

Aquisição territorial



Dinâmica
1/10

Controle ou conquista total ou parcial de um território. Geralmente tem a lógica "soma zero" presente: quando um ganha, outro perde!

VIDEOGAMES

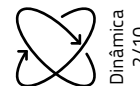
Clash of Clans
Civilization

BOARDGAMES

War
Xadrez
Damas
Jogo-da-velha

Baralho de Dinâmicas - versão 3.0
Baseada no livro: Challenges for Game Designers - Brenda Brathwaite e Ian Schreiber
Este card é parte integrante do projeto **Game Experience Design Canvas** - www.gxdc.com.br | CC BY-NC-ND 4.0
FunFun Desing | André Braga - de@andrebraga.com.br | Thanks to TheNounProject, Ben Davis

Predição/adivinhações



Dinâmica
2/10

Adivinhar o que vai acontecer. Jogadores são recompensados por prever possíveis resultados. Geralmente envolve sorte ou consideração de probabilidade.

VIDEOGAMES

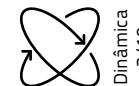
Midnight

BOARDGAMES

Roleta
Pedra-papel-tesoura
Poker
Dominó

Baralho de Dinâmicas - versão 3.0
Baseada no livro: Challenges for Game Designers - Brenda Brathwaite e Ian Schreiber
Este card é parte integrante do projeto **Game Experience Design Canvas** - www.gxdc.com.br | CC BY-NC-ND 4.0
FunFun Desing | André Braga - de@andrebraga.com.br | Thanks to TheNounProject, Ben Davis

Raciocínio espacial



Dinâmica
3/10

Encaixe de peças. Quebra-cabeças geralmente envolvem esse tipo de dinâmica. Exigem o posicionamento correto de elementos em um tabuleiro, ou conectados entre si.

VIDEOGAMES

Tetris
Candy Crush

BOARDGAMES

Quebra-cabeça
Lig 4
Labirinto

Baralho de Dinâmicas - versão 3.0
Baseada no livro: Challenges for Game Designers - Brenda Brathwaite e Ian Schreiber
Este card é parte integrante do projeto **Game Experience Design Canvas** - www.gxdc.com.br | CC BY-NC-ND 4.0
FunFun Desing | André Braga - de@andrebraga.com.br | Thanks to TheNounProject, Ben Davis

Sobrevivência



Dinâmica
4/10

Seres humanos são naturalmente conectados para sobreviver e prosperar. Nós nos protegeremos por puro instinto. Para ser primária, o foco do jogo precisa ser a sobrevivência. Se o jogo é baseado em acumular coisas, matar inimigos ou encontrar saída, sobrevivência é dinâmica secundária.

VIDEOGAMES

This War of Mine
The Long Journey
Liyla

BOARDGAMES

Adventures of Robson Crusoe
Survive: Escape from Atlantis

Baralho de Dinâmicas - versão 3.0
Baseada no livro: Challenges for Game Designers - Brenda Brathwaite e Ian Schreiber
Este card é parte integrante do projeto **Game Experience Design Canvas** - www.gxdc.com.br | CC BY-NC-ND 4.0
FunFun Desing | André Braga - de@andrebraga.com.br | Thanks to TheNounProject, Ben Davis

Destruição



Dinâmica
5/10

Oposto da dinâmica "Sobrevivência", ou do companheirismo quando for um jogo de jogador versus jogador. Quase todos os FPS (first-person shooter) a utiliza.

VIDEOGAMES

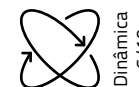
Minecraft
God of War

BOARDGAMES

Batalha Naval
War

Baralho de Dinâmicas - versão 3.0
Baseada no livro: Challenges for Game Designers - Brenda Brathwaite e Ian Schreiber
Este card é parte integrante do projeto **Game Experience Design Canvas** - www.gxdc.com.br | CC BY-NC-ND 4.0
FunFun Desing | André Braga - de@andrebraga.com.br | Thanks to TheNounProject, Ben Davis

Construção



Dinâmica
6/10

Além de sobreviver, estamos naturalmente preparados para construir. Não é surpresa, então, que o construir seja destaque em muitos jogos. Na maioria dos RPGs (role-playing games), por exemplo, a dinâmica central é o desenvolvimento (construção) do personagem.

