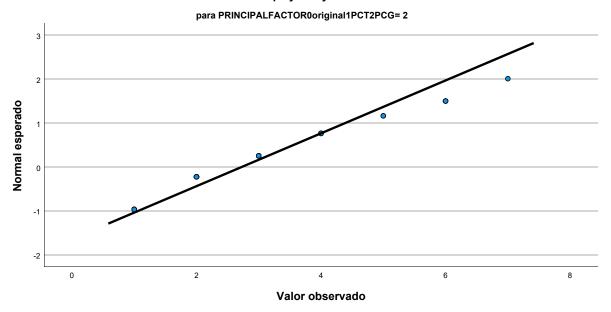


Gráfico Q-Q normal de 8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability.



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.

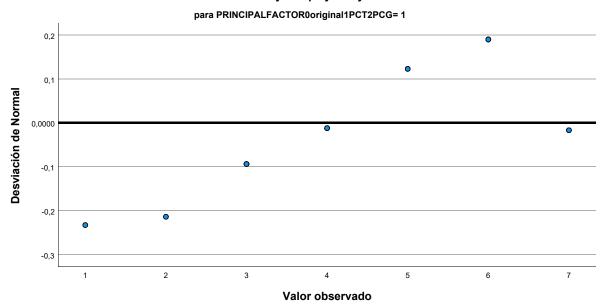
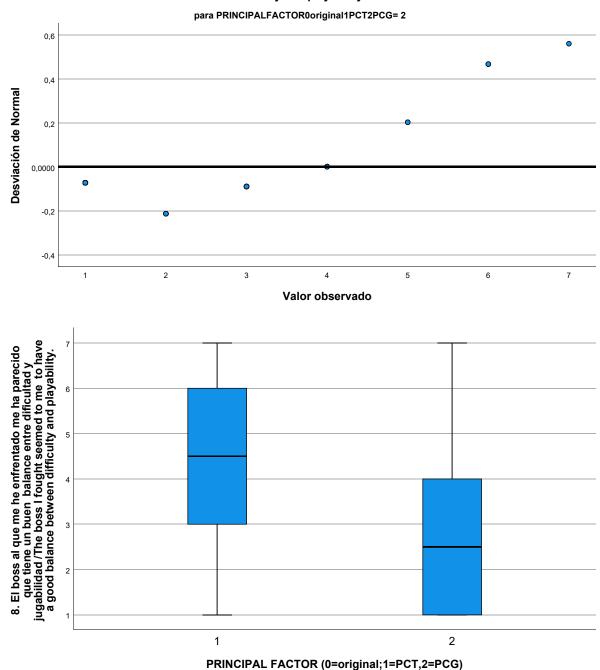


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 8. El boss al que me he enfrentado me ha parecido que tiene un buen balance entre dificultad y jugabilidad /The boss I fought seemed to me to have a good balance between difficulty and playability.



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 PRINCIPALFACTORO original 1 PCT 2 PCG = 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 . 000000000

      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

PRINCIPALFACTOROoriginal1PCT2PCG= 2

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.

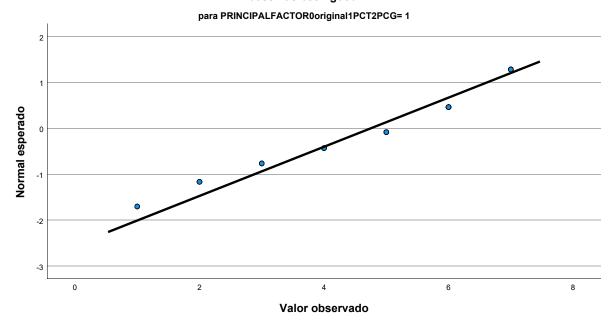
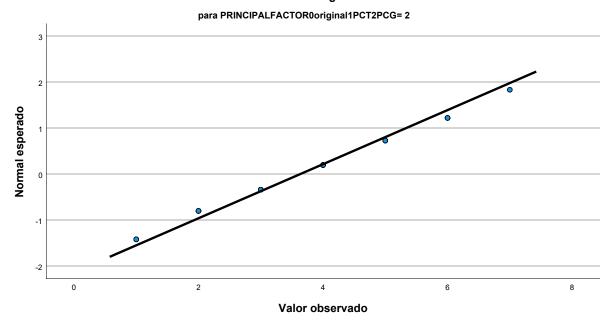


Gráfico Q-Q normal de 9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good.



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.

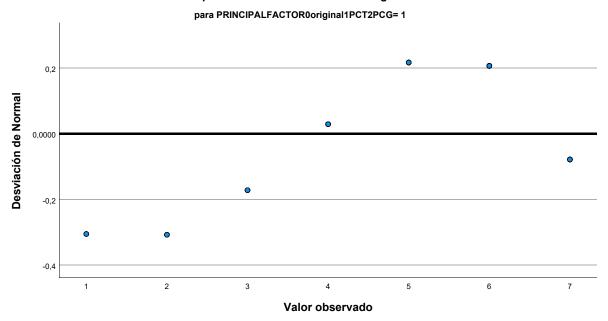
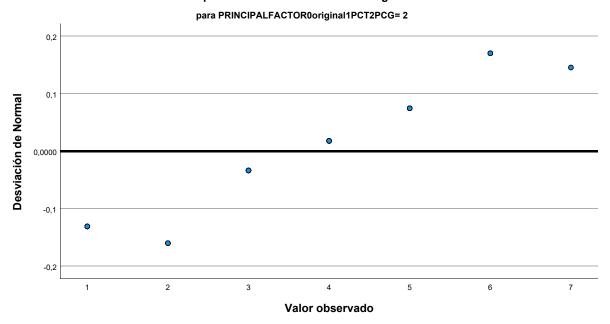
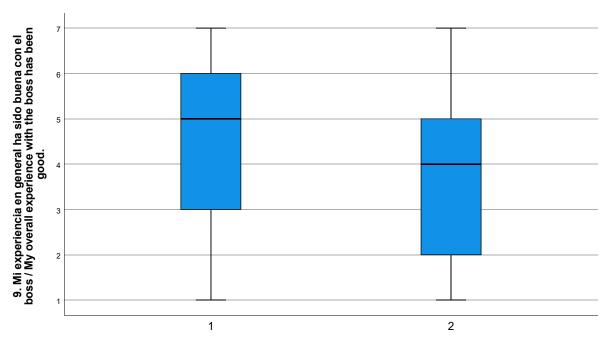


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de 9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good.





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

lengh comment

Gráficos de tallo y hojas

lengh comment Diagrama de tallo y hojas de
PRINCIPALFACTOROoriginal1PCT2PCG= 1

Frecuenci	ia Stem	&	Ноја
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	00000000000244
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

Gráfico Q-Q normal de lengh comment para PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 1

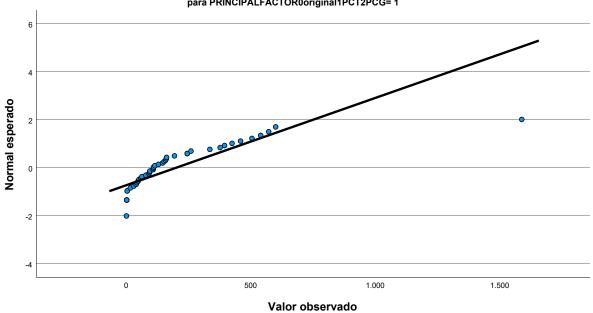
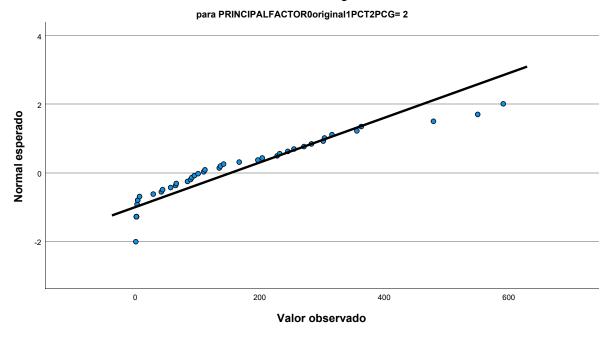
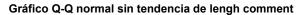


