**Anexo I**

Entrevista - Playtest Diversão/Vídeo

Curso - Design Digital

Aluno - Francisco Á. V. Damasceno - 473558

**Seção 1 - Diversão:**

1. Quão divertido foi o jogo para você, numa **escala de 1 a 10**?
   1. Eu gosto de jogar jogos de estratégia, xadrez, cup. Foi divertido, colocaria um 8.
2. Qual foi a **parte mais divertida** do jogo para você?
   1. Foi pensando e como combinar as cartas, para gerar algum tipo de efeito. Em como eu poderia distribuir as cartas de pontos e ficar guardando as cartas de ação.
3. Você gostaria de **jogar** este jogo **novamente**? Por quê?
   1. Sim, eu jogaria novamente. Dessa primeira vez, senti só que eu comecei o básico no jogo. Poderia pensar em outro mecanismo se eu continuar jogando.
4. **Onde** você jogou o jogo e quantas pessoas estavam ao redor? Isso afetou sua experiência?
   1. Não, não me senti afetado ou distraído.
5. Você teve a chance de usar suas **habilidades pessoais** durante o jogo? Pode compartilhar **um exemplo**?
   1. Eu diria uma aritmética simples e pela observação da contagem. Uma certa lógica para escolher quais cartas usar no momento e quais cartas usar. E de observação para saber como meu adversário está jogando.
6. Suas decisões afetaram significativamente o resultado do jogo? Conte sobre uma **decisão importante** que você tomou.
   1. Esse é um jogo baseado em decisões. As decisões de quaisquer lados afetam o decorrer do jogo. Eu admito também que teve muitas cartas que eu guardei, pois eu não sabia como funcionam. Até perguntei sobre como elas funcionam durante o jogo.
7. Qual foi sua **estratégia favorita** ao jogar? O jogo permitiu diferentes estratégias? Você se adaptou durante o jogo?
   1. Eu acho interessante o investidor pelo efeito de dobrar. E as cartas de desastre, bolha imobiliária. E como fica na mão de outra pessoa, acaba simulando a aleatoriedade da vida real.
   2. Sim, eu pensei durante essas duas partidas. Pensei em uma. Conhecendo mais cartas poderia pensar em outras formas de jogar. Teria que conhecer mais para afirmar algo assim.
8. Houve algum **momento específico** durante o jogo que você considera **memorável**? Pode compartilhar essa experiência?
   1. Normalmente quando chega num momento da segunda partida, eu percebi que poderia me colocar em uma situação de vantagem que eu não iria sair. Mesmo que eu jogasse cartas com valor baixo, poderia obter um valor maior no final.
9. Livre:
   1. É realmente bom para pensar estrategicamente, durante a dinâmica do jogo. Mas para focar nos conceitos. Eu admito que durante a partida olhei pouco para os conceitos mesmo, estava mais focado na interação e na pontuação. Nas ações que eu poderia fazer para aumentar o meu valor e guardar cartas destrutivas para usar ela. É pensar numa maneira de chamar atenção nos conceitos.
   2. Assim eu não consigo imaginar, eu tenho o pensamento de ter algo que faça as pessoas se voltarem para o conceito, mas lendo os nomes das cartas. Fazendo os nomes das cartas. Alguma dinâmica para elas lembrarem os nomes das cartas. Deixar o nome da carta valioso para mecânica. Para a pessoa lembrar o nome da carta pelo nome. Letra de crédito imobiliário para funcionar de algum jeito.