

Learning Rates on Total and Sub Scores for HD and SHAM groups

Akaike's information Criterion (AIC)

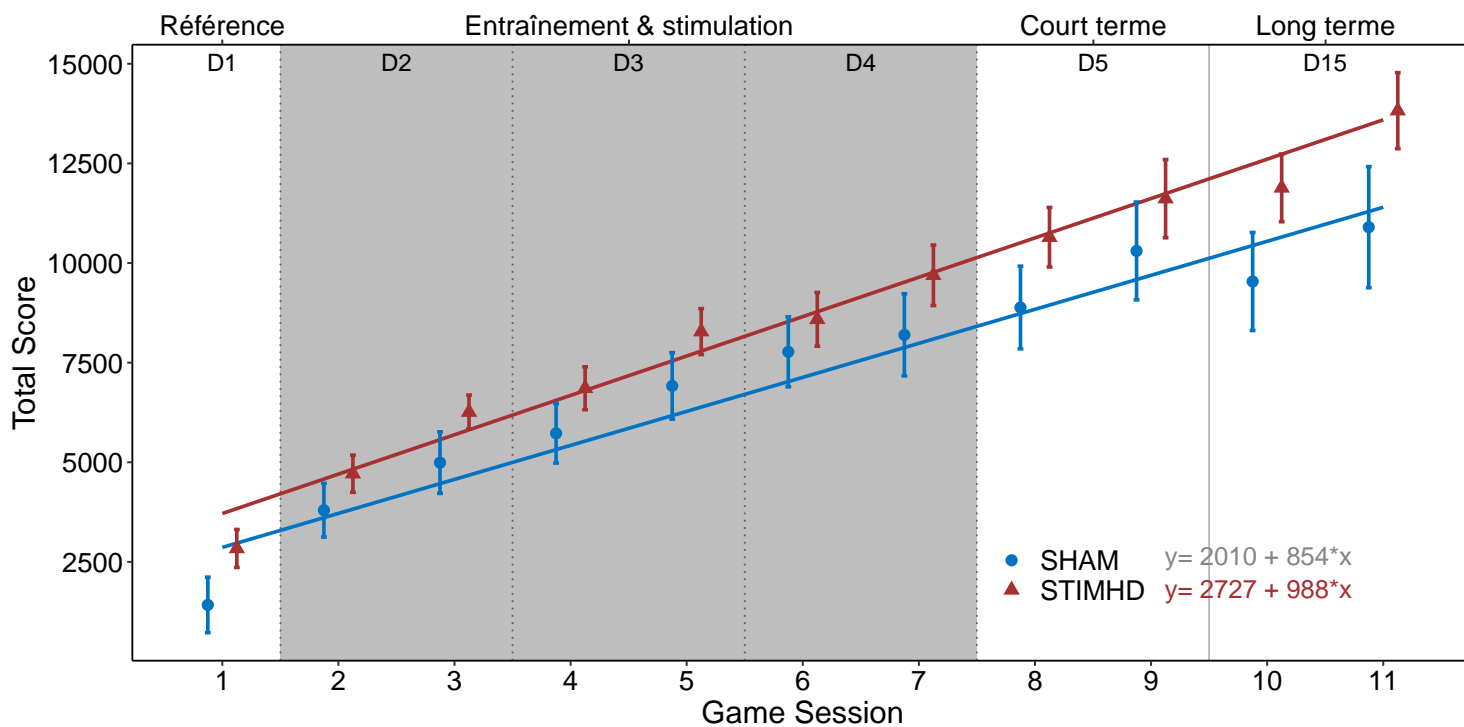
Tableau des critères d'Akaike pour chaque Score avec un modèle logarithme naturel $\text{lm}(\text{Score} \sim \ln(\text{Days}))$ ou un modèle linéaire $\text{Klm}(\text{Score} \sim \text{Days})$. Choisir le plus critère le plus petit.