Gráfico Q-Q normal de lengh comment



Gráficos Q-Q normales sin tendencia



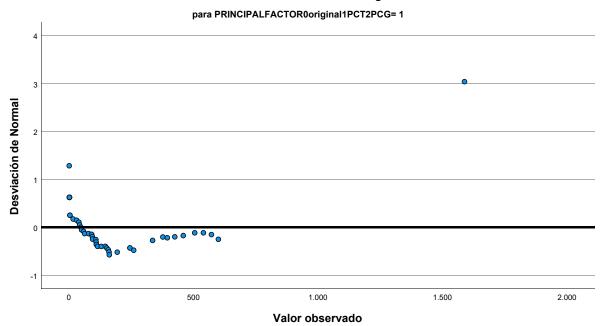
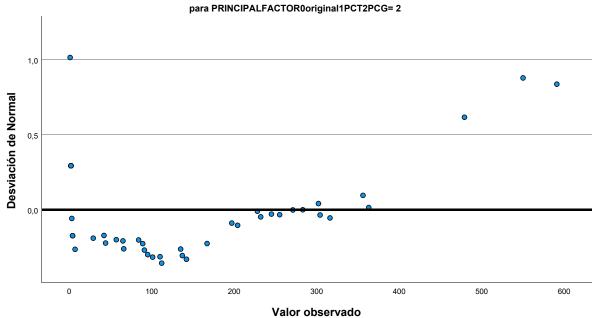
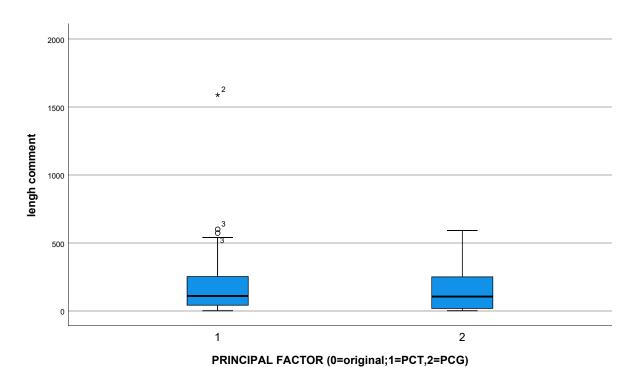


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de lengh comment





KIND OF COMMENT

Gráficos de tallo y hojas

KIND OF COMMENT Diagrama de tallo y hojas de PRINCIPALFACTOROoriginal1PCT2PCG= 1

Frecuencia Stem & Ноја 00000000 8,00

```
,00 0 .
2,00 1 . 00
,00 1 .
6,00 2 . 000000
,00 2 .
9,00 3 . 000000000
,00 3 .
18,00 4 . 0000000000000000
,00 4 .
1,00 5 . 0
```

Ancho del tallo: 1

Cada hoja: 1 caso(s)

KIND OF COMMENT Diagrama de tallo y hojas de PRINCIPALFACTOROoriginal1PCT2PCG= 2

Frecuencia	Stem	&	Ноја
12,00	0		00000000000
,00	0		
,00	1		
,00	1		
10,00	2		000000000
,00	2		
2,00	3		00
,00	3		
20,00	4	•	000000000000000000000000000000000000000
Ancho del tal	llo:	1	
Cada hoja:		1	caso(s)

Gráficos Q-Q normales

Gráfico Q-Q normal de KIND OF COMMENT

para PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 1

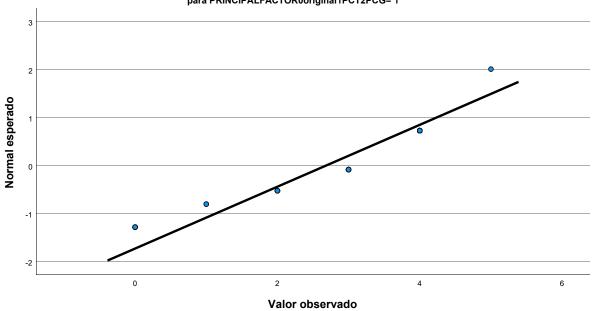
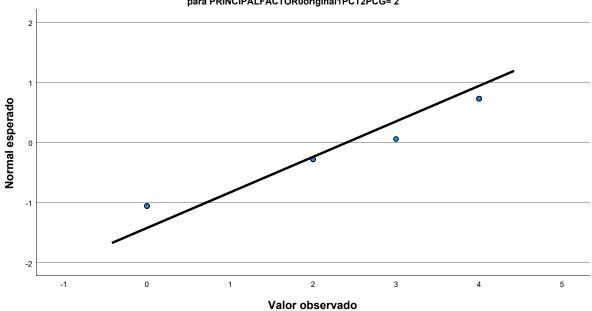


Gráfico Q-Q normal de KIND OF COMMENT

para PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 2



Gráficos Q-Q normales sin tendencia

Gráfico Q-Q normal sin tendencia de KIND OF COMMENT

para PRINCIPALFACTOR0original1PCT2PCG= 1

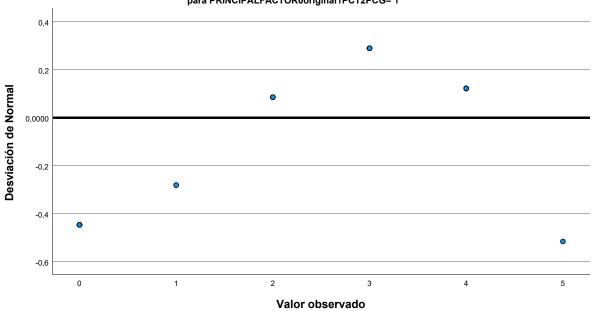
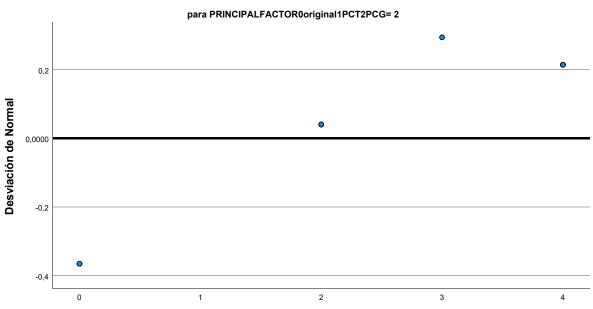
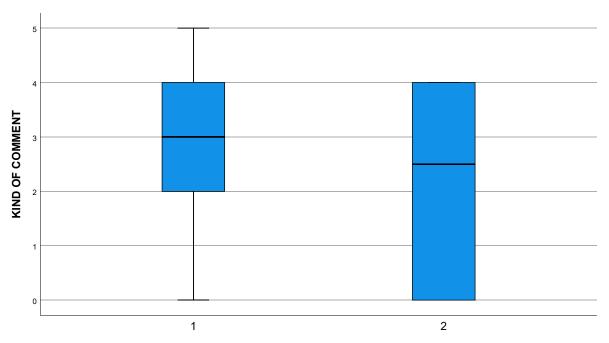


Gráfico Q-Q normal sin tendencia de KIND OF COMMENT



Valor observado



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

Resumir

	Casos					
	Inc	luido	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%

	Casos					
	Inc	luido	Exc	cluido	Т	otal
	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%

	Casos					
	Inc	luido	Exc	cluido	Т	otal
	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%
lengh 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%

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%

PRINCIPAL FAC	TOR (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
				Página :

				GRAPHICS&am
PRINCIPAL FACTOR (0	=original;1=PCT,2=PCG)	FUN (Q5-Q6)	INMERSIBILITY (Q3-Q4)	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

PRINCIPAL FACTOR (C	l=original;1=PCT,2=PCG)	GRAPHICS&am 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

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 FACTO	R (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				
				Página				

PRINCIPAL FACTOR (0	J=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.	lengh 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

	Casos					
	Incluido		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%

Casos

	Casos					
	Inc	luido	Exc	cluido	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%

	Casos					
	Incluido Excluido				T	otal
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
5. He disfrutado jugando contra el boss / l 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%

Casos

	Gueste					
	Inc	luido	Excluido		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
lengh 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%

			DI AVTECTINO	A)/EDA 05	
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%

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

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

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

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	GROUP	(1=A 2=B)	GRAPHICS&am 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	3,777777778	4,67
		Desv. estándar	1,4542402879	1,683
	Total	N	44	44
		Media	3,5303030303	4,43
		Desv. estándar	1,4668044012	1,744

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

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

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

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

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	GROUP	? (1=A 2=B)	lengh 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

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%

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

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

PRINCIPAL FACTOR		44. A.O. EV	INMERSIBILITY	GRAPHICS&am p;DESIGN (Q1-
(0=original;1=PCT,2=PCG) Total	1	(1=A 2=B) N	(Q3-Q4) 46	Q7-Q8-Q9) 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

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	GROUP	(1=A 2=B)	GRAPHICS&am 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

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

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

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

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

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	GROUP	(1=A 2=B)	lengh 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

	Casos					
	Inc	Incluido 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%

	Casos					
	Inc	luido	Exc	luido	T	otal
	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%

Casos

	Casos					
	Inc	luido	Exc	cluido	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%

