**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. O jogo em si, acho que daria 9.
2. Como você descreveria a **experiência geral** de jogar o jogo? O jogo foi envolvente?
   1. Foi divertido, tem um ritmo interessante. Tem que pensar pra jogar, você aprende o básico e aprende rápido.
   2. Eu realmente fiquei interessado, ia jogar uma partida. Joguei três.
3. O **ritmo** de **jogo** estava adequado? Foi muito lento ou muito rápido? De 1 a 5.
   1. 5. Eu gosto de um jogo num intervalo curto para jogar mais de uma partida. O ritmo dele é muito bom.
4. Quais **mecânicas** do jogo você achou mais **interessantes** e **envolventes**? Por quê?
   1. Eu achei a construção do jogo em questão do investidor. Ele acrescenta muito poder, mas ele se torna uma carta mais frágil.
5. Houve alguma **mecânica** que você **achou confusa ou difícil** de entender? Se sim, o que poderia ser melhorado?
   1. Não, a nível de regra tudo muito bem explicado. Simples e sucinto. A única coisa que me trouxe confusão em si, é a questão da construção de baralhos próprios. Em que caso o baralho seja construído pelos jogadores, quais seriam as regras de construção.
6. Você considera alguma **carta** ou **mecânica** **desequilibrada** e injusta? Se sim, qual e por quê?
   1. Não injusta, do jeito que foi apresentado. Cada um teve a oportunidade de realizar jogadas fortes. Eu sempre pude reagir, o jogo foi bem dinâmico.

**Seção 2 - Manual:**

1. As **regras do jogo** foram **fáceis** de aprender? Em uma escala de 1 a 5, o quão intuitivas foram?
   1. De regras é muito bom que tudo é explicado com duas frases. Não tem erro, não causa confusão. Não houve confusão por causa da regra. Consultas rápidas, por motivo do primeiro contato. Numa próxima vez não precisaria mais.
2. Se pouco intuitiva, qual **regra**/**carta** que precisava **ser esclarecida**?
   1. Não, as regras explicaram muito bem. De relacionar o ícone com a carta comunicou bem.
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. Explicações achei boa, é curto é simples e claro.
4. Em uma **escala de 1 a 5**, quanto o **manual** aumentou seu interesse em jogar o jogo?
   1. 3, o que me chama mais atenção foi a parte do design mesmo. A primeira página quando a gente abre o manual, a gente vê questões de cor. As cartas em si, isso dá interesse. Olha esse jogo é bonito, interessante. A primeira página é muito interessante, deu bastante interesse.
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. Sim, não tive insegurança.
6. Você **recomendaria o manual** a outros jogadores interessados em aprender o jogo? Por quê?
   1. Sim, acho que qualquer pessoa que ler o manual do jeito que tá agora, consegue jogar o jogo.
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. Talvez a questão dessa parte da explicação do tabuleiro, não utilize muito esse negócio de seta. Usando uma linha vermelha indicando, talvez uma pessoa não entenda que isso tudo é a área.
8. Livre:
   1. Agradável. Se possível a construção de deck e quais seriam as regras para isso. Se possível jogaria de novo.