



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CAMPUS AGRESTE
NÚCLEO DE DESIGN E COMUNICAÇÃO
CURSO DE DESIGN

GABRIEL AMORIM DE LIRA

Do jogo digital ao tabuleiro analógico: Mario Party.

Caruaru

2024

GABRIEL AMORIM DE LIRA

Do jogo digital ao tabuleiro analógico: Mario Party.

Memorial Descritivo de Projeto
apresentado ao Curso de Design do
Campus Agreste da Universidade Federal
de Pernambuco – UFPE, como requisito
parcial para a obtenção do grau de
bacharel em Design.

Orientador: Fábio Caparica de Luna

Caruaru

2024

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do programa de geração automática do SIB/UFPE

Lira, Gabriel Amorim de Lira.

Do jogo digital ao tabuleiro analógico: Mario Party. / Gabriel Amorim de Lira Lira. - Caruaru, 2024.

80 p. : il., tab.

Orientador(a): Fábio Caparica de Luna Luna

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de Pernambuco, Centro Acadêmico do Agreste, Design, 2024.

Inclui referências, apêndices.

1. Game design. 2. Metodologia. 3. Super Mario. 4. Board Game. 5. Design Centrado no Usuário. I. Luna, Fábio Caparica de Luna. (Orientação). II. Título.

600 CDD (22.ed.)

GABRIEL AMORIM DE LIRA

Do jogo digital ao tabuleiro analógico: Mario Party.

Memorial Descritivo de Projeto apresentado ao Curso de Design do Campus Agreste da Universidade Federal de Pernambuco – UFPE, como requisito parcial para a obtenção do grau de bacharel em Design.

Aprovada em: 09/10/2024

BANCA EXAMINADORA

Prof^a. Me. Fábio Caparica de Luna (Orientador)
Universidade Federal de Pernambuco

Prof. Dr. Lucas José Garcia (Examinador Interno)
Universidade Federal de Pernambuco

Prof^a. Dr^a. Verônica Emília Campos Freire (Examinadora Interna)
Universidade Federal de Pernambuco

Dedico esse trabalho a todos que gostam muito dos jogos do bigodudo mais famoso do mundo, todos que compartilham experiências e memórias assim como eu.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente agradeço a minha família que me deram todo o apoio necessário para a concretização desta etapa na minha vida, sem eles isso realmente não seria possível, quero também agradecer a todos os meus amigos mais próximos que sempre estiveram comigo, tanto os da faculdade passando por todos os perrengues possíveis e imagináveis quanto os que não, mas de alguma forma sempre estavam ali para me apoiar, não apenas os amigos que fiz de forma presencial mas também aos que fiz de forma online. Também quero agradecer aos professores que passaram por mim e que de alguma forma me ajudaram a entender as diversas nuances do design e que é possível o fazer de diversas formas possíveis.

RESUMO

Super Mario é uma das franquias de jogos mais populares do mundo, com mais de 100 títulos lançados desde sua criação com títulos que vão desde a sua origem (jogos de plataforma) até jogos baseados em esportes. Este projeto tem como objetivo desenvolver um jogo de tabuleiro inspirado na franquia, projetado para ser acessível tanto a fãs da série quanto a novos jogadores. Além disso, busca-se inovar dentro do segmento de jogos de tabuleiro, explorando mecânicas inéditas nesse meio. A pesquisa seguiu a metodologia de design centrado no usuário, conforme descrita por Travis Lowdermilk, dividida em quatro etapas. Inicialmente, foram analisadas as principais séries da franquia para identificar o gênero mais adequado ao formato de jogo de tabuleiro. Em seguida, foram geradas ideias e desenvolvidos protótipos, testados iterativamente com usuários para aprimorar a experiência do jogador. O resultado final é um jogo completo, com mecânicas refinadas e componentes gráficos alinhados à proposta do projeto.

Palavras-chave: Game design; Metodologia; Super Mario; Board Game; Design Centrado no Usuário.

