**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. 8
2. Como você descreveria a **experiência geral** de jogar o jogo? O jogo foi envolvente?
   1. O jogo em seu *betatest* está bom. Ainda é um jogo incompleto, por isso não é um 10. Ainda falta um polimento para ficar melhor.
   2. A temática de investimento que você propõe nessa tabuleiro, na qual começamos com muito recurso, e ao longo do jogo você ia comprando cartas. E nesse jogo você tem as cartas até o fim, isso dá um bom comparativo num negócio de investimento. Mas sem gastar tudo.
3. O **ritmo** de **jogo** estava adequado? Foi muito lento ou muito rápido? De 1 a 5.
   1. 4 é bastante rápido em comparação a muitos jogos de cartas. Vai depender muito das pessoas que estão jogando. Diferentemente do pessoal que joga yugi oh e pokémon, que levam uns 20 minutos.
4. Quais **mecânicas** do jogo você achou mais **interessantes** e **envolventes**? Por quê?
   1. Eu achei interessante a mecânica do Engano. É que a gente tem outras cartas aleatórias, e para não perder os pontos, você pode jogar o engano e ter uma segunda chance.
5. Houve alguma **mecânica** que você **achou confusa ou difícil** de entender? Se sim, o que poderia ser melhorado?
   1. Eu acho interessante a mecânica de crise, os problemas são muitos específicos. Seria interessante como o touro de ouro, você criasse uma carta desse um efeito negativo e você aplicasse ela no setor do inimigo. Uma carta de efeito mais versátil.
6. Você considera alguma **carta** ou **mecânica** **desequilibrada** e injusta? Se sim, qual e por quê?
   1. Eu não vi todas as mecânicas apresentadas. Terceirização, você procura outras cópias e jogue instantaneamente, e não houve um limite de cópias que você pode ter no baralho. Colocar um limite.

**Seção 2 - Manual:**

1. As **regras do jogo** foram **fáceis** de aprender? Em uma escala de 1 a 5, o quão intuitivas foram?
   1. São seis páginas de manual, então eu gostei que ele fala a parte básica do jogo. Até as 4 páginas estão interessantes.
2. Se pouco intuitiva, qual **regra**/**carta** que precisava **ser esclarecida**?
   1. Contudo, tem uma parte que me lembra sobre placas de trânsito. São muitas informações jogadas. Toda vez que você tiver alguma dúvida, você precisa acessar o manual várias vezes. Ter o resumo da regra na própria carta já facilita não precisar ficar com o manual de lado. Você já viu alguém jogando baralho com manual? Jogos dinâmicos e populares, eles tentam manter o jogo mais didático e simples possível.
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. Boa parte das explicações são bem diretas no que elas fazem. Tirando erros de redundância. Até que muito boas. Só essas duas últimas páginas me puxaram um pouco a orelha. O restante demonstra o que cada imagem faz. Às vezes uma figura com uma descrição simples já resolve. As cores ajudavam. Eu já sabia que o vermelho ficava no vermelho.
4. Em uma **escala de 1 a 5**, quanto o **manual** aumentou seu interesse em jogar o jogo?
   1. 3. Ele não alterou muito o meu interessante, eu sabia que ele era importante para eu entender as regras do jogo. Mas assim como qualquer outro jogo, eles foram feitos para serem jogados e não estudados. Às vezes, a pessoa aprender na prática é muito melhor do que ler sobre o que uma regra faz. Você aprender como ela tá jogando é muito mais interessante do que ler um papel.
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. A confiança vem como você joga as cartas e os efeitos acontecem, geralmente como você conecta essas ideias. Quando você ver que isso funciona, aumenta mais a confiança e causa mais sua diversão. E talvez uma das regras que ficou bem descrita foi, que muitos jogos de cartas as pessoas compram cartas. Dizer que as pessoas não compram cartas. Eu comecei a ter essa insegurança quando eu gastei todas as minhas cartas.
6. Você **recomendaria o manual** a outros jogadores interessados em aprender o jogo? Por quê?
   1. Sim, pois querendo ou não muitas das informações estão contidas no manual, então enquanto todas as regras estiverem nele. Eu vou depender dele. Se eu incentivar outra pessoa a jogar, essa pessoa precisa tá incentivada a ler também o manual para entender 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. Acho que o manual está okay, só que tem muitas informações detalhadas, dá um pouco de espanto de dificuldade de entender. Exemplifico o investidor, tendo ele três regras para uma habilidade só. Sendo que a ideia de uma palavra chave é você descrever uma coisa só, bem como o chamado. Muitos efeitos podem causar confusão. Faça com que no momento que eu olhar esse símbolo eu consiga entender bem.