

Dinâmicas em jogos de tabuleiro

Esta pesquisa visa definir o mundo de dinâmicas que existem em jogos de tabuleiro de acordo com a opinião dos que jogam.

O sentido de dinâmicas é adotado por esta pesquisa de acordo com o modelo MDA, que define dinâmicas como:

- o comportamento das mecânicas do jogo de acordo com as interações dos jogadores. em outras palavras é o que acontece durante o jogo, como os jogadores usam as mecânicas e como jogam o jogo em si

Ao longo deste questionário você verá diversos conceitos de dinâmicas identificados em jogos de tabuleiro, e será questionado sobre o quanto concorda que isso é uma dinâmica, de acordo com a definição, presente em jogos de tabuleiro. A resposta é uma escala de 1 a 5 onde 1 é discordo totalmente e 5 é concordo totalmente.

É um questionário rápido dura em média 15 a 20 min. Espero que possa contribuir com a pesquisa!

Caso queira depois acompanhar os resultados no final terá um campo para colocar seu e-mail e quando o trabalho estiver concluído enviarei para os interessados!

***Obrigatório**

1. Em qual desses perfis você se encaixa melhor? *

Marcar apenas uma oval.

- ☐ Jogador (entusiasta de jogos de tabuleiro)
- ☐ Designer de jogos de tabuleiro
- ☐ Empresarial (trabalha em uma empresa que publica jogos de tabuleiro)

2. Com que frequência você joga jogos de tabuleiro? (escolha a mais próxima)

Marcar apenas uma oval.

- ☐ 3 vezes por semana
- ☐ 1 vez por semana
- ☐ 1 vez por mês
- ☐ menos que as anteriores

Dinâmicas

Em cada pergunta responda o quanto você concorda que a dinâmica descrita (o evento descrito) acontece em jogos de tabuleiro.

por exemplo: 4 significa que acha que sim, mas não está 100% certo, 3 que não sabe ou não tem muito conhecimento.

3. Fazer uma ação para diminuir as opções dos outros jogadores (Renovar a oferta de cartas para que um jogador não compre uma carta) *

Marcar apenas uma oval.

	1	2	3	4	5	
Discordo totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo totalmente

4. Usar efeito colateral (atingir A causa evento B que ataca C) *

Marcar apenas uma oval.

	1	2	3	4	5	
Discordo totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo totalmente

5. Usar uma ação para descobrir informações (ver e analisar a reação dos outros jogadores) *

Marcar apenas uma oval.

	1	2	3	4	5	
Discordo totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo totalmente

6. Bloquear um jogador (cortar, usar uma ação para impedir que outro jogador a use) *

Marcar apenas uma oval.

	1	2	3	4	5	
Discordo totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo totalmente

7. Usar uma ação para mudar o estado de jogo (fazer uma ação para encarecer o mercado) *

Marcar apenas uma oval.

	1	2	3	4	5	
Discordo totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo totalmente

8. Um contra todos: um jogador decide atacar todos os outros jogadores *

Marcar apenas uma oval.

	1	2	3	4	5	
Discordo totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo totalmente

9. Todos contra um: vários jogadores se unem para atacar um único jogador (por exemplo por que ele está vencendo) *

Marcar apenas uma oval.

	1	2	3	4	5	
Discordo totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo totalmente

10. Se aliar a um outro jogador (para conseguir um objetivo ou vencer um obstáculo) *

Marcar apenas uma oval.

	1	2	3	4	5	
Discordo totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo totalmente

11. Perseguir um jogador (atacar e atrapalhar um mesmo jogador o tempo todo) *

Marcar apenas uma oval.

	1	2	3	4	5	
Discordo totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo totalmente

12. Sobreviver: jogar para não ser eliminado (ficar se curando para não morrer) *

Marcar apenas uma oval.

	1	2	3	4	5	
Discordo totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo totalmente

13. Combo: encadear efeitos automáticos do jogo *

Marcar apenas uma oval.

	1	2	3	4	5	
Discordo totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo totalmente

14. Inutilizar ou reduzir determinado recurso do jogo (eliminar todas as formas de usar ferro) *

Marcar apenas uma oval.

	1	2	3	4	5	
Discordo totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo totalmente

15. Se proteger de um jogador se escondendo atrás de um terceiro *

Marcar apenas uma oval.

	1	2	3	4	5	
Discordo totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo totalmente

16. Paralaxe: Observar um resultado visando forçar um resultado mais benéfico para si (daqui encostou!!) *

Marcar apenas uma oval.

	1	2	3	4	5	
Discordo totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo totalmente

17. Evitar pontuar no jogo por algum benefício (por exemplo não pontuar para ser o primeiro a jogar na próxima rodada) *

Marcar apenas uma oval.

	1	2	3	4	5	
Discordo totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo totalmente

18. Acampar numa posição / fazer sempre a mesma ação ou estratégia *

Marcar apenas uma oval.