ABSTRACT

Super Mario is one of the most popular game franchises in the world, with over 100 titles released since its connection with titles ranging from its origins (platform games) to sports-based games. This project aims to develop a board game inspired by the franchise, designed to be accessible to both longtime fans and new players. Additionally, it seeks to innovate within the board game industry by exploring new and unique mechanics. The research followed the user-centered design methodology, as described by Travis Lowdermilk, divided into four stages. Initially, the main series within the franchise were analyzed to determine the most suitable genre for a board game format. Subsequently, ideas were generated, and prototypes were developed and iteratively tested with users to refine the player experience. The final result is a complete board game, featuring refined mechanics and graphic components aligned with the project's vision.

Keywords: Game design; Methodology; Super Mario; Board Game; User-Centered Design.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 –	Mario <i>Party Superstars</i>	20
Figura 2 –	Toad mostrando a estrela em Mario <i>Party</i>	23
Figura 3 –	Item sendo usado em Mario <i>Party 2</i>	23
Figura 4 –	Banco do Mario <i>Party 2</i>	23
Figura 5 –	Quantidade de itens no Mario <i>Party 3</i>	24
Figura 6 –	Loteria do Mario <i>Party 4</i>	25
Figura 7 –	Máquina de cápsulas em Mario <i>Party 5</i>	27
Figura 8 –	Variação de dia e noite no Mario <i>Party 6</i>	28
Figura 9 –	Medidor de fúria do Mario <i>Party 7</i>	29
Figura 10 –	Faltam 5 rodadas Mario <i>Party 8</i>	30
Figura 11 –	Mario <i>Party 9</i>	31
Figura 12 –	Modo Amiibo <i>Party</i> do Mario <i>Party 10</i>	32
Figura 13 –	Super Mario <i>Party</i>	33
Figura 14 –	Mario <i>Party Superstars</i>	34
Figura 15 –	Mario <i>Party 5 Toy Dream</i>	36
Figura 16 –	Esboço dos espaços	37
Figura 17 –	Tabela de itens e dados	38
Figura 18 –	Moedas do primeiro protótipo	48
Figura 19 –	Efeitos da casa do bowser e de sorte	39
Figura 20 –	Protótipo de papel	39
Figura 21 –	Itens versão 2.0	42
Figura 22 –	Cartas de sorte ou azar e bowser	42
Figura 23 –	<i>Woody woods</i> Mario <i>party 3</i>	45
Figura 24 –	Fluxograma inicial	46
Figura 25 –	Espaços (casas) do jogo	46
Figura 26 –	Cartas de bônus	50
Figura 27 –	Cartas de competidores	50
Figura 28 –	Estrelas	51
Figura 29 –	Cartas de item	51
Figura 30 –	Cartas de mini-game	51
Figura 31 –	Moedas	52

Figura 32 –	Cartas de sorte ou azar	52
Figura 33 –	Pinos	52
Figura 34 –	Tabuleiro	53
Figura 35 –	Regras	53
Figura 36 –	Contador de rodadas	54
Figura 37 –	Roleta	54
Figura 38 –	Jogo completo	55
Figura 39 –	Jogo durante os teste	56

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	11
2	PROJETO.....	14
2.1	METODOLOGIA.....	14
2.1.1	Etapa 1: Entendimento do problema.....	14
2.1.2	Etapa 2: Geração de alternativas.....	17
2.1.3	Etapa 3: Teste e refino.....	18
2.1.4	Etapa 4: Implementação.....	19
2.2	DESENVOLVIMENTO PROJETUAL.....	19
2.3	DETALHAMENTO TÉCNICO E ESPECIFICAÇÕES.....	50
3	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	55
	REFERÊNCIAS.....	58
	APÊNDICE A – JOGO COMPLETO.....	60
	APÊNDICE B – QUESTIONÁRIO DE SATISFAÇÃO.....	75

1 INTRODUÇÃO

Jogos de mesa existem desde a época do antigo Egito e da Mesopotâmia esse tipo de jogo foi criado provavelmente cerca de 5.000 ou até mesmo 7.000 anos a.C. e quando se fala nisso não se fala de algum jogo específico ou algum título ou modalidade, e sim do conceito geral do jogo de tabuleiro, e por quê foram criados? Em algumas culturas como a egípcia esses objetos tinham o nome de jogo de passagem da alma, sendo considerados itens indispensáveis para serem enterrados juntos dos falecidos, para que eles não ficassem vagando pelo infinito após a morte no eterno tédio, eles acreditavam que tudo que era enterrado com o defunto ia com ele para o pós vida, por esse motivo eram enterrados junto com ele (CROCOMO, 2023)

