**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. 9
2. Qual foi a **parte mais divertida** do jogo para você?
   1. Bolar a estratégia para vencer do cara. E fazer a administração para pensar nas jogadas do futuro. Tipo inicialmente ele me deu uma assustada, pensei que demoraria para entender. Mas baseado nas cartas de apoio foi suficiente para eu conseguir desenrolar.
3. Você gostaria de **jogar** este jogo **novamente**? Por quê?
   1. Eu jogaria várias vezes. Jogaria com meus amigos. É simples de se jogar, a partida não demora muito.
4. **Onde** você jogou o jogo e quantas pessoas estavam ao redor? Isso afetou sua experiência?
   1. Afetou positivamente, que você estava lá para dar apoio. Daria para jogar em qualquer lugar.
5. Você teve a chance de usar suas **habilidades pessoais** durante o jogo? Pode compartilhar **um exemplo**?
   1. Eu tive que pensar, bolar uma estratégia de como eu iria poder estar utilizando. Tive que utilizar um pouco do meu conhecimento baseado em outros jogos. Um deles foi o Gwent e o Legends of Runeterra. Tive que lembrar e não posso jogar toda, então eu tive que administrar as cartas. As artes estavam muito legais.
6. Suas decisões afetaram significativamente o resultado do jogo? Conte sobre uma **decisão importante** que você tomou.
   1. Eu creio que sim, eu senti o 70-30, pois apesar de minhas escolhas influenciarem sim. Porém se eu tivesse vindo com umas cartas diferentes, poderia ter sido diferente. Não foi só sorte e nem habilidade. Tá equilibrado.
7. Qual foi sua **estratégia favorita** ao jogar? O jogo permitiu diferentes estratégias? Você se adaptou durante o jogo?
   1. Eu gostei bastante das cartas do investidor. E a minha estratégia era pegar o máximo de cartas inicialmente. Que eu já tinha ganhado a primeira.
   2. Ele dá essa liberdade de várias estratégias. Principalmente quando você pode trocar duas cartas inicialmente. Ali tira o peso da sorte.
8. Houve algum **momento específico** durante o jogo que você considera **memorável**? Pode compartilhar essa experiência?
   1. Eu ter perdido.