	1	2	3	4	5	
Discordo totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo totalmente

19. Impedir o progresso do jogo (atrasar o jogo) *

Marcar apenas uma oval.

	1	2	3	4	5	
Discordo totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo totalmente

20. Jogar em função das suas próximas ações / planejar uma sequência de ações *

Marcar apenas uma oval.

	1	2	3	4	5	
Discordo totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo totalmente

21. Alpha player: Jogador que joga pelos outros, que força outros jogadores a jogarem da forma que ele quer *

Marcar apenas uma oval.

	1	2	3	4	5	
Discordo totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo totalmente

22. Proteger posição ou peças (jogar impedindo que outros jogadores acessem um recurso seu) *

Marcar apenas uma oval.

	1	2	3	4	5	
Discordo totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo totalmente

23. Jogar de forma segura (não fazer jogadas arriscadas, sempre jogar na certeza) *

Marcar apenas uma oval.

	1	2	3	4	5	
Discordo totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo totalmente

24. Ritualidade: jogador que repete a forma de jogar visando um mesmo resultado obtido anteriormente (jogar o dado da mesma forma esperando o mesmo resultado) *

Marcar apenas uma oval.

	1	2	3	4	5	
Discordo totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo totalmente

25. Contar cartas, tokens e outros recursos *

Marcar apenas uma oval.

	1	2	3	4	5	
Discordo totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo totalmente

26. Procurar objetivo próprio não definido pelo jogo (conquistar todos os territórios de montanha, 'Eu sou o rei da montanha!') *

Marcar apenas uma oval.

	1	2	3	4	5	
Discordo totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo totalmente

27. Acelerar o fim do jogo (Em puerto rico construir rapidamente varias construções) *

Marcar apenas uma oval.

	1	2	3	4	5	
Discordo totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo totalmente

28. Fazer um sacrifício (sacrificar uma peça importante no xadrez) *

Marcar apenas uma oval.

	1	2	3	4	5	
Discordo totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo totalmente

29. Distração: fazer uma ação para tirar o foco/atenção dos outros jogadores do seu objetivo real. (conquistar um território em uma região que não lhe interessa para que os outros pensem que interessa) *

Marcar apenas uma oval.

	1	2	3	4	5	
Discordo totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo totalmente

30. Mudar de estratégia por causa dos status do jogo (não consigo mais pontuar por milho vou tentar pontuar por madeira) *

Marcar apenas uma oval.

	1	2	3	4	5	
Discordo totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo totalmente

31. Deduzir informações secretas através das que estão abertas (ver uma ou mais cartas jogadas por um oponente e deduzir quais cartas ele pode ou não ter na mão) *

Marcar apenas uma oval.

	1	2	3	4	5	
Discordo totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo totalmente

32. Se comunicar de forma indireta com aliados, para que os outros jogadores não identifiquem a mensagem (sussurrar, mimica, sinais pré-combinados) *

Marcar apenas uma oval.

	1	2	3	4	5	
Discordo totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo totalmente

33. Desistir do jogo (ficar apenas andando em círculos sem objetivo algum, repetir a mesma ação sem nenhum proposito até o jogo terminar) *

Marcar apenas uma oval.

	1	2	3	4	5	
Discordo totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo totalmente

34. Trapacear: quebrar uma regra do jogo *

Marcar apenas uma oval.

	1	2	3	4	5	
Discordo totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo totalmente

35. Trollar: jogar para atrapalhar os outros jogadores, sem se importar em vencer *

Marcar apenas uma oval.

	1	2	3	4	5	
Discordo totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo totalmente

36. Intimidar: Usar de uma posição de maior poder para forçar um jogador a fazer uma jogada. (faça isso se não eu te ataco) *

Marcar apenas uma oval.

	1	2	3	4	5	
Discordo totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo totalmente

37. Blear: passar informações falsas para manipular a jogada de outro jogador *

Marcar apenas uma oval.

	1	2	3	4	5	
Discordo totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo totalmente

38. Convencer os outros jogadores (convencer um jogador de que não tem o mesmo interesse que ele para que não o ataque) *

Marcar apenas uma oval.

	1	2	3	4	5	
Discordo totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo totalmente

39. Confundir um jogador para que ele faça uma jogada ruim *

Marcar apenas uma oval.

	1	2	3	4	5	
Discordo totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo totalmente

40. Excluir alguém do jogo (em um jogo que se seleciona participantes, nunca escolher a tal pessoa) *

Marcar apenas uma oval.

	1	2	3	4	5	
Discordo totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo totalmente

41. Small talk: falar durante todo o tempo para distrair os outros jogadores *

Marcar apenas uma oval.

	1	2	3	4	5	
Discordo totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo totalmente

42. Jogar de forma arriscada (procurar os maiores riscos para ter as melhores recompensas) *

Marcar apenas uma oval.

	1	2	3	4	5	
Discordo totalmente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Concordo totalmente

43. Alguma sugestão de dinâmica que não encontrou neste questionário?

44. E-mail para receber mais informações:

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.

Google Formulários