A partir de 31 anos a.C. graças a rota da seda os jogos começaram a sofrer diversas adaptações dando origem a alguns jogos clássicos como xadrez, gamão, jogo da onça, entre outros que são de conhecimento mundial. No período da revolução industrial houve a grande difusão desse tipo de jogo e a produção em massa não apenas dos que já existiam mas também de outros novos que foram inventados na época para atender a demanda da classe média emergente da época, aos poucos os pequenos produtores de jogos foram criando a indústria como a conhecemos hoje. Em 1860 foi lançado o jogo da vida, que no mesmo ano conseguiu chegar a marca de 45 mil cópias vendidas, esse é considerado o marco da era moderna dos jogos, logo após ele foi lançado o banco imobiliário, alguns de estratégia como *Civilization* ou *Conquest of the Empire* onde a cada novo jogo feito o nível de complexidade e realismo aumentava, o que quer dizer que os jogos através do tempo foram evoluindo à medida que a humanidade foi evoluindo até que chegamos a um novo tipo, os chamados jogos eletrônicos, segundo os dados obtidos do site Jogar BR.

A partir do ano de 1958, o físico William Higinbotham na base militar de nova york como uma forma de aliviar o tédio inventou o que é considerado o primeiro jogo eletrônico da história, chamado de *Tennis for Two* onde duas barras na tela eram controladas verticalmente cada uma por um jogador e o objetivo era não deixar um ponto passar o limite da sua parte da tela. No ano de 1971 foi criado o primeiro fliperama chamado de *Computer Space*, logo após isso foram criados outros de bastante sucesso como *Pong*, *Space Invaders* e *Pac-man*. Logo após isso a Atari

lançou em 1977 o console dela chamado Atari 2600, com isso agora uma máquina só era capaz de rodar vários títulos diferentes através de cartuchos que eram plugados no console, (TECMUNDO, 2021) .

Super Mario, criado por Shigeru Miyamoto em 1985 estrelando o tão aclamado Super Mario Bros. título esse que revolucionou a indústria dos games, que na época passava por uma crise desde 1983 causada pela Atari atual líder de mercado da época, chegando junto à aposta mais recente da Nintendo chamado de Nintendinho, também conhecido em outros países como *Nintendo Entertainment System* ou *Famicom*.

Mas por quê o Mario é tão importante assim para a indústria dos jogos eletrônicos? Ele foi uma revolução para a época, considerado o criador do gênero de plataforma e também o responsável por salvar a indústria após o “*crash*” de 1983, impulsionando não só as vendas do Nintendinho mas também exercendo um papel fundamental na concepção de como se criar jogos a partir daquele momento (TECMUNDO, 2021).

Sendo eleito logo após seu imediato sucesso como o mascote da Nintendo ele logo ganharia não apenas uma continuação mas se tornaria a franquia com mais derivações de toda a história dos games até os dias atuais, com jogos que usam o personagem mas em outros gêneros diferentes como por exemplo: Kart, Tênis, Futebol etc. Não apenas no mundo virtual é possível encontrar o encanador, pois ele foi expandido para os mais diversos meios, como filmes, desenhos, brinquedos, colecionáveis e etc.

Com tantas formas variadas de encontrar o personagem era apenas questão de tempo para que fosse feito algum jogo de tabuleiro sobre ele, e podemos encontrar algumas versões de *Monopoly* que utilizam-se de elementos visuais da franquia para compor o tabuleiro, ou até mesmo como versões de Jenga e Uno que usam do mesmo artifício, porém nunca foi criado um jogo que tentasse passar as emoções sentidas nos jogos eletrônicos do mesmo, são encontrados no mercado esses jogos com *skins* do personagem onde no geral a jogabilidade não passa da mesma do jogo de mesa original ou com pequenas variações, porém nada realmente único, que seja dele, pensado para ele com uma jogabilidade diferente dos que já são conhecidos e encontrados atualmente no mercado, estas variações foram encontradas em sites como amazon e aliexpress.

