**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. 10
2. Qual foi a **parte mais divertida** do jogo para você?
   1. Eu acho que foi quando eu percebi que conseguiria jogar com as cartas que eu tinha na mão. Comecei a entender melhor os efeitos das cartas, não foi de imediato. Os ícones não explicam bem os efeitos. Um possível problema de apresentação dos ícones. Mesmo o texto das explicações das cartas não é muito bom. Cartas Especiais achei mais fácil de identificar. Tive dificuldade em encontrar o ícone da carta na pesca.
3. Você gostaria de **jogar** este jogo **novamente**? Por quê?
   1. Sim, eu gostaria de mostrar para amigos que gostam muito de jogo.
4. **Onde** você jogou o jogo e quantas pessoas estavam ao redor? Isso afetou sua experiência?
   1. Me senti à vontade nesse ambiente, em outro contexto eu jogaria de outro jeito.
5. Você teve a chance de usar suas **habilidades pessoais** durante o jogo? Pode compartilhar **um exemplo**?
   1. Pulei ;-;
6. Suas decisões afetaram significativamente o resultado do jogo? Conte sobre uma **decisão importante** que você tomou.
   1. Quando eu usei uma carta que eu não tinha muita certeza do que faria. Mas acabei colocando no momento certo, e acabei comprando cartas muito boas.
7. Qual foi sua **estratégia favorita** ao jogar? O jogo permitiu diferentes estratégias? Você se adaptou durante o jogo?
   1. No começo eu pensava em fazer o maior número de pontos na primeira rodada, você tem que ganhar rodadas e não fazer muitos pontos por rodadas. Entendi a partir da segunda rodada. Foi muito mais estratégico do que a força bruta.
   2. É legal começar de novo, a rodada é curta. Apesar de não ter cartas novas toda vez que recomeça. Não acho que é um jogo casual, dizer que é rápido não é sinônimo de casualidade. Mas me lembra Magic.
   3. Ele é tão mais divertido quanto mais conhecimento você tem do jogo, não consigo imaginar duas crianças jogando.
8. Houve algum **momento específico** durante o jogo que você considera **memorável**? Pode compartilhar essa experiência?
   1. Quando eu ganhei da primeira rodada, quando eu vi que eu tinha investidor. Essa carta do investidor é muito boa e muito interessante.
9. Livre
   1. **Os ícones me confundiram.** A **cor** faz uma remissão à carta. A tabela está **flipada**, está virada um para o lado e o outro.
   2. Escolha os seus investimentos, mantenha 10 cartas na mão e troque até dois investimentos.
      1. O **trade off** é o nome que se dá a uma decisão que consiste na escolha de uma opção em detrimento de outra. Para se tratar de um trade off, o indivíduo deve, necessariamente, deixar de lado alguma opção em sua escolha.