Casos

	Casos					
	Incluido		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%
lengh 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%

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	PROFILE (1=PL	AYER 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	4,380555556
		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

				¿Cuántas veces has jugado
				contra el boss?/ How many times have you played
PRINCIPAL FACTOR		(ED 0 DEVELOPED)	WON RATE	against the boss?
(0=original;1=PCT,2=PCG)		YER 2=DEVELOPER)		
1	1	N	32	32
		Media Desv. estándar	33,1250%	,896
	2	N	38,86321%	,090
	2	Media	29,1667%	2,92
		Desv. estándar	32,85644%	1,084
	Total	N	32,0304470	44
	rotar	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

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

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

			GRAPHICS&am	GRAPHICS&am
PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	PROFILE (1=PLAY	'ER 2=DEVELOPER)	p;DESIGN (Q1- Q7-Q8-Q9)	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	5,222222222
		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

			1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly	2. La dificultad del boss la considero alta / I
PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	PROFILE (1=PLA)	/ER 2=DEVELOPER)	integrated in Kromaia	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

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	PROFILE (1=PLAY	'ER 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

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	PROFILE (1=PLAY	′ER 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

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	PROFILE (1=PLA)	/ER 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

PRINCIPAL FACTOR			9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has	
(0=original;1=PCT,2=PCG)	PROFILE (1=PLA)	YER 2=DEVELOPER)	been good.	lengh 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

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	PROFILE (1=PL/	AYER 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

	Casos						
	Inc	Incluido Excluido			Т	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&It65%,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&It65%,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&It65%,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%	

	Casos					
	Inc	luido	Excluido		To	otal
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
INMERSIBILITY (Q3-Q4) * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG) * by PLAY PROFILE (1=% SUM&It65%,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&It65%,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&It65%, 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%

	Casos						
	Inc	Incluido Excluido			T	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&It65%,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&It65%,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&It65%, 2=%SUM>65%)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%	

	Casos						
	Incl	Incluido Excluido			T	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<65%, 2=%SUM>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&It65%, 2=%SUM>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<65%,2=%SUM> 65%)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%	
lengh comment * 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%	
KIND OF COMMENT * 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%	

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	by PLAY PROFILE (1=%S	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

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	by PLAY PROFILE (1=%S	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

PRINCIPAL FACTOR			MONDATE
(0=original;1=PCT,2=PCG)		JM<65%,2=%SUM>65%)	WON RATE
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%

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	by PLAY PROFILE (1=%SU	JM<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

PRINCIPAL FACTOR	by DLAY DDOE! F (4-9) S	IMAQ1+:CEQ/	¿Cuántas has ganado? / How many times have you won?
(0=original;1=PCT,2=PCG)	1	UM<65%,2=%SUM>65%) N	21
1	1	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

PRINCIPAL FACTOR			DIFFICULTY
(0=original;1=PCT,2=PCG)	by PLAY PROFILE (1=%	SUM<65%,2=%SUM>65%)	(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

PRINCIPAL FACTOR			
(0=original;1=PCT,2=PCG)	by PLAY PROFILE (1=%S	UM<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

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

DDINCIDAL FACTOR			GRAPHICS&am
PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	by PLAY PROFILE (1=%SU	JM<65%,2=%SUM>65%)	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

PRINCIPAL FACTOR			GRAPHICS&am p;DESIGN (Q1-
(0=original;1=PCT,2=PCG)		JM<65%,2=%SUM>65%)	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
			,

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	by PLAY PROFILE (1=%SI	JM<65%,2=%SUM>65%)	1. El boss está perfectamente integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia
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

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	by PLAY PROFILE (1=%SU	JM<65%,2=%SUM>65%)	2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficulty is high.
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

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	by PLAY PROFILE (1=%SU	JM<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
T-4-1	4	Desv. estándar	2,322
Total	1	N	42
		Media Danie antindar	4,90
		Desv. estándar	2,105
	2	N Media	46
		Desv. estándar	4,91 2,580
	Total	N Desv. estandar	2,580
	Tulai	Media	4.01
		Desv. estándar	4,91
		Desv. estandar	2,352

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	by PLAY PROFILE (1=%SI	JM<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
	Total	Desv. estándar N	2,014
	Total	Media	
		Desv. estándar	2,98 1,971
Total	1	N Standar	42
Total	ı	Media	3,90
		Desv. estándar	2,093
	2	N	46
		Media	3,33
		Desv. estándar	2,261
	Total	N	88
	Total	Media	3,60
		Desv. estándar	2,190

			5. He disfrutado
			jugando contra
PRINCIPAL FACTOR			el boss / I enjoyed playing
(0=original;1=PCT,2=PCG)	by PLAY PROFILE (1=%SU	JM&It65%,2=%SUM>65%)	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
	2	Desv. estándar	2,048
	_	N Media	46
		Desv. estándar	2,055
	Total	N	2,055
	Total	Media	4,18
		Desv. estándar	2,049
		2007. Octanidai	2,070

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	by PLAY PROFILE (1=%SU	JM<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

			7. Me ha gustado el diseño y comportamiento del boss / I liked the design and
PRINCIPAL FACTOR	by DLAV DDOELLE (4-0/ C	I IM 9 It GEO/ 2-0/ CLIM 9 at GEO/)	behavior of the boss
(0=original;1=PCT,2=PCG)		UM<65%,2=%SUM>65%)	
1	1	N Media	21
		Desv. estándar	5,29 1,848
	2	N	
	2	Media	23
		Desv. estándar	4,22 1,953
	Total	N	1,955
	Total	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

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)		JM<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
0		Desv. estándar	1,798
2	1	N	21
		Media	2,76
	0	Desv. estándar	1,513
	2	N	23
		Media	2,70
	T-1-1	Desv. estándar	1,820
	Total	N	44
		Media	2,73
Tatal	4	Desv. estándar	1,662
Total	1	N	42
		Media Desv. estándar	3,83
	2		1,899
	2	N Media	3,39
		Desv. estándar	1,960
	Total	N	1,960
	Total	Media	3,60
		Desv. estándar	
		Desv. estandal	1,933

PRINCIPAL FACTOR			9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has
(0=original;1=PCT,2=PCG)		UM<65%,2=%SUM>65%)	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

PRINCIPAL FACTOR			
(0=original;1=PCT,2=PCG)	by PLAY PROFILE (1=%S	UM<65%,2=%SUM>65%)	lengh 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

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

	Casos					
	Incl	uido	Exc	cluido	T	otal
	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%

Casos

			Ca	ISOS		
	Inc	luido	Exc	cluido	T	otal
	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=&It 33%,2>33% &It65%, 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%

	Casos					
	Incl	uido	Exc	luido	T	otal
	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%

Casos Incluido Excluido Total Ν Porcentaje Ν Porcentaje Ν Porcentaje 5. He disfrutado jugando 88 100,0% 0 0,0% 88 100,0% 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%) 6. Cuando terminó el tiempo 88 100,0% 0 0,0% 100,0% 88 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=&It; 33%,2>33% <65%, 3>=66%) 7. Me ha gustado el diseño y 100,0% 88 100,0% 0 0,0% 88 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=&It;

33%,2>33% <65%,

3>=66%)

	Casos					
	Inc	luido	Exc	luido	Т	otal
	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%
lengh 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%

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	By PLAY PROFILE BY (1=<33%,2>33% &	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

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	By PLAY PROFILE BY SUI (1=<33%,2>33% <65	M (PLAY PROFILE BY SUM 5%, 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

PRINCIPAL FACTOR	By PLAY PROFILE BY SI	JM (PLAY PROFILE BY SUM	
(0=original;1=PCT,2=PCG)	(1=<33%,2>33% <		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%

			¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/
PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	By PLAY PROFILE BY SUM (1=&It33%,2>33% &It65%		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

			¿Cuántas has
PRINCIPAL FACTOR	DV DLAV DDOEILE DV SLIA	A /DLAV DDOELLE DV SLIM	ganado? / How many times
(0=original;1=PCT,2=PCG)	By PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% <65		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

PRINCIPAL FACTOR	By PLAY PROFILE BY SUM		DIFFICULTY
(0=original;1=PCT,2=PCG)	(1=<33%,2>33% <65		(Q2)
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

PRINCIPAL FACTOR	By PLAY PROFILE BY SU (1=<33%,2>33% <6	JM (PLAY PROFILE BY SUM	FUN (Q5-Q6)
(0=original;1=PCT,2=PCG)	1		
1	I	N Media	5
		Desv. estándar	4,200
	2	N	2,1679
	2	Media	4,286
		Desv. estándar	1,9594
	3	N	1,9394
		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