O que acaba sendo contraditório visto que o criador Shigeru Miyamoto já chegou a dizer uma vez que: “A filosofia da Nintendo é nunca ir pelo caminho mais fácil, sempre desafiar a nós mesmos e tentar fazer algo novo.” (DESENHO ONLINE 2019), não foi criado algo novo nessas versões desses jogos citados anteriormente, só foi pego o mesmo conceito, dado uma repaginada, mudando uma regra aqui ou adicionando algo ali e posto no mercado.

Apesar do jogo principal a ser atrelado ao Mario ser o que deu a sua origem que é o de gênero de plataforma, muitos fãs preferem outros jogos que já são marca registrada do bigodudo também, isso pode ser corroborado pelo fato de que o jogo mais vendido no console atual o Nintendo *Switch* é o Mario Kart 8 *Deluxe* sendo vendido aproximadamente mais de 60 milhões de cópias segundo os dados fiscais trimestrais publicados pela Nintendo que podem ser checados no site Nintendo Blast, então a pergunta que não queria calar é: Qual o melhor jogo da franquia que melhor representasse ela para o meio analógico?

Essa pergunta tem mais de uma camada, pois o melhor jogo que o represente pode não ser o melhor para se adaptar, por exemplo, um jogo de corrida seria bem mais fácil de ser adaptado do que um de plataforma, o que nos leva a segunda pergunta: Qual seria o melhor para se adaptar em uma metodologia projetual de design?

Tendo em vista todas essas perguntas feitas anteriormente, o objetivo geral do projeto se baseia em desenvolver um jogo de tabuleiro inspirado na série de Super Mario, trazendo algo inovador para o meio dos jogos de tabuleiro e que seja divertido com regras fáceis de se entender, para que um maior número de pessoas não só que são acostumadas com videogames possam jogar e se divertir.

Para que isso fosse possível a metodologia que foi usada para fazer este projeto foi a metodologia em “quatro etapas” que o próprio orientador utiliza e explica como ela funciona em sua aula de HCI (interação homem e computador) na UFPE no centro do CAA, consiste em uma metodologia mais flexível e objetiva para qualquer tipo de projeto de design.

Este projeto surgiu como um desejo pessoal já que desde pequeno cresci imerso nesse mundo eletrônico e trazer para o universo dos jogos físicos e de tabuleiros aquilo que só podia ser experienciado desta forma trazendo assim mais acessibilidade para a franquia e podendo jogar com pessoas que estão fora desse meio eletrônico, mas que de alguma forma, gostam deste tipo de experiência.

2 PROJETO

2.1 - METODOLOGIA

A metodologia escolhida como já foi dito acima foi a de “quatro etapas” que é baseada no livro *Design centrado no Usuário* escrito pelo autor Travis Lowdermilk, embora ela não tenha um nome bem definido foi aprendido que ela se deriva do estudo de várias outras metodologias conhecidas, porém ela é de certa forma mais flexível, generalista e mais objetiva. Ela funciona da seguinte forma, há apenas 4 passos, o primeiro é o entendimento do problema, depois vêm a geração de alternativas, em terceiro os testes e refinamentos e por último a implementação, usando-se em algumas etapas algumas técnicas que de acordo com cada projeto que vão variar na ordem em que foram utilizadas e quais foram.

Esses 4 processos são observados em diversas outras metodologias de design que podem ter até outros nomes para cada uma das etapas mas no final, o objetivo de cada uma delas é basicamente o mesmo, sendo algumas delas o *Design Thinking*, *Double Diamond*, *Design Print*, *Design Centrado no Usuário*, entre outros. Além das etapas, também são usadas algumas técnicas que auxiliam a nossa pesquisa, de forma a encontrar a melhor solução para o usuário, ou saber o melhor fluxograma a seguir, técnicas como entrevistas, grupo focal, entre muitas outras.

