

Novos problemas do jogo

URGENTE:

-- projetista: quais são as regras para ele fazer o link entre as histórias de cada rodada? Cada rodada se inicia com um novo uso, como balizar o que é “verdadeiro” e “falso” para isso? Seria um “zoom in” e “zoom out” da edificação? Por exemplo, era um shopping, vira um restaurante; o personagem se aproveita do zoom in e do “poder das escalas”, contado a história de que a edificação está agora representando um restaurante/ a praça de alimentação desse shopping?

--- intervenção: pode interromper um jogador no meio da sua história? Questionar a história durante a jogada? Se questionado durante a jogada, o jogador que está no meio da sua jogada pode muda-la?

SECUNDÁRIAS:

- como trazer o personagem para essa edificação? Algumas vezes os personagens são esquecidos durante a história.. e o que é a edificação sem os personagens? Não faz sentido.

- como trazer os sentimentos da edificação para o jogo?

- a catástrofe e destino terão restrições de movimentações, assim como o projetista?

- a catástrofe e destino terão restrições de movimentações, assim como o projetista?

- como a catástrofe poderia ser mais “jenga”?

- será que a catástrofe receberia uma consequência? Por exemplo, algo aconteceu e ela só pode colocar peças 1 unidade grudadas com outras de 1 unidade?

- peças terreno