**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. Ele é um jogo que não tá completo, talvez falte algumas informações. Coisas podem ser otimizadas para o jogador jogar melhor.
   2. O jogo foi envolvente, me atiçou a competitividade. É divertido
3. O **ritmo** de **jogo** estava adequado? Foi muito lento ou muito rápido? De 1 a 5.
   1. É rápido. Yu Gi Oh você termina os jogos rápidos. 4. Mas 4 pra mim é perfeito, não lento demais e nem rápido demais.
4. Quais **mecânicas** do jogo você achou mais **interessantes** e **envolventes**? Por quê?
   1. Eu joguei principalmente com o deck de verde. Puxar o cemitério e renovar a mão. Faz rodar a mão.
5. Houve alguma **mecânica** que você **achou confusa ou difícil** de entender? Se sim, o que poderia ser melhorado?
   1. Eu acho que na carta poderia ter alguma descrição de como funciona. No geral as mecânicas não são tão confusas. Algumas coisas não estão muito claras.
6. Você considera alguma **carta** ou **mecânica** **desequilibrada** e injusta? Se sim, qual e por quê?
   1. Investidor, eu acho ele quebrado. Ele é a carta mais alta do jogo, com exceção da catástrofe. Ele ainda dobra o valor, eu acho uma carta totalmente quebrada. Ele no mínimo vai adicionar 7 pontos. Acho que ele deveria ter se balanceado, repensado de alguma forma.
   2. Diminuir a quantidade de pontos dele, diminuir a quantidade de efeitos. Facilitar a compra da catástrofe. Ele tá muito forte.

**Seção 2 - Manual:**

1. As **regras do jogo** foram **fáceis** de aprender? Em uma escala de 1 a 5, o quão intuitivas foram?
   1. 4. Dá pra entender as coisas nele, de fato se sumarizar as informações. Que elas estão em tópicos. Tornar mais sucinto no que ele faz, é só questão de gramática. Tornar ela mais direta.
2. Se pouco intuitiva, qual **regra**/**carta** que precisava **ser esclarecida**?
   1. Acho que a alavancagem, não lembro se ia para o meu cemitério. Tem uma carta lá, ela não é coesa. Isso não é um efeito, eu só me posiciono. O efeito dela é só baixar em algum setor. Ou tirar a habilidade dela.
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. As regras ela tem uma qualidade boa, o manual é bem ilustrado. Acho que poderia melhorar os apêndices colocando imagens das cartas. Terceirização, falando o efeito e apontando. E embaixo colocar todas as cartas que tem esse efeito. Só melhor ilustrado essas cartas e o símbolo que ela faz.
4. Em uma **escala de 1 a 5**, quanto o **manual** aumentou seu interesse em jogar o jogo?
   1. 3. O jogo em si já é mais interessante que o manual, se tivesse os efeitos nas cartas, não precisaria de manual. Analogamente, quando você termina o tutorial você não olha mais para ele.
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. Eu não me senti confuso, eu me senti mais preparado. Confiante é só jogando o jogo mesmo.
6. Você **recomendaria o manual** a outros jogadores interessados em aprender o jogo? Por quê?
   1. Recomendaria sim, pois as pessoas precisam entender as cartas básicas e as regras básicas. Aprender os efeitos especiais, até você aprender você depende do manual.
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. Eu acho que ele poderia ser mais conciso nas áreas especiais, as frases são mais diretas.
   2. O investidor são três pontos, dobra o valor de uma carta, some essa carta. Poderia ser assim, equipe essa carta em outra e dobre o efeito dela. Não precisa ser tão extensa as informações.
8. Livre:
   1. O jogo é bom, ele é divertido e funciona. Obviamente ele precisa de balanceamentos, todo jogo que tem personagem precisa balancear suas cartas os seus personagens. Uma hora ou outra ele vai precisar balancear. É bom que ele funcione, mas acho que ele poderia funcionar melhor.