É importante frisar que dependendo dos resultados obtidos as etapas 1 e 2 serão repetidas, caso haja a necessidade, já que podem ocorrer problemas que seja necessário mais análises e soluções geradas, para poderem ser corrigidos antes do refinamento do projeto.

2.1.1 Etapa 1: Entendimento do problema

Na primeira etapa temos como objetivo entender e compreender da melhor forma o possível problema que vamos tentar resolver, para isso podemos fazer alguns tipos de questionamentos como: Qual é o cliente? Qual é o prazo? Qual o orçamento e entre muitas outras que podem ser feitas dependendo do projeto, onde para cada pergunta feita pode ser aplicado um método ou técnica diferente para entender melhor o problema.

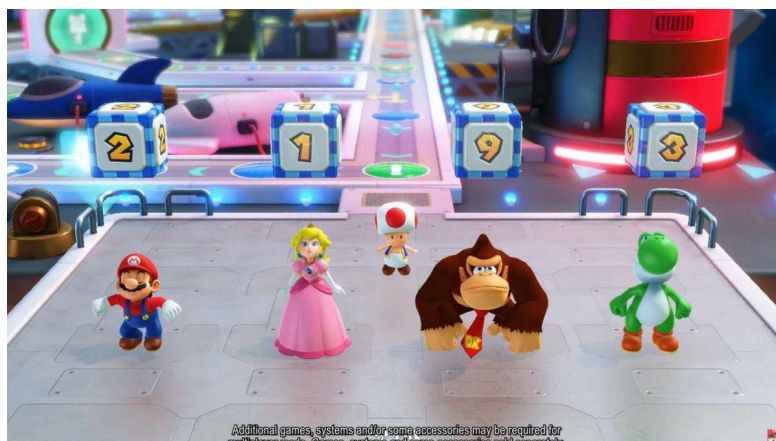
Para o presente projeto, as questões mais pertinentes sem dúvidas são: Qual o melhor jogo da franquia que melhor representa o personagem para o meio analógico? Qual seria o melhor tipo de jogo do Mario para se adaptar em uma metodologia projetual de design? Esses dois questionamentos devem ser respondidos com apenas uma única ideia, uma única resposta já que uma vez o próprio Shigeru Miyamoto disse que "Uma boa ideia é algo que não resolve apenas um único problema, mas sim resolver vários problemas de uma só vez." (NINTENDO BLAST 2018), isso é quase como uma das filosofias da própria Nintendo, que tenta trabalhar em cada franquia baseada em uma única ideia ou conceito, explorando ao máximo o seu limite.

Para responder a estas perguntas foi feita uma análise através da experiência, jogando os principais gêneros de que o Mario tem, como jogos da série de RPG, de corrida, de esportes, para cada um desses jogos eram anotados a quantidade de personagens jogáveis que cada um tinha, quais deles traziam mais referências visuais do universo dele, e qual poderia facilmente ser visto como algo original para o público de jogos de tabuleiro.

De todos os que foram analisados, o gênero que apresentava mais elementos da série em um único lugar era sem dúvidas os jogos da série de festa intitulados Mario *Party*, pois além dele já ser em teoria um jogo de tabuleiro só que de forma digital, ele também conta com uma dinâmica que nunca foi introduzida em nenhum outro jogo conhecido, que é o de compra e uso de itens em um caminho circular onde acaba através do tempo que é contado por rodadas.

Após responder a primeira pergunta muito bem, vamos então para a segunda: Qual seria o melhor tipo de jogo do Mario para se adaptar em uma metodologia projetual de design? Neste caso específico o objetivo é entender qual dos diferentes tipos de jogos seria o melhor para se adaptar ao meio analógico, esta série específica funciona da seguinte forma, com 4 jogadores eles irão competir dentro de um tabuleiro onde todos eles possuem o mesmo objetivo: Conseguir mais estrelas que todos os outros. A cada rodada todos jogam um dado de 10 lados um de cada vez e fazem o seu percurso, após cada rodada tem-se um mini-jogo onde irão competir com os mais variados temas e dinâmicas e o vencedor de cada um ganha moedas, que serão usadas para conseguir comprar mais estrelas dentro do tabuleiro.

