**Anexo II**

Entrevista - Playtest Diversão/Vídeo

Curso - Design Digital

Aluno - Francisco Á. V. Damasceno - 473558

**Seção 1 - Jogo e Mecânicas:**

1. Como você avaliaria, em uma escala de 1 a 10, a **experiência geral** de jogar o jogo?
   1. 10
2. Como você descreveria a **experiência geral** de jogar o jogo? O jogo foi envolvente?
   1. O jogo, apesar de eu ter os meus questionamentos quanto ao balanceamento. Não é nenhum momento chato. Você tem pensado muito profundamente sobre cada jogada, isso torna interessante.
3. O **ritmo** de **jogo** estava adequado? Foi muito lento ou muito rápido? De 1 a 5.
   1. Ele se encaixou perfeitamente para dinâmica do jogo, um 5. Achei adequado.
4. Quais **mecânicas** do jogo você achou mais **interessantes** e **envolventes**? Por quê?
   1. As cartas voltaram da pilha de descarte, que foi justamente a mecânica que eu achei muito forte. Apesar que é balanceado por que é limitado o que você pode voltar dali. Às vezes eu consigo pegar um negócio de compra.
5. Houve alguma **mecânica** que você **achou confusa ou difícil** de entender? Se sim, o que poderia ser melhorado?
   1. Eu admito que teve algumas que eu não usei, mas eu não diria que é difícil. Não teve tanta confusão.
6. Você considera alguma **carta** ou **mecânica** **desequilibrada** e injusta? Se sim, qual e por quê?
   1. Eu acho que a mecânica mais forte na minha opinião é voltar algo da pilha de descarte, eu acho que ela é injusta dependendo do deck. Talvez se fosse algo de voltar da pilha, não ativaria o efeito que ele tem extra. É que a gente tá pensando no que cartas possíveis podem vir, que às vezes quando uma mecânica é muito forte você acaba limitar o poder de uma carta por conta dessa mecânica.
   2. Outro: Se o deck é pré construído, mas definitivamente se tiver uma pool de cartas montáveis, você dá recuperar o deck inteiro de uma vez.

**Seção 2 - Manual:**

1. As **regras do jogo** foram **fáceis** de aprender? Em uma escala de 1 a 5, o quão intuitivas foram?
   1. 5. São fáceis, esses tipos de efeitos realmente é impossível você memorizar. Você esquece. A mecânica core de turnos, e onde colocar isso foi definitivamente fácil de aprender. A gente não travou em algum momento.
2. Se pouco intuitiva, qual **regra**/**carta** que precisava **ser esclarecida**?
   1. Eu acho que não tem nenhuma.
3. Como você avalia a **qualidade e eficácia das explicações** sobre as regras do jogo no manual? Pode compartilhar exemplos para ilustrar sua opinião?
   1. Tá tudo muito bem explicado.
4. Em uma **escala de 1 a 5**, quanto o **manual** aumentou seu interesse em jogar o jogo?
   1. Eu diria que, 3.5. Eu jogo muito jogo de cartas, e apesar desse jogo ser bom e tudo. Essa decisão de 10 cartas eu tenho pensado muito além, não é muito meu tipo de jogo.
5. Após ler o manual, você se **sentiu confiante em começar a jogar**? Houve alguma parte do manual que o deixou confuso e inseguro sobre as regras do jogo?
   1. Me senti confiante.
6. Você **recomendaria o manual** a outros jogadores interessados em aprender o jogo? Por quê?
   1. Em geral, eu recomendaria ler as regras ou o manual. Se o manual está bom o suficiente para eu recomendar, sim está.
7. Na sua opinião, o manual poderia **ser mais conciso ou mais detalhado** em alguma área específica? Se sim, em qual área e por quê?
   1. Não, acho que não.
8. Satisfeito