

Sensação

Logo como sensação de prazer

Jogos que evocam emoção e prazer no jogador, seja pelo som, pelo visual, pela sincronicidade dos movimentos ou da trilha sonora.

Pode funcionar como um objeto de arte, para olhar, ouvir ou sentir a beleza ou outras sensações prazerosas.

VIDEOGAMES

Flower

BOARDGAMES

Dixit

Tokaido

Baralho de Diversões - versão 3.0

Baseada na teoria: 8 Kinds of Fun - Marc LeBlanc

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, Scott Lewis



Diversão
1/8

Fantasia

Logo como faz-de-conta

Jogo como um meio de levar o jogador para outro mundo, alguns chamam de escapismo.

Pode oferecer a experiência de ser um outro alguém, com habilidades possíveis ou impossíveis, ou viver em um novo mundo.

VIDEOGAMES

Elder Scroll V: Skyrim
World of Warcraft

BOARDGAMES

Zombicide
Dungeons & Dragons

Baralho de Diversões - versão 3.0

Baseada na teoria: 8 Kinds of Fun - Marc LeBlanc

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, Scott Lewis



Diversão
2/8

Narrativa

Logo como desdobramento de história

Jogo como um meio para contar uma história ou narrativa. O jogador interage com tomadas de decisão que alteram o rumo da história.

Pode ser um filme, fragmentos textuais ou uma simples sequência de fatos que vão sendo revelados conforme o jogador avança no jogo.

VIDEOGAMES

Metal Gear Solid
Life is Strange
The Walking Dead

BOARDGAMES

Above and Below
Chatterstone

Baralho de Diversões - versão 3.0

Baseada na teoria: 8 Kinds of Fun - Marc LeBlanc

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, Scott Lewis



Diversão
3/8

Desafio

Logo como percurso de obstáculos

Jogo que fornece ao(s) jogador(es) alto valor competitivo, desafios coletivos ou alto grau de dificuldade.

Oferece obstáculos para serem superados, problemas para serem resolvidos ou proporciona um ambiente para aperfeiçoar habilidades.

VIDEOGAMES

Dark Souls
Super Mario World
Super Meat Boy

BOARDGAMES

Agricola

Baralho de Diversões - versão 3.0

Baseada na teoria: 8 Kinds of Fun - Marc LeBlanc

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, Scott Lewis



Diversão
4/8

Companheirismo

Jogo como socialização



Jogo que tem interações sociais (reais ou virtuais) como base ou como uma característica marcante.

Pode ajudar a tecer socialização e interações humanas, dentro ou fora do jogo. Possui aspectos competitivos balanceados e até cooperação.

VIDEOGAMES

Keep Talking and Nobody Explode
World of Warcraft

BOARDGAMES

Hanabi
Imagem & Ação

Baralho de Diversões - versão 3.0
Baseada na teoria: 8 Kinds of Fun - Marc LeBlanc
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, Scott Lewis

Descoberta

Jogo como território desconhecido



Jogos em que os jogadores exploram o mundo que estão, tem prazer em descobrir segredos, surpresas. Estão abertos à novas aventuras.

Você poderá ser um turista andando em uma cidade desconhecida, ou um viajante espacial, explorando por necessidade ou pura curiosidade.

VIDEOGAMES

Elder Scroll V: Skyrim
Terraria
New Lands

BOARDGAMES

Carcassonne
Tongiaki

Baralho de Diversões - versão 3.0
Baseada na teoria: 8 Kinds of Fun - Marc LeBlanc
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, Scott Lewis

Expressão

Jogo como autodescoberta



Jogos que permitem a autoexpressão do jogador. O jogo é o veículo para apresentar-se ou descobrir-se por meio de novas experiências.

Pode ser uma expressão por meio da montagem física ou intelectual de um personagem, um item ou até mesmo na forma de jogar o jogo.

VIDEOGAMES

Minecraft
Civilization

BOARDGAMES

Academia
Dixit

Baralho de Diversões - versão 3.0
Baseada na teoria: 8 Kinds of Fun - Marc LeBlanc
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, Scott Lewis

Submissão

Jogo como um passatempo



Jogos que possuem o "cultivo ao tédio", ou o passatempo, como elemento base. Possuem regras simples e são fáceis de aprender.

Podem ser jogos de passatempo "estúpidos", sem compromisso, mecânicos, com movimentos repetitivos, pouco racionais e "sem sal".

VIDEOGAMES

Candy Crush

BOARDGAMES

Paciência
Jogo da Velha

Baralho de Diversões - versão 3.0
Baseada na teoria: 8 Kinds of Fun - Marc LeBlanc
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, Scott Lewis