DDINOIDAL FACTOR	D. DI AV DDOEILE DV OUR	A /DLAY/ DDOE!! E DV OLIM	INMEDOIDUITY
PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	(1=<33%,2>33% <65	M (PLAY PROFILE BY SUM	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

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	By PLAY PROFILE BY SUN (1=<33%,2>33% <65	M (PLAY PROFILE BY SUM 5%, 3>=66%)	GRAPHICS&am p;DESIGN (Q1- Q7-Q8-Q9)
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

DDINIOIDAL FACTOR	B	4 /DL 4 / DD 0 EU E D / 0 UM	GRAPHICS&am
PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	By PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% <65		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	3,555555556
		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

			1. El boss está perfectamente
PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	By PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% <65°		integrado en Kromaia/ The boss is perfectly integrated in Kromaia
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

			0 1 1:6: 11 1
			La dificultad del boss la
			considero alta / I
PRINCIPAL FACTOR	By PLAY PROFILE BY SUM		think the boss
(0=original;1=PCT,2=PCG)	(1=<33%,2>33% <65		difficulty is high.
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
	0	Desv. estándar	2,369
	2	N	42
		Media	4,64
		Desv. estándar	2,093

			3. En ningún momento quise rendirme mientras me enfrentaba al boss / At no time
PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	By PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% <65%		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
		Dooy, Cotalidal	2,000

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	By 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
1	1	N	5
		Media	3,60
		Desv. estándar	1,673
	2	N	21
		Media	4,19
		Desv. estándar	2,421
	3	N Media	18
		Desv. estándar	4,44
	Total	N Desv. estandar	2,229
	TOtal	Media	4,23
		Desv. estándar	2,240
2	1	N 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

			5. He disfrutado
			jugando contra
			el boss / I
PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	By PLAY PROFILE BY SUM (1=&It33%,2>33% &It65		enjoyed playing against the boss
1	1	N	5
1	ı	Media	4,60
		Desv. estándar	2,074
	2	N	21
	2	Media	4,76
		Desv. estándar	2,095
	3	N 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

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	By PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% <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	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

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	By 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
0	A	Desv. estándar	1,957
2	1	N	5
		Media Deay, acténdar	2,60
	2	Desv. estándar N	2,074
	2	Media	
			2,86
	3	Desv. estándar	1,590 18
	3	N Media	3,28
		Desv. estándar	1,965
	Total	N	1,903
	Total	Media	3,00
		Desv. estándar	1,778
Total	1	N	10
Total		Media	3,60
		Desv. estándar	2,459
	2	N	42
		Media	3,83
		Desv. estándar	2,059
		_ 551. 551411441	2,000

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	By PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% <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	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

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	By PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% <65%		9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good.
1	I		5
		Media	4,40
		Desv. estándar	2,608
	2	N Media	21
		Desv. estándar	4,52 1,965
	3	N	1,965
	3	Media	5,11
		Desv. estándar	1,568
	Total	N	1,508
	Total	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

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	By PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% <65%		lengh comment
1	1	N	5
ı	I	Media	121,20
		Desv. estándar	163,773
	2	N	21
	2	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

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

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

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	By PLAY PROFILE BY SUN (1=<33%,2>33% <65'		AVERAGE GAME TIME
	3	N	36
		Media	3,7271825397
		Desv. estándar	3,0027540741
	Total	N	88
		Media	3,1228625541
		Desv. estándar	2,6060242091

DDINCIDAL FACTOR		A (DLAV DDOEILE DV CLIM	
PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	By PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% <65		WON RATE
	3	N	36
		Media	72,1759%
		Desv. estándar	37,36100%
	Total	N	88
		Media	51,5720%
		Desv. estándar	42,69524%

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	By PLAY PROFILE BY SU (1=<33%,2>33% <6	IM (PLAY PROFILE BY SUM 55%, 3>=66%)	¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you played against the boss?
	3	N	36
		Media	2,72
		Desv. estándar	1,632
	Total	N	88
		Media	2,90
		Desv. estándar	1,668

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	By PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% <65%		¿Cuántas has ganado? / How many times have you won?
(1 5 , 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	3	N	36
		Media	2,03
		Desv. estándar	1,874
	Total	N	88
		Media	1,50
		Desv. estándar	1,807

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	By PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% <65°		DIFFICULTY (Q2)
	3	N	36
		Media	3,67
		Desv. estándar	2,280
	Total	N	88
		Media	4,23
		Desv. estándar	2,227

PRINCIPAL FACTOR	By PLAY PROFILE BY SUM	(PLAY PROFILE BY SUM	
(0=original;1=PCT,2=PCG)	(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

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	By PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% <65%		INMERSIBILITY (Q3-Q4)
	3	N	36
		Media	4,292
		Desv. estándar	2,1091
	Total	N	88
		Media	4,256
		Desv. estándar	1,8876

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	By PLAY PROFILE BY SUN (1=<33%,2>33% <65		GRAPHICS&am 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

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	By PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% <65°		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

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	By PLAY PROFILE BY SUN (1=<33%,2>33% <65°		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

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	By PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% <659		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

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	By PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% <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.
	3	N	36
		Media	4,94
		Desv. estándar	2,585
	Total	N	88
		Media	4,91
		Desv. estándar	2,352

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	By PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% <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
	3	N	36
		Media	3,64
		Desv. estándar	2,307
	Total	N	88
		Media	3,60
		Desv. estándar	2,190

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	By PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% <65		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

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	By PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% <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.
	3	N	36
		Media	3,64
		Desv. estándar	2,631
	Total	N	88
		Media	3,57
		Desv. estándar	2,343

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	By PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% <659		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

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	By PLAY PROFILE BY SUN (1=<33%,2>33% <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.
	3	N	36
		Media	3,72
		Desv. estándar	2,051
	Total	N	88
		Media	3,60
		Desv. estándar	1,933

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	By PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% <659		9. Mi experiencia en general ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good.
	3	N	36
		Media	4,47
		Desv. estándar	1,890
	Total	N	88
		Media	4,19
		Desv. estándar	1,862

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	By PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% <65%		lengh comment
	3	N	36
		Media	178,53
		Desv. estándar	168,782
	Total	N	88
		Media	177,22
		Desv. estándar	222,654

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 Media Desv. estándar		36
			3,00
			1,373
	Total	N	88
		Media	2,55
		Desv. estándar	1,618

Resumir

Resumen de procesamiento de casos

			Ca	isos			
	Inc	luido	Exc	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%	

Casos Incluido Excluido Total Ν Porcentaje Ν Porcentaje Ν Porcentaje AVERAGE GAME TIME * 88 100,0% 0 0,0% 88 100,0% 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 * PRINCIPAL 88 100,0% 0 0,0% 100,0% 88 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) ¿Cuántas veces has jugado 0 100,0% 88 100,0% 0,0% 88 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)

Casos

	Casos					
	Inc	luido	Exc	luido	T	otal
	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%

Casos Incluido Excluido Total Ν Porcentaje Ν Porcentaje Ν Porcentaje GRAPHICS& DESIGN 88 100,0% 0 0,0% 88 100,0% (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) GRAPHICS& DESIGN 100,0% 88 100,0% 0 0,0% 88 (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) 1. El boss está 100,0% 88 100,0% 0 0,0% 88 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)

Casos Incluido Excluido Total Ν Porcentaje Ν Porcentaje Ν Porcentaje 2. La dificultad del boss la 88 100,0% 0 0,0% 88 100,0% 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) 3. En ningún momento quise 88 100,0% 0 0,0% 88 100,0% 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)

Casos Incluido Excluido Total Ν Porcentaje Ν Porcentaje Ν Porcentaje 4. En algún momento estaba 88 100,0% 0 0,0% 88 100,0% 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) 5. He disfrutado jugando 88 100,0% 0 0,0% 100,0% 88 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)

Casos Incluido Excluido Total Ν Porcentaje Ν Porcentaje Ν Porcentaje 6. Cuando terminó el tiempo 88 100,0% 0 0,0% 88 100,0% 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) 7. Me ha gustado el diseño y 88 100,0% 0,0% 100,0% 0 88 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)

C	as	OS

			Ca	isos		
	Inc	luido	Exc	cluido	T	otal
	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%
lengh 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%

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	by DEVELOPING PRACTIC 2=Between 6 and 10) 2(3=E 21 and 30; 5=Between 31 ar	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