Figura 1: Mario Party Superstars



Fonte: Site Show Gamer (2021)

Como pode ser visto acima o jogo já funciona como um de tabuleiro, claro que de forma eletrônica, porém a adaptação para um o meio analógico já fica mais fácil por já ter uma mecânica de tabuleiro, tanto única para um jogo eletrônico quanto para um de tabuleiro físico, dessa forma podemos concluir que a escolha desta série responde tão bem a primeira pergunta quanto a segunda.

Respondidas estas perguntas iniciais vamos agora para as próximas pois agora que já se tem a série que irá ser adaptada é hora de analisar ela como um todo e definir quais elementos são cabíveis e possíveis dentro de um jogo analógico e quais não serão, e também para isso foi aplicado o primeira técnica do projeto, que é análise de similares, e como isso funciona?

Primeiramente devemos entender do que se trata essa técnica e ela é uma de coleta de dados, onde são analisados os concorrentes percebidos para um determinado projeto, no caso do presente projeto os concorrentes são os jogos de tabuleiro que já existem no mercado atual, e para isso foi levado em consideração os jogos de tabuleiro que mais fazem sucesso aqui no Brasil, por se tratar de um projeto de cunho mais pessoal e de uma pessoa que vive no Brasil.

Basicamente ela serve para analisar os pontos fortes e fracos dos concorrentes, permitindo então que sejam elencadas diversas informações que podem influenciar o desenrolar de um processo de design, para este projeto, foi levado em consideração as mecânicas dos jogos escolhido, como elas funcionam, e o quão fácil elas são de se entender, este ponto é explicado com mais detalhes no tópico 2.2.

2.1.2 Etapa 2: Geração de alternativas

A segunda etapa do projeto como o próprio nome já sugere é gerar ideias para que possa ser executado da melhor forma possível, após a análise de todos os dados obtidos na primeira etapa. As ideias nessa fase do processo não são tidas como ideias definitivas e também não são imutáveis, na verdade o aconselhado para essa etapa é deixar a imaginação junto da criatividade fluir, e depois fazer um análise mais detalhadas de cada ideia obtida pensando na sua aplicabilidade para com o projeto. Além disso, também é importante utilizar alguma técnica ou método que possa auxiliar nesse processo.

Partindo desse pressuposto todas as ideias aqui sugeridas e pensadas foram para tornar esta mecânica possível, para isso foi utilizado o método de ¹prototipagem de papel. A segunda técnica utilizada nesta etapa foi a de prototipagem rápida, que consiste em criação de modelos de que as pessoas podem ver e usar para entender Como o jogo funciona, neste método pode ser um feito um protótipo de baixa fidelidade e/ou de alta fidelidade, neste projeto foi feito utilizando de elementos gráficos mais trabalhados do que no primeiro, sendo considerado um protótipo de alta fidelidade. Ele serve para que os usuários já possam ter uma ideia de como será o produto final, e também para validar se as estratégias utilizadas para o melhoramento do projeto tiveram um impacto positivo ou negativo. As imagens dos protótipos de papel estão no tópico 2.2.

¹ Uma prototipagem de papel nada mais é do que uma representação limitada de um design que permite aos usuários interagir com ele e explorar sua conveniência. Serve para representar de forma simples e eficiente uma ideia sem perder muito tempo ou ter muito gasto, já que as coisas que serão produzidas serão apenas de papel, é muito eficaz para validar as ideias e conceitos e identificar problemas e suas melhorias a fim de evitar perder tempo e dinheiro.

2.1.3 Etapa 3: Teste e refino

Nesta fase do projeto as melhores soluções encontradas anteriormente são postas em prática, é a fase que o projeto pode ser testado e isso pode ser feito de diversas formas diferentes, depende muito do tipo de projeto para a escolha do teste a ser realizado, sendo uma etapa essencial para validar tudo aquilo que foi feito nas etapas anteriores, logo após os testes os dados obtidos devem ser cuidadosamente analisados para que na parte do refino possa ser mudado apenas o que realmente teve problema. É importante frisar que dependendo dos resultados obtidos aqui as etapas 1 e 2 serão repetidas, pois será necessário entender quais os problemas foram encontrados e quais serão as novas alternativas para que isso possa ser evitado nos novos testes, com um resultado positivo pode ser passado para a quarta e última etapa.