	Total	Fortress	Flight	Bonus	Mine
Ln	8517.514	8321.206	7121.945	7127.336	7027.817
Linear	8515.631	8298.054	7134.132	7136.437	7060.661

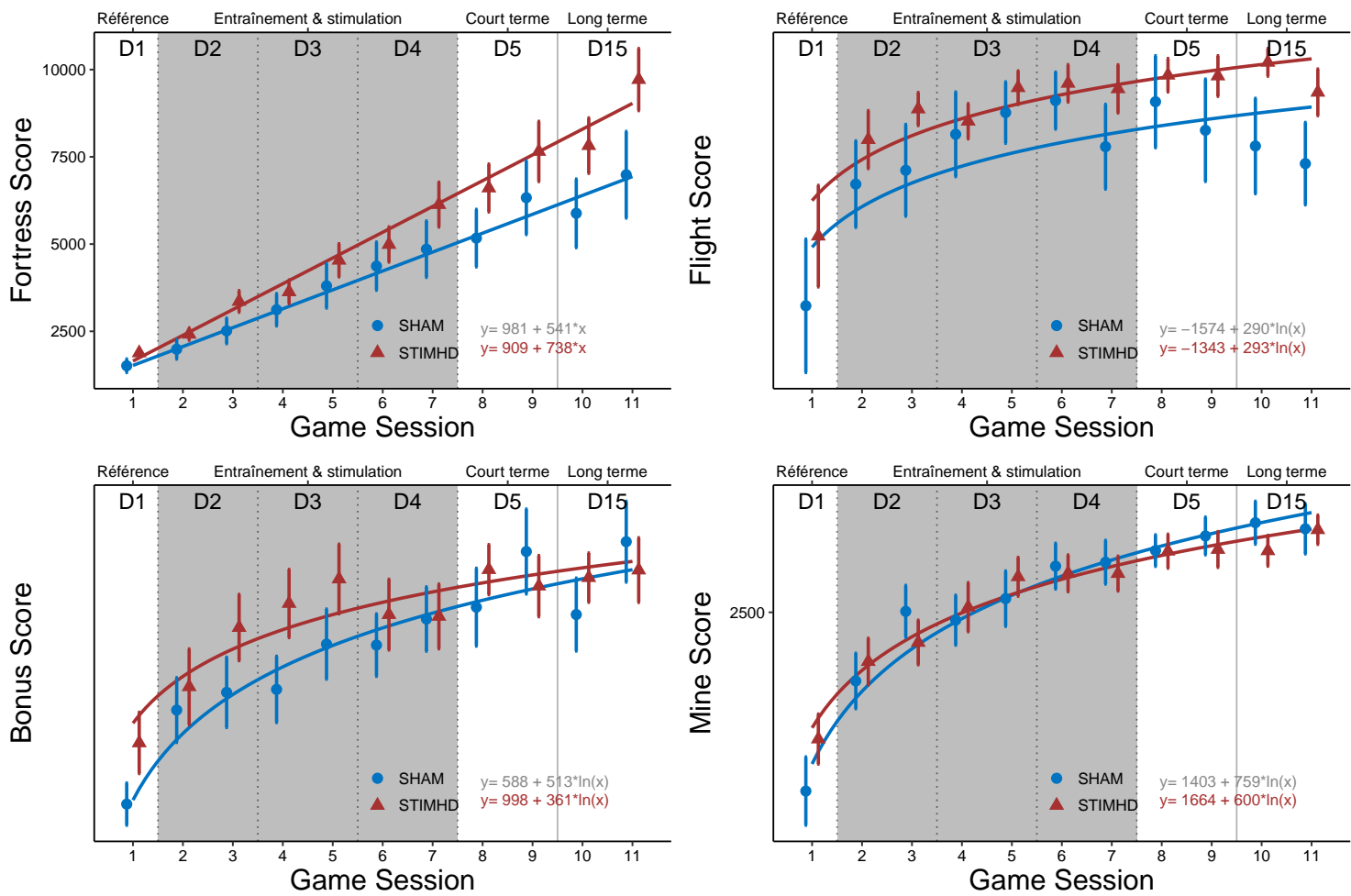
On choisit un modèle linéaire pour le score Total, ainsi que pour le Sous Score Fortress. Pour les autres, on peut choisir le modèle logarithme naturel.