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	by DEVELOPING PRACTIC 2=Between 6 and 10) 2(3=E 21 and 30; 5=Between 31 ar	Between 11 and 20,4= Between	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

	by DEVELODING DRACTIC	E: 1/1- Lose than 5 h/wook	
PRINCIPAL FACTOR	by DEVELOPING PRACTICE 2=Between 6 and 10) 2(3=B	Setween 11 and 20,4= Between	
(0=original;1=PCT,2=PCG)	21 and 30; 5=Between 31 ar		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%

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	by DEVELOPING PRACTIC 2=Between 6 and 10) 2(3=E 21 and 30; 5=Between 31 ar	Between 11 and 20,4= Between	¿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	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

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	by DEVELOPING PRACTIC 2=Between 6 and 10) 2(3=E 21 and 30; 5=Between 31 ar	Between 11 and 20,4= Between	¿Cuántas has ganado? / How many times have you won?
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

PRINCIPAL FACTOR		CE: 1(1= Less than 5 h/week, Between 11 and 20,4= Between	DIFFICULTY
(0=original;1=PCT,2=PCG)	21 and 30; 5=Between 31 a		(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

PRINCIPAL FACTOR (0=original:1=PCT,2=PCG)				
PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG) 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				
PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG) 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				
PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG) 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				
PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG) 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				
PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG) 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				
PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG) 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				
PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG) 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				
Closoriginal;1=PCT,2=PCG 21 and 30; 5=Between 31 and 40, 6= More than 40 FUN (Q5-Q6 28				
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 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 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				FUN (OF O6)
Media 4,179			·	-
Desv. estándar 1,9824 2	1	1		
Page				
Media		2		
Desv. estándar 2,0308 N		2		
Total				
Media 4,352 Desv. estándar 1,9900 2 1 N 28 Media 3,393 3,393 3,393 3,393 3,393 3,406 3,406 3,406 3,406 3,406 3,406 3,406 3,406 3,406 3,406 3,200 3,398 3,200 3,20		Total		
Desv. estándar 1,9900		TOtal		
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 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				
Media 3,393 Desv. estándar 1,7286 2 N 16 Media 3,406 Desv. estándar 2,0101 N 44 Media 3,398 Desv. estándar 1,8127 Total 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	2	1		
Desv. estándar	2	'		
Page				
Media 3,406 Desv. estándar 2,0101 Total N 44 Media 3,398 Desv. estándar 1,8127 Total 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		2		
Desv. estándar 2,0101 Total N		-		
Total N 44 Media 3,398 Desv. estándar 1,8127 Total 1 N 56 Media 3,786 0 Desv. estándar 1,8850 0 N 32 0 Media 4,031 0 Desv. estándar 2,0866 0 Total N 88 Media 3,875				
Media 3,398 Desv. estándar 1,8127 Total 1 N 56 Media 3,786 3,786 Desv. estándar 1,8850 1,8850 2 N 32 Media 4,031 Desv. estándar 2,0866 Total N 88 Media 3,875		Total		
Desv. estándar				
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	
Media 3,786 Desv. estándar 1,8850 2 N 32 Media 4,031 Desv. estándar 2,0866 Total N 88 Media 3,875	Total	1		
Desv. estándar 1,8850 2 N 32 Media 4,031 Desv. estándar 2,0866 Total N 88 Media 3,875			Media	
2 N 32 Media 4,031 Desv. estándar 2,0866 Total N 88 Media 3,875			Desv. estándar	
Desv. estándar 2,0866 Total N 88 Media 3,875		2		
Desv. estándar 2,0866 Total N 88 Media 3,875				
Total N 88 Media 3,875			Desv. estándar	
		Total	N	
Docy estándar 1 0524			Media	3,875
Desv. estatidal 1,9024			Desv. estándar	1,9524

		E: 1(1= Less than 5 h/week,	
PRINCIPAL FACTOR		Between 11 and 20,4= Between	INMERSIBILITY
(0=original;1=PCT,2=PCG)	21 and 30; 5=Between 31 a		(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
	T. ()	Desv. estándar	2,0954
	Total	N NA - di -	44
		Media	4,159
Total	4	Desv. estándar	1,8069
Total	1	N	56
		Media	4,134
		Desv. estándar	1,8002
	2	N Media	32
			4,469
	Total	Desv. estándar N	2,0436
	TUIAI	Media	4 256
		Desv. estándar	4,256
		Desv. estanual	1,8876

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	by DEVELOPING PRACTIC 2=Between 6 and 10) 2(3=E 21 and 30; 5=Between 31 ar	Between 11 and 20,4= Between	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

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	by DEVELOPING PRACTIC 2=Between 6 and 10) 2(3=E 21 and 30; 5=Between 31 ar	Between 11 and 20,4= Between	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

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	21 and 30; 5=Between 31 ar	Between 11 and 20,4= Between 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
	T-4-1	Desv. estándar	1,088
	Total	N	5 14
		Media Desv. estándar	5,14
2	1	N	1,579 28
2	1	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

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	by DEVELOPING PRACTIC 2=Between 6 and 10) 2(3=E 21 and 30; 5=Between 31 and	Between 11 and 20,4= Between 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

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	by DEVELOPING PRACTICE 2=Between 6 and 10) 2(3=B 21 and 30; 5=Between 31 and	etween 11 and 20,4= Between	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

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	by DEVELOPING PRACTIC 2=Between 6 and 10) 2(3=B 21 and 30; 5=Between 31 ar	Between 11 and 20,4= Between	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

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	by DEVELOPING PRACTIC 2=Between 6 and 10) 2(3=E 21 and 30; 5=Between 31 ar	Between 11 and 20,4= Between	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

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	by DEVELOPING PRACTIC 2=Between 6 and 10) 2(3=E 21 and 30; 5=Between 31 ar	Setween 11 and 20,4= Between	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

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	by DEVELOPING PRACTIC 2=Between 6 and 10) 2(3=E 21 and 30; 5=Between 31 ar	Between 11 and 20,4= Between	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
	Tatal	Desv. estándar	1,592
	Total	N	2.00
		Media Deay, cetándar	3,00
Total	1	Desv. estándar N	1,778 56
TOtal	I	Media	4,02
		Desv. estándar	2,040
	2	N	32
	_	Media	3,59
		Desv. estándar	2,077
	Total	N	88
	. 5	Media	3,86
		Desv. estándar	2,052

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)		E: 1(1= Less than 5 h/week, Between 11 and 20,4= Between nd 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

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	by DEVELOPING PRACTIC 2=Between 6 and 10) 2(3=B 21 and 30; 5=Between 31 ar	etween 11 and 20,4= Between	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
	Tatal	Desv. estándar	1,862
	Total	N	44
		Media Deay, acténdar	3,64
Total	1	Desv. estándar N	1,699 56
Total	1	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

	by DEVELOPING PRACTIC		
PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	2=Between 6 and 10) 2(3=E 21 and 30; 5=Between 31 ar	Between 11 and 20,4= Between and 40, 6= More than 40)	lengh 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

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	2=Between 6 and 10) 2(TICE: 1(1= Less than 5 h/week, 3=Between 11 and 20,4= Between 1 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

Casos Incluido Excluido Total Ν Porcentaje Ν Porcentaje Ν Porcentaje PLAYTESTING DURATION 88 100,0% 0 0,0% 88 100,0% * 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 * 88 100,0% 0 0,0% 100,0% 88 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 * PRINCIPAL 0 100,0% 88 100,0% 0,0% 88 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

Casos Incluido Excluido Total Ν Porcentaje Ν Porcentaje Ν Porcentaje ¿Cuántas veces has jugado 88 100,0% 0 0,0% 88 100,0% 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 ¿Cuántas has ganado? / 88 100,0% 0 0,0% 88 100,0% 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 DIFFICULTY (Q2) * 88 100,0% 0 0,0% 88 100,0% 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

Casos Incluido Excluido Total Ν Porcentaje Ν Porcentaje Ν Porcentaje FUN (Q5-Q6) * PRINCIPAL 88 100,0% 0 0,0% 88 100,0% 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) * 88 100,0% 0 0,0% 100,0% 88 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& DESIGN 0 100,0% 88 100,0% 0,0% 88 (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

Casos Incluido Excluido Total Ν Porcentaje Ν Porcentaje Ν Porcentaje GRAPHICS& DESIGN 88 100,0% 0 0,0% 88 100,0% (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 1. El boss está 100,0% 88 100,0% 0 0,0% 88 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 2. La dificultad del boss la 0 88 100,0% 0,0% 88 100,0% 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

Casos Incluido Excluido Total Ν Porcentaje Ν Porcentaje Ν Porcentaje 3. En ningún momento quise 88 100,0% 0 0,0% 88 100,0% rendirme mientras me enfrentaba al boss / At no time did I want to give up while facing the boss. 3 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 88 100,0% 0,0% 100,0% 0 88 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