Nesta etapa foi usado 3 métodos diferentes, o primeiro deles foi o teste de protótipo, vale salientar que este foi feito com os dois protótipos porém em cada um dos testes eles deveriam avaliar características específicas, este método consiste no processo na qual participantes testam o artefato avaliando alguns aspectos do jogo. Este método serve para tentar encontrar problemas em relação ao funcionamento do jogo como por exemplo: se a mecânica escolhida realmente funciona, se o jogo se mostra fácil de ser entendido pelos participantes, se as dinâmicas dentro do jogo estão atrativas ou não, entre muitos outros.

O segundo método utilizado nesta etapa foi o questionário de uso que consiste basicamente em coletar os dados e opiniões dos usuários, ele serve para avaliar a experiência do usuário em relação ao produto, como ele interage com o produto e desta forma tentar identificar os problemas encontrados. Para o projeto este questionário foi aplicado em forma de perguntas enquanto os usuários testavam, para que eles expressem suas opiniões na mesma hora do teste, tendo assim uma perda mínima de dados que possam ser valiosos para o projeto.

O terceiro e último método utilizado foi o questionário de satisfação, este por sua vez é uma ferramenta que coleta o feedback e opiniões dos indivíduos sobre o produto que acabará de usar. Esses questionários funcionam, sobretudo, através da elaboração de perguntas, em formatos como Escalas Likert, Escalas de diferencial

semântico e NPS. No projeto ele foi enviado aos participantes apenas que testaram o segundo protótipo (de alta fidelidade) através do google forms logo após o uso do mesmo, neste formulário haviam perguntas relacionadas tanto a parte estética do projeto quanto funcional, os dados e os resultados serão apresentados de forma mais detalhadas no tópico 2.2.

2.1.4 Etapa 4: Implementação

A última etapa da metodologia tem duas fases que são a de produção e acompanhamento (esta última sendo cabível para artefatos digitais). É uma etapa mais técnica do ponto de vista da produção de produtos, ela representa a materialização dos resultados alcançados através de todo o processo. No nosso caso, a implementação ocorre quando o tabuleiro em desenvolvimento se mostra divertido e com uma dinâmica diferente dos demais, porém que funciona bem e com quase todas as regras sendo as mesmas que as dos anteriores para que não haja um retrabalho da parte do usuário para que tenha que aprender a jogar um jogo muito diferente, os resultados serão apresentados de forma mais detalhadas no tópico 2.2

2.2 DESENVOLVIMENTO PROJETUAL

No primeiro mês do projeto começou a primeira etapa (entendimento do problema) foi feita uma análise de diversos tipos de jogos que o Mario possui, e foi decidido que a melhor alternativa seria a adaptação da série de jogo *party* por já ser um jogo de tabuleiro só que eletrônico, com uma mecânica desenvolvida pensando-se no meio eletrônico mas que com um estudo e algumas alternativas daria para tranquilamente adaptarmos a para o meio físico.

Inicialmente foi necessário analisar cada jogo dessa franquia e o que podemos retirar de cada um deles para criar o jogo mais fiel a esta série de sucesso, vale salientar aqui que apenas os jogos da série principal foram considerados, ou seja apenas os de consoles de mesa, geralmente os que saíam para portáteis tinham muitas limitações ou mudanças drásticas nas mecânicas principais da série,

óbvio que um ou outro da série principal pode ter arriscado um pouco aqui ou ali, mas isso é algo extremamente necessário para a indústria e faz muito parte da filosofia da Nintendo.

Para tal análise nós nos dispomos a jogar a maior parte dos jogos que conseguisse objetivando uma análise mais profunda da série por completo, também foi utilizado vídeos de *gameplays* gravadas disponibilizadas no youtube para compreensão de elementos específicos ou caso não pudesse ter acesso a algum deles.

