

YAMAHA

Consórcio Game Show

Nomes:	RA:
Marcos Vinicius	N2019D0
Victor Teruya	N2075D9

- **PONTOS A MELHORAR**

- Objetivo
- O outro
- Relação
- Ação
- Resultado
- Consequência

	Omissão	Competição	Cooperação
Visão de jogo			Possível para todos
Objetivo	Tanto Faz		
O outro	Quem		
Relação	Indiferença		
Ação	Ser jogado		
Clima do jogo			Aprendizado
Resultado		Vitória individual	
Consequência		Acabar logo com o jogo	
Motivação			Amor
Sentimentos			Alegria e comunhão
Simbolos			Ponte

• MELHORIA OBJETIVO

- Objetivo anterior:
- Completar missão, assim ganhando moedas.
- Objetivo Melhorado:
- Completar missão, assim ganhando moedas.
- Poder comprar algo com as moedas para ajudar em sua gameplay (como dicas e personalizar sua tela com cores diferentes e padrões diferentes de interface).
- Rede compartilhada, quanto mais troféis você e seus amigos ganharem , mais cupons descontos na loja de customização.

• MELHORIA EM O OUTRO

- O outro Anterior:
- Quem é meu parceiro no jogo?
- O outro melhorado:
- Jogar com rede compartilhada com seus amigos, assim compartilhando troféus ganhos com eles , e cupons de desconto na loja ganhos pelos troféus.

• MELHORIA EM RELAÇÃO

- Relação anterior:
- Indiferença (você ganha sozinho e não tem ajuda de ninguém).
- Relação Melhorada:
- Parceria (pode ajudar amigos dando cupons de desconto na loja para seus amigos, e ajuda para eles conseguirem dicas que também são acessíveis na loja, e se divertir mostrando seus desempenho para eles no dia e o que alcançou com a ajuda deles).

• MELHORIA EM AÇÃO

- Ação anterior:
- Ser Jogado (joga sozinho e não tem uma competição em si).
- Ação Melhorada:
- Ter a opção de ter até 4 pessoas jogando, e aumento do caça palavras para aumentar consideravelmente a dificuldade, e ter um tempo estipulado, caso vençam todos ganham varias moedas e o troféu do desafio como uma fase bonus, caso não consigam até o tempo estipulado não perdem nada, e terão outra oportunidade no próximo dia.

• MELHORIA EM RESULTADO

- Resultado Anterior:
 - Ilusão de vitória individual(só um ganhava e não compartilhava nada com ninguém).
- Resultado Melhorado:
 - Poderiam compartilhar cupons de desconto assim ajudando um aos outros.
 - Teria fase online de até 4 pessoas assim todos podendo ganhar juntos.
 - Compartilhar com amigos seus resultados (em redes sociais ou algo relacionado).

• MELHORIA EM CONSEQUÊNCIA

- Consequência anterior:
- Acabar logo com o jogo (não tem motivos para querer continuar).
- Consequência melhorada:
- Vontade de continuar jogando (sistema de coleção de troféus, customização de tela, cupons de desconto, rede compartilhada com amigo, e poder jogar e conquistar troféus junto com seus amigos).

- PROJETO COM MELHORIAS

	Omissão	Competição	Cooperação
Visão de jogo			Possível para todos
Objetivo			Ganhar juntos
O outro			Parceiro
Relação			Parceria
Ação			Jogar com
Clima do jogo			Aprendizado
Resultado			Sucesso Compartilhado
Consequência			Vontade de continuar jogando
Motivação			Amor
Sentimentos			Alegria e comunhão
Simbolos			Ponte