Figures des Regressions (linéaires ou ln)

Total Score (linéaire)



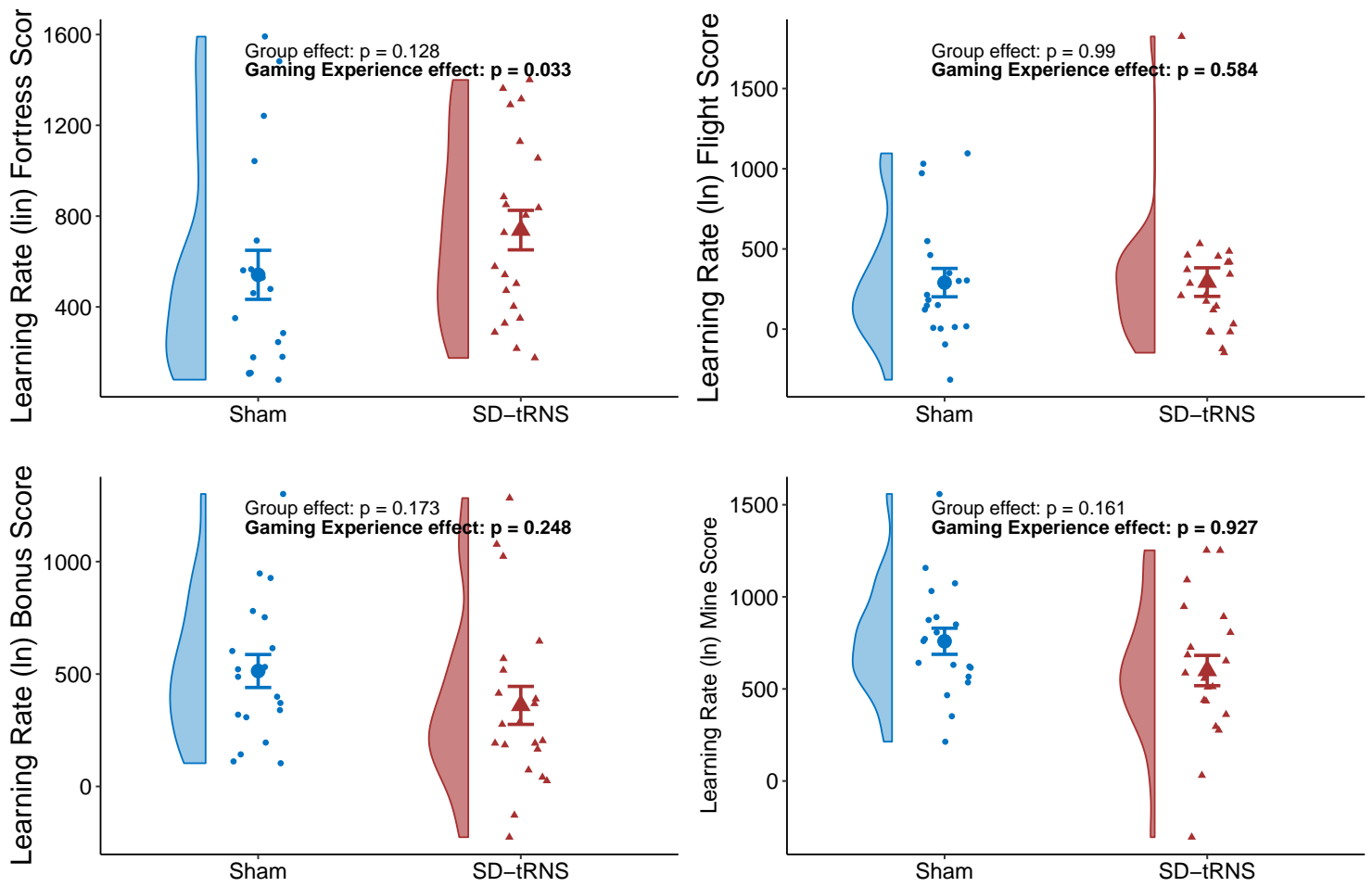
Sous Scores : Fortress (linéaire), Flight (ln), Bonus (ln), Mine (ln)



ANCOVA on Learning Rate by Group with Game Level as covariable

Total Score : Linear learning Rate





ANCOVA on Delta (Sub-Scores and Total Score)

Delta	Effect	TotalScore	Fortress	Flight	Bonus	Mine
ST	Group	0.970	0.377	0.844	0.076	0.085
	Game	0.017	0.029	0.912	0.903	0.851
LT	Group	0.227	0.075	0.985	0.095	0.200
	Game	0.076	0.069	0.875	0.642	0.913
RT	Group	0.020	0.012	0.671	0.877	0.557
	Game	0.648	0.839	0.950	0.379	0.907