Casos Incluido Excluido Total Ν Porcentaje Ν Porcentaje Ν Porcentaje 5. He disfrutado jugando 88 100,0% 0 0,0% 88 100,0% 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 6. Cuando terminó el tiempo 88 100,0% 0 0,0% 100,0% 88 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

Casos Incluido Excluido Total Ν Porcentaje Ν Porcentaje Ν Porcentaje 7. Me ha gustado el diseño y 88 100,0% 0 0,0% 88 100,0% 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 8. El boss al que me he 88 100,0% 0 0,0% 100,0% 88 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

Casos Incluido Excluido Total Ν Porcentaje Ν Porcentaje Ν Porcentaje 9. Mi experiencia en general 88 100,0% 0 0,0% 88 100,0% ha sido buena con el boss / My overall experience with the boss has been good. 3 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 lengh comment * 100,0% 100,0% 88 0 0,0% 88 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 * 0 100,0% 88 100,0% 0,0% 88 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

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	DEVELOPING PRACTICE 2=Between 6 and 10) 2(3= 21 and 30; 5=Between 31	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

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	DEVELOPING PRACTICE: 2=Between 6 and 10) 2(3=E 21 and 30; 5=Between 31 ar	Between 11 and 20,4= Between	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

DDINOIDAL FACTOR	DEVELOPING PRACTICE:		
PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	2=Between 6 and 10) 2(3=6 21 and 30; 5=Between 31 ar	Between 11 and 20,4= Between 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%

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	21 and 30; 5=Between 31 ar	Setween 11 and 20,4= Between 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

			0 1 1
	DEVELOPING PRACTICE:	1(1= Less than 5 h/week.	¿Cuántas has ganado? / How
PRINCIPAL FACTOR	2=Between 6 and 10) 2(3=E	Between 11 and 20,4= Between	many times
(0=original;1=PCT,2=PCG)	21 and 30; 5=Between 31 ar	·	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
	Total	Desv. estándar	1,225
	Total	N Media	44
		Desv. estándar	,70 ,851
2	1	N	28
2	ı	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

DDINOIDAL FACTOR	DEVELOPING PRACTICE: 1		DIFFICULTY
PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	21 and 30; 5=Between 31 and	Setween 11 and 20,4= Between and 40.6= More than 40)2	(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 Mardia	56
		Media	4,50
	2	Desv. estándar	2,183
	2	N	22
		Media Desv. estándar	3,45
		DESV. ESIGNAI	2,176

	DEVELOPING PRACTICE:		
PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	2=Between 6 and 10) 2(3=l 21 and 30; 5=Between 31 a	Between 11 and 20,4= Between	FUN (Q5-Q6)
1	1	N	28
1	1	Media	4,179
		Desv. estándar	1,9824
	2	N	1,9024
	2	Media	4,545
		Desv. estándar	1,9679
	3	N	5
		Media	4,900
		Desv. estándar	2,3822
	Total	N	44
	10141	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

DDINOIDAL FACTOR	DEVELOPING PRACTICE:	1(1= Less than 5 h/week,	INMEDOIDILITY
PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	2=Between 6 and 10) 2(3=E 21 and 30; 5=Between 31 ar	Between 11 and 20,4= Between 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

DDINOIDAL FACTOR	DEVELOPING PRACTICE: 1		GRAPHICS&am
PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	21 and 30; 5=Between 31 and	Setween 11 and 20,4= Between and 40, 6= More than 40)2	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
T		Desv. estándar	1,39098
Total	1	N	56
		Media	4,1652
	2	Desv. estándar	1,66466
	2	N Media	3,8295
		Desv. estándar	1,63915
		DOSV. ESTATIVAL	1,03913

PRINCIPAL FACTOR	DEVELOPING PRACTICE: 12=Retween 6 and 10) 2(3=R	1(1= Less than 5 h/week, Between 11 and 20,4= Between	graphics&am p;DESIGN (Q1-
(0=original;1=PCT,2=PCG)	21 and 30; 5=Between 31 ar		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 Media	4 200000000
		Desv. estándar	4,2000000000 1,5383974346
	Total	N	1,5565974546
	lotai	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

DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5 h/week, 2=Between 6 and 10) 2(3=Between 11 and 20,4= Between (0=original;1=PCT,2=PCG) 1 N Media Desv. estándar 2 N integra Kromai boss is p integra Kromai	ia/ The perfectly ated in maia 28 5,14
Media Desv. estándar	5,14
Desv. estándar	
	4 000
2 N	1,820
_ IV	11
Media	5,00
Desv. estándar	1,183
3 N	5
Media	5,40
Desv. estándar	,894
Total	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

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	DEVELOPING PRACTICE: 2=Between 6 and 10) 2(3=B 21 and 30; 5=Between 31 a	etween 11 and 20,4= Between	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

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	21 and 30; 5=Between 31 ar	Setween 11 and 20,4= Between 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	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

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	DEVELOPING PRACTICE: 2=Between 6 and 10) 2(3=E 21 and 30; 5=Between 31 ar	Setween 11 and 20,4= Between 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
Tatal	4	Desv. estándar	1,971
Total	1	N	56
		Media Death action	3,48
	2	Desv. estándar	2,123
	2	N	22
		Media Deay, catándar	3,27
		Desv. estándar	2,120

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	DEVELOPING PRACTICE: 2=Between 6 and 10) 2(3=B 21 and 30; 5=Between 31	etween 11 and 20,4= Between	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

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	DEVELOPING PRACTICE: 2=Between 6 and 10) 2(3=B 21 and 30; 5=Between 31 and	etween 11 and 20,4= Between	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
		terminó el tiempo me sent 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. N 28 Media 3,71 Desv. estándar 2,225 N 11 Media 3,91 Desv. estándar 2,256 N 5 Media 4,60 Desv. estándar 3,286 Desv. estándar 2,319 N 28 Media 3,18 Desv. estándar 2,319 N 28 Media 3,18 Desv. estándar 2,319 N 28 Media 3,18 Desv. estándar 3,25 Desv. estándar 3,27 Desv. estándar 3,236 N 56 Media 3,45 Desv. estándar 2,239 N 22	
	3		5
			4,60
		Desv. estándar	3,286
	Total		44
2	1		28
		-	
	2		
			2,55
		Desv. estándar	2,115
	3		5
			5,40
		Desv. estándar	2,608
	Total		44
			3,27
			2,356
Total	1		56
			3,45
			2,239
	2		22
			3,23
		Desv. estándar	2,245

			7. Me ha
PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	DEVELOPING PRACTICE: 2=Between 6 and 10) 2(3=E 21 and 30; 5=Between 31 ar	Between 11 and 20,4= Between	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

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	DEVELOPING PRACTICE: 2=Between 6 and 10) 2(3=1 21 and 30; 5=Between 31 a	Between 11 and 20,4= Between	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

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	DEVELOPING PRACTICE: 2=Between 6 and 10) 2(3=E 21 and 30; 5=Between 31 ar	Between 11 and 20,4= Between	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

	DEVELOPING PRACTICE:	1(1= Less than 5 h/week,	
PRINCIPAL FACTOR	2=Between 6 and 10) 2(3=B	Between 11 and 20,4= Between	
(0=original;1=PCT,2=PCG)	21 and 30; 5=Between 31 ar		lengh comment
1	1	N	28
		Media	204,86
		Desv. estándar	320,861
	2	N	11
		Media	122,55
		Desv. estándar	135,963
	3	N Maratin	5
		Media	347,60
		Desv. estándar	166,629
	Total	N Marakina	44
		Media	200,50
0	4	Desv. estándar	274,971
2	1	N	28
		Media Desv. estándar	159,57
	2	N Desv. estandar	155,571
	2	Media	110.72
		Desv. estándar	110,73
	3	N	167,722 5
	3	Media	217,40
		Desv. estándar	97,159
	Total	N	97,139
	lotai	Media	153,93
		Desv. estándar	153,570
Total	1	N	56
. 3001		Media	182,21
		Desv. estándar	250,885
	2	N Standar	22
		Media	116,64
		Desv. estándar	149,114
			. 10,111

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

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

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

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	DEVELOPING PRACTICE: 1 2=Between 6 and 10) 2(3=B 21 and 30; 5=Between 31 an	etween 11 and 20,4= Between	WON RATE
	3	N	10
		Media	63,8333%
		Desv. estándar	40,67372%
	Total	N	88
		Media	51,5720%
		Desv. estándar	42,69524%

