**Anexo I**

Entrevista - Playtest Diversão/Vídeo

Curso - Design Digital

Testador - Francisco Á. V. Damasceno - 473558

**Seção 1 - Diversão:**

1. Quão divertido foi o jogo para você, numa **escala de 1 a 10**?
   1. 9. Eu gostei.
2. Qual foi a **parte mais divertida** do jogo para você?
   1. Montar o deck, é por que montar o deck para mim é interessante. Pois ele dita pra mim como eu vou jogar.
3. Você gostaria de **jogar** este jogo **novamente**? Por quê?
   1. Sim, para testar novas estratégias. Pensar nos combos entre as cartas, isso me motivaria a jogar de novo.
4. **Onde** você jogou o jogo e quantas pessoas estavam ao redor? Isso afetou sua experiência?
   1. Não, deu pra me concentrar no jogo.
5. Você teve a chance de usar suas **habilidades pessoais** durante o jogo? Pode compartilhar **um exemplo**?
   1. Sim, quando eu consegui usar de previsão e de leitura de oponente pra pensar mais ou menos no que ele tava fazendo pra rebater.
6. Suas decisões afetaram significativamente o resultado do jogo? Conte sobre uma **decisão importante** que você tomou.
   1. A decisão de construção de deck, e aprender a blefar me ajudou nos momentos. Eu gostava de pular a primeira rodada, para guardar cartas para os próximos rounds.
7. Qual foi sua **estratégia favorita** ao jogar? O jogo permitiu diferentes estratégias? Você se adaptou durante o jogo?
   1. Blefar foi uma estratégia muito boa. Pra fazer ele pensar que eu tinha menos cartas, eu estava guardando dentro do deck, do cemitério. O jogo implicitamente permitiu que isso acontecesse. Seja no deck ou no cemitério.
8. Houve algum **momento específico** durante o jogo que você considera **memorável**? Pode compartilhar essa experiência?
   1. Quando eu tentei jogar uma carta de efeito, para reduzir os investimentos dele pra reduzir pra um. E ele tinha o touro de ouro que derrotou minha estratégia.
9. Livre
   1. Gostei muito do jogo, principalmente do teste com o baralho reduzido. Senti um pouco de falta de olhar as cartas do outro deck se estavam diferentes. Talvez tivessem outras estratégias. Achei divertido e simples. Jogos que apostam em simplicidade, eles ganham um certo nível de complexidade. E assim que você vai aprendendo dentro da sua curva de aprendizado, ele vai adicionando um certo nível de complexidade. É um jogo simples, mas como tu vai aprendendo a jogar, ele adiciona uma complexidade que não estava ali inicialmente. À medida que você vai aprendendo a jogar, ele permite que você adicione uma complexidade.