VIDEOGAMES

Cities Skyline
Minecraft
Civilization
SimCity

BOARDGAMES

Banco Imobiliário
Giants
Stone Age

Baralho de Dinâmicas - versão 3.0
Baseada no livro: Challenges for Game Designers - Brenda Brathwaite e Ian Schreiber
Este card é parte integrante do projeto **Game Experience Design Canvas** - www.gxdc.com.br | CC BY-NC-ND 4.0
FunFun Desing | André Braga - de@andrebraga.com.br | Thanks to TheNounProject, Ben Davis

Coleção



Somos combinadores de padrões. Somos combinadores de padrões. Você percebeu que essas frases eram idênticas e as uniu sem sequer pensar nisso. Pegamos similares e agrupamos, instintivamente, cartas, itens, coleta de anéis ou moedas ou o máximo de um recurso para vencer.

VIDEOGAMES

Pokemon

BOARDGAMES

Banco Imobiliário
Coloretto
Jogo da Pescaria
Stone Age

Baralho de Dinâmicas - versão 3.0

Baseada no livro: Challenges for Game Designers - Brenda Brathwaite e Ian Schreiber

Este card é parte integrante do projeto **Game Experience Design Canvas** - www.gxdc.com.br | CC BY-NC-ND 4.0
FunFun Desing | André Braga - de@andrebraga.com.br | Thanks to TheNounProject, Ben Davis

Perseguição e fuga



Nossos ancestrais tinham que correr muito, para capturar presas ou escapar de predadores. Por isso, não deve ser uma surpresa ver essa dinâmica em muitos jogos. É caçar ou fugir.

VIDEOGAMES

Pac-man
GTA

BOARDGAMES

Interpol

Baralho de Dinâmicas - versão 3.0

Baseada no livro: Challenges for Game Designers - Brenda Brathwaite e Ian Schreiber

Este card é parte integrante do projeto **Game Experience Design Canvas** - www.gxdc.com.br | CC BY-NC-ND 4.0
FunFun Desing | André Braga - de@andrebraga.com.br | Thanks to TheNounProject, Ben Davis

Negociação



Nem todo jogo é necessariamente competitivo. Em muitos jogos, os jogadores cooperam uns com os outros, mesmo que sejam oponentes. Com jogos que têm vários tipos de recursos que pertencem a cada jogador, é comum ver jogadores negociando uns com os outros.

VIDEOGAMES

Guild Wars 2

BOARDGAMES

Banco Imobiliário
Robin Hood
Jogo da Pescaria

Baralho de Dinâmicas - versão 3.0

Baseada no livro: Challenges for Game Designers - Brenda Brathwaite e Ian Schreiber

Este card é parte integrante do projeto **Game Experience Design Canvas** - www.gxdc.com.br | CC BY-NC-ND 4.0
FunFun Desing | André Braga - de@andrebraga.com.br | Thanks to TheNounProject, Ben Davis

Corrida até o fim



O ser humano, intuitivamente, tenta fazer coisas mais rapidamente, principalmente pelo fato do cérebro nos avisar que mais rápido é melhor e é um sinal de domínio sobre uma determinada habilidade. Tipicamente fácil de criar e jogar, é usada em jogos para crianças.

VIDEOGAMES

Horizon Chase
Endless Run

BOARDGAMES

Jogo da Vida
Cockpit

Baralho de Dinâmicas - versão 3.0

Baseada no livro: Challenges for Game Designers - Brenda Brathwaite e Ian Schreiber

Este card é parte integrante do projeto **Game Experience Design Canvas** - www.gxdc.com.br | CC BY-NC-ND 4.0
FunFun Desing | André Braga - de@andrebraga.com.br | Thanks to TheNounProject, Ben Davis