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	DEVELOPING PRACTICE: 1 2=Between 6 and 10) 2(3=B 21 and 30; 5=Between 31 and	etween 11 and 20,4= Between	¿Cuántas veces has jugado contra el boss?/ How many times have you played against the boss?
	3	N	10
		Media	3,10
		Desv. estándar	1,729
	Total	N	88
		Media	2,90
		Desv. estándar	1,668

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	DEVELOPING PRACTICE: 2=Between 6 and 10) 2(3=B 21 and 30; 5=Between 31 a	etween 11 and 20,4= Between	¿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

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	DEVELOPING PRACTICE: 1 2=Between 6 and 10) 2(3=B 21 and 30; 5=Between 31 and	etween 11 and 20,4= Between	DIFFICULTY (Q2)
	3	N	10
		Media	4,40
		Desv. estándar	2,413
	Total	N	88
		Media	4,23
		Desv. estándar	2,227

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	DEVELOPING PRACTICE: 2=Between 6 and 10) 2(3=B 21 and 30; 5=Between 31	etween 11 and 20,4= Between	FUN (Q5-Q6)
	3	N	10
		Media	5,000
		Desv. estándar	1,9861
	Total	N	88
		Media	3,875
		Desv. estándar	1,9524

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	DEVELOPING PRACTICE: 2=Between 6 and 10) 2(3=1 21 and 30; 5=Between 31 a	Between 11 and 20,4= Between	INMERSIBILITY (Q3-Q4)
	3	N	10
		Media	5,300
		Desv. estándar	1,8288
	Total	N	88
		Media	4,256
		Desv. estándar	1,8876

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	DEVELOPING PRACTICE: 1 2=Between 6 and 10) 2(3=B 21 and 30; 5=Between 31 and	etween 11 and 20,4= Between	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

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	DEVELOPING PRACTICE: 1 2=Between 6 and 10) 2(3=B 21 and 30; 5=Between 31 and	etween 11 and 20,4= Between	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

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	DEVELOPING PRACTICE: 1 2=Between 6 and 10) 2(3=B 21 and 30; 5=Between 31 and	etween 11 and 20,4= Between	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

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	DEVELOPING PRACTICE: 2=Between 6 and 10) 2(3=E 21 and 30; 5=Between 31 ar	etween 11 and 20,4= Between	2. La dificultad del boss la considero alta / I think the boss difficulty is high.
(1 0) 1 1 1	3	N	10
		Media	4,40
		Desv. estándar	2,413
	Total	N	88
		Media	4,23
		Desv. estándar	2,227

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	DEVELOPING PRACTICE: 2=Between 6 and 10) 2(3=E 21 and 30; 5=Between 31 ar	etween 11 and 20,4= Between	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

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	DEVELOPING PRACTICE: 1 2=Between 6 and 10) 2(3=B 21 and 30; 5=Between 31 and	etween 11 and 20,4= Between	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

	DEVELOPING PRACTICE: '	I(1= Less than 5 h/week,	5. He disfrutado jugando contra el boss / I
PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	2=Between 6 and 10) 2(3=B 21 and 30; 5=Between 31 ar	etween 11 and 20,4= Between ad 40, 6= More than 40)2	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

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	DEVELOPING PRACTICE: 1 2=Between 6 and 10) 2(3=B 21 and 30; 5=Between 31 and	etween 11 and 20,4= Between	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

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	DEVELOPING PRACTICE: 2=Between 6 and 10) 2(3=B21 and 30; 5=Between 31 an	etween 11 and 20,4= Between	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

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	DEVELOPING PRACTICE: 1 2=Between 6 and 10) 2(3=B 21 and 30; 5=Between 31 an	etween 11 and 20,4= Between	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

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	DEVELOPING PRACTICE: 1 2=Between 6 and 10) 2(3=B 21 and 30; 5=Between 31 and	etween 11 and 20,4= Between	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

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	DEVELOPING PRACTICE: 2=Between 6 and 10) 2(3=E 21 and 30; 5=Between 31 ar	setween 11 and 20,4= Between	lengh comment
	3	N	10
		Media	282,50
		Desv. estándar	145,755
	Total	N	88
		Media	177,22
		Desv. estándar	222,654

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	DEVELOPING PRACTICE: 1 2=Between 6 and 10) 2(3=B 21 and 30; 5=Between 31 and	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

	Casos					
	Inc	luido	Exc	cluido	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%

	Casos					
	Inc	Incluido		luido	T	otal
	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%

DROEIJE (1-DLAV	ER 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, experience, 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

PROFILE (1=PLAYI	ER 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

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

PROFILE (1=PLAYER 2=DEVELOPER) 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

Casos

	Casos					
	Inc	Incluido Excluido		T	Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
Edad / Age * by PLAY PROFILE (1=% SUM&It65%,2=%SUM> 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<65%,2=%SUM> 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<65%, 2=%SUM>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&It65%, 2=%SUM>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&It65%,2=%SUM> 65%)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%

Casos Incluido Excluido Total Ν Porcentaje Ν Porcentaje Ν Porcentaje SHOOTER GAMES' 100,0% 88 100,0% 0 0,0% 88 EXPERIENCE: 1 - No experience, 2 - Little experience, 3 - Medium experience, 4 - Very experienced, 5 - Expert * by PLAY PROFILE (1=% SUM<65%,2=%SUM> 65%) DIFICULTY IN GAMES: 1 -88 100,0% 0 0,0% 88 100,0% Easy, 2 - Normal, 3 -Hard, 4 - Extreme * by PLAY PROFILE (1=%SUM&It;65%, 2=%SUM>65%) KROMAIA's EXPERIENCE: 100,0% 88 100,0% 0 0,0% 88 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<65%,2=%SUM> 65%)

by PLAY PROFILE (1=%SU	M<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

	Desv. estándar	6,415	1,174
	Resúmenes d	le casos	
by PLAY PROFILE (1=%SU	JM<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

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

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

	Casos					
	Inc	luido	Exc	cluido	T	otal
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
Edad / Age * 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%
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% < 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% <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% <65%, 3>=66%)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%

	Casos					
	Inc	luido	Exc	luido	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=&It33%,2>33% &It 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% < 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% <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=&It33%,2>33% &It 65%, 3>=66%)	88	100,0%	0	0,0%	88	100,0%

	rtoodinionioo do	04000		
By PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% <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	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

By PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,2>33% <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	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

By PLAY PROFILE BY SUN (1=<33%,2>33% <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	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

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% <65%, 3>=66%)

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

		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=	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=	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=	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=
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%

1 - No experience, 2 - Little 1 - No experience, 2 - Little 1 - I don't know it, 2 - I've hear about it, 3 -I've	
experience, 3 - Medium Medium DIFICULTY IN experience, 4 - Very experienced, 5 - experienced, 5 - experienced, 5 - Normal, 3 -Hard, the developme	/e n
Expert * by	à
PRACTICE: 1 PRACTICE: 1 PRACTICE:	1
(1= Less than 5 (1= Less than 5 (1= Less than 5 h/week. h/week. h/week. h/week.	5
2=Between 6 2=Between 6 2=Between 6 2=Between 6	j
and 10) 2(and 10) 2(and 10) 2(and 10) 2(
3=Between 11	1
and 20,4= and 20,4= and 20,4= and 20,4= Between 21 and Between 21	nd
30; 5=Between 30; 5=Between 30; 5=Between 30; 5=Between	
31 and 40, 6= 31 and 40, 6= 31 and 40, 6= 31 and 40, 6=	
Casos More than 40) More than 40) More than 40) More than 40)
Incluido N 88 88 88 8	8
Porcentaje 100,0% 100,0% 100,0% 100,0%	6
Excluido N 0 0	0
Porcentaje 0,0% 0,0% 0,0% 0,0%	6
Total N 88 88 88	8
Porcentaje 100,0% 100,0% 100,0% 100,0%	6

by DEVELOPING PRACTICE 2=Between 6 and 10) 2(3=Bet 21 and 30; 5=Between 31 and	etween 11 and 20,4= Between	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	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

	etween 11 and 20,4= Between	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=	GENERAL GAMES' EXPERIENCE: 1 - No experience, 2 - Little experience, 3 - Medium experience, 4 - Very experienced, 5 -
21 and 30; 5=Between 31 an	N	More than 40	Expert 56
	Media	2,00	3,43
	Desv. estándar	1,265	1,158
2	N	32	32
	Media	3,44	4,19
	Desv. estándar	1,435	,535
Total	N	88	88
	Media	2,52	3,70
	Desv. estándar	1,493	1,041

by DEVELOPING PRACTICE 2=Between 6 and 10) 2(3=Bet 21 and 30; 5=Between 31 and	etween 11 and 20,4= Between	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

by DEVELOPING PRACTICE 2=Between 6 and 10) 2(3=Bet 21 and 30; 5=Between 31 and	etween 11 and 20,4= Between	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	
	ivieula	1,89
	Desv. estándar	1,89 ,731
2		
2	Desv. estándar	,731
2	Desv. estándar N	,731 32
2 Total	Desv. estándar N Media	,731 32 2,25
	Desv. estándar N Media Desv. estándar	,731 32 2,25 ,984

Resumir

Resumen de procesamiento de casos

Casos

	Casos					
	Inc	luido	Exc	luido	To	otal
	N	Porcentaje	N	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	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%

	Casos					
	Incl	uido	Exc	cluido	T	otal
	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%

Casos Incluido Excluido Total Ν Porcentaje Ν Porcentaje Ν Porcentaje SHOOTER GAMES' 88 100,0% 0 0,0% 88 100,0% 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 DIFICULTY IN GAMES: 1 -88 100,0% 0 0,0% 88 100,0% 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 KROMAIA's EXPERIENCE: 0 88 100,0% 0,0% 88 100,0% 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

DEVELOPING PRACTICE: 2=Between 6 and 10) 2(3=B 21 and 30; 5=Between 31	etween 11 and 20,4= Between	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	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

DEVELOPING PRACTICE: 2=Between 6 and 10) 2(3=E 21 and 30; 5=Between 31 ar	Setween 11 and 20,4= Between	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

DEVELOPING PRACTICE: 1 2=Between 6 and 10) 2(3=B 21 and 30; 5=Between 31 an	etween 11 and 20,4= Between	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

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

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

Casos

	Casos					
	Inc	luido	Exc	luido	To	otal
	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%
lengh 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
lengh comment	44	200,50	274,971	44	153,93
KIND OF COMMENT	44	2,68	1,552	44	2,41

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

	2	Total		
	Desv. estándar	N	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
lengh comment	153,570	88	177,22	222,654
KIND OF COMMENT	1,689	88	2,55	1,618

Resumir

AVERAGE GAME TIME *

WON RATE * PRINCIPAL

2=PCG) * PROFILE (1=PLAYER 2=DEVELOPER) DIFFICULTY (Q2) *

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG) * PROFILE (1=PLAYER 2=DEVELOPER)

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

FACTOR (0=original;1=PCT,

FUN (Q5-Q6) * PRINCIPAL

FACTOR (0=original;1=PCT,

INMERSIBILITY (Q3-Q4) *

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG) * PROFILE (1=PLAYER 2=DEVELOPER)

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG) * PROFILE (1=PLAYER 2=DEVELOPER)

Resumen de procesamiento de casos

Porcentaje

100,0%

100,0%

100,0%

100,0%

100,0%

Incluido

Ν

88

88

88

88

88

Excluido Total Ν Porcentaje Ν Porcentaje 0 0.0% 88 100,0% 0 0,0% 88 100,0% 0 0,0% 88 100,0%

0,0%

0,0%

88

88

Casos

0

0

100,0%

100,0%

Casos Incluido Excluido Total Ν Porcentaje Ν Porcentaje Ν Porcentaje GRAPHICS& DESIGN 100,0% 88 100,0% 0 0,0% 88 (Q1-Q7-Q8) * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT, 2=PCG) * PROFILE (1=PLAYER 2=DEVELOPER) lengh comment * 88 100,0% 0 0,0% 88 100,0% PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG) * PROFILE (1=PLAYER 2=DEVELOPER) KIND OF COMMENT * 0 100,0% 88 100,0% 0,0% 88 PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG) * PROFILE (1=PLAYER 2=DEVELOPER)

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	4,380555556	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%

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

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	PROFILE (1=PL	AYER 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	5,222222222
		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

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	PROFILE (1=	PLAYER 2=DEVELOPER)	lengh 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=PLAY	'ER 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%

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

PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG)	PROFILE (1=PLAY	ER 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=PLAY	ER 2=DEVELOPER)	lengh 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

	Casos					
	Inc	luido	Exc	luido	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%

	Casos					
	Incl	uido	Exc	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%

Casos

	Casus						
	Inc	uido	Exc	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%	
lengh 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.

		2		
	N	Media	Desv. estándar	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
lengh comment	28	204,86	320,861	16
KIND OF COMMENT	28	2,64	1,592	16

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	2	To	otal
	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	2
by DEVELOPING	by DEVELOPING PRACTICE: 1(1= Less than 5
PRACTICE: 1(1= .	h/week, 2=Between 6 and 10) 2(3=Between 11 and .
Total	1

	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	

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...

		Total		
	N	Media	Desv. estándar	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 Total
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 ...

	To	tal		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

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 ...

	Total				
	N	N Media [
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

	Casos						
	Inc	Incluido		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=&It 33%,2>33% &It65%, 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%	

Casos

			06	1303		
	Inc	luido	Excluido		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
lengh 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
lengh comment	5	121,20	163,773	21	201,67
KIND OF COMMENT	5	1,60	1,817	21	2,38

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 ...

	To	tal		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% ...

	•		•	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	. 0 .
	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

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

2

By PLAY PROFILE BY SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,.

	3	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)	3,555555556	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 SUI	M (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

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

Total

By PLAY PROFILE BY SUM (PLAY PROFILE BY SUM (1=<33%,...

	3	Total		
	Desv. estándar	N	Media	Desv. estándar
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

Casos Incluido Excluido Total Ν Ν Ν Porcentaje Porcentaje Porcentaje AVERAGE GAME TIME * 88 100,0% 0 0,0% 88 100,0% PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG) * PROFILE (1=PLAYER 2=DEVELOPER) WON RATE * PRINCIPAL 100,0% 0 0,0% 88 100,0% 88 FACTOR (0=original;1=PCT, 2=PCG) * PROFILE (1=PLAYER 2=DEVELOPER) DIFFICULTY (Q2) * 100,0% 0 100,0% 88 0,0% 88 PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG) * PROFILE (1=PLAYER 2=DEVELOPER) FUN (Q5-Q6) * PRINCIPAL 100,0% 88 100,0% 0 0,0% 88 FACTOR (0=original;1=PCT, 2=PCG) * PROFILE (1=PLAYER 2=DEVELOPER)

Ca	ISOS		
Exc	luido	To	כ
	Porcentaje	N	
0	0,0%	88	

	Inc	luido	Exc	cluido	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%
lengh 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	4,380555556
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	5,222222222
lengh comment	32	120,09	136,407	12	414,92
KIND OF COMMENT	32	2,41	1,604	12	3,42

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

		2			
	PRC	FILE (1=PLA	YER 2=DEVELOR	PER)	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)

			Total		
	PRO	FILE (1=PLA	YER 2=DEVELOR	PER)	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

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

Casos

	Casos						
	Inc	luido	Exc	luido	To	Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	Ν	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%	
lengh 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%	

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

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					
		GROU	P (1=A 2=B)		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	3,777777778
lengh comment	148,00	171,543	21	160,43
KIND OF COMMENT	2,09	1,621	21	2,76

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

			,				
		2					
		GROU	P (1=A 2=B)		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

Casos Incluido Excluido Total Porcentaje Ν Porcentaje Ν Ν Porcentaje AVERAGE GAME TIME * 88 100,0% 0 0.0% 88 100,0% PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG) * GROUP (1=A 2=B) WON RATE * PRINCIPAL 88 100,0% 0 0,0% 88 100,0% FACTOR (0=original;1=PCT, 2=PCG) * GROUP (1=A 2=B) DIFFICULTY (Q2) * 88 100,0% 0 0,0% 88 100,0% PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG) * GROUP (1=A 2=B) FUN (Q5-Q6) * PRINCIPAL 88 100,0% 0 0,0% 88 100,0% FACTOR (0=original;1=PCT, 2=PCG) * GROUP (1=A 2=B) INMERSIBILITY (Q3-Q4) * 100,0% 0 0,0% 88 100,0% 88 PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG) * GROUP (1=A 2=B) GRAPHICS& DESIGN 88 0 100,0% 100,0% 0,0% 88 (Q1-Q7-Q8) * PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT, 2=PCG) * GROUP (1=A 2 = B) lengh comment * 88 100,0% 0 0,0% 88 100,0% PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG) * GROUP (1=A 2=B) KIND OF COMMENT * 100,0% 88 100,0% 0 0,0% 88 PRINCIPAL FACTOR (0=original;1=PCT,2=PCG) * GROUP (1=A 2=B)

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

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					
		GROU	P (1=A 2=B)		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	3,777777778
lengh comment	148,00	171,543	21	160,43
KIND OF COMMENT	2,09	1,621	21	2,76

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

			,				
		2					
		GROU	P (1=A 2=B)		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	