Considerando isto a série principal possui cerca de 12 títulos lançados até o momento em um intervalo de pouco mais de 20 anos atrás, o primeiro saiu em 1998 no Japão e 1999 para o resto do mundo para o Nintendo 64 feito pela Hudson Soft (assim como os que vieram em sequência) (SUPER MARIO WIKI, 2024), neste jogo foi onde tudo começou, a mecânica é a seguinte: Em uma determinada casa no jogo vai surgir (aleatoriamente) uma estrela, e os jogadores tem diversos caminhos para poder chegar até ela, o primeiro que conseguir passar tem a possibilidade de comprar ela por 20 reais, se ele não tiver o dinheiro necessário ele passará direto e o próximo jogador na pode comprar. O dinheiro é ganho em minijogos, toda vez que se passar uma rodada todos jogam e o vencedor ganha as moedas, o jogo acaba quando o número de rodadas pré-determinado no começo do jogo chegar ao fim, ganha quem tiver mais estrelas.

Figura 2: Toad mostrando a estrela em Mario Party



Fonte: Site Mobygames (2009)

Este foi um resumo de como o 1º jogo da série funciona, mas poderia servir para quase todos os outros que vieram depois, a mecânica se repete, de formas variadas, com algumas coisas a mais ou a menos pelo caminho, mas ela perdura até os dias de hoje, sabendo disto foi encontrando o primeiro primeiro problema, como selecionar uma casa aleatoriamente no jogo, a cada vez que os jogadores conseguirem chegar na estrela? E o que nos leva a segunda pergunta também, como podemos decidir quanto dinheiro cada jogador vai ganhar no final de cada rodada? Estas perguntas foram anotadas para a próxima fase do projeto.

Uma coisa importante saber, o jogo funciona com um dado que vai do 1 até o 10, isso é muito bom, pois além de termos mais possibilidade conseguimos andar mais no jogo, isso faz o jogo ficar mais rápido de certa forma, já que os tabuleiros são enormes e demoraria muito chegar na estrela com um dado de 6 lados apenas, outra coisa é que alguns tabuleiros tem algumas espécies de pedágios pelo caminho, ou formas de gastar o dinheiro para roubar outro jogador, o que acaba fazendo algum sentido já que poderia ficar sem lógica acumular muito dinheiro depois de algumas rodadas para nada.

Não é preciso cair exatamente na casa da estrela para comprar, se você conseguir um número igual ou superior para chegar na estrela o jogo vai perguntar automaticamente quando passar por ela se você quer comprar, dessa forma evita-se os jogadores ficarem dando várias voltar ou ficar sem jogar se não conseguir o número exato, estas são características importantes para serem levadas em consideração na criação do jogo.

Um problema do jogo é que ele não permite escolher um número de rodadas inferior a 20, as únicas opções são 20, ou 35, ou 50, o que pode fazer com que o jogo dure muito tempo, e isso para quem só quer jogar algo rápido, é um problema.

No fim do jogo há três bônus para o jogador que venceu mais minijogos, o que conseguiu adquirir o número mais alto de moedas em qualquer momento do jogo e o de quem caiu em mais casas de interrogação, cada bônus concede 1 estrela para o vencedor, em caso de empate quem empatou ganha 1 estrela cada, isso é bom pois não deixa o jogo muito previsível.

Além disso, quando faltam 5 rodadas para o jogo acabar alguns eventos especiais acontecem no tabuleiro para fazer com que uma virada aconteça mais facilmente no jogo, e é selecionado um jogador aleatório (quase sempre sendo quem está em último lugar) para ganhar algum tipo de ajuda, isso seria muito bom

se a seleção não fosse aleatória e as vezes escolhesse o jogador em terceiro ou até mesmo em segundo lugar para ganhar esta ajuda.

O antagonista de toda a série é o Bowser, vilão da grande maioria dos jogos do Mario, sempre há 1 tipo de casa destinada a ele em quase todos os jogos da série, onde geralmente ele gira uma roleta com possibilidades de prejudicar apenas o jogador que caiu ali ou todos os jogadores no processo, é quase como uma marca de toda a série, cair nessa casa é sempre sinônimo de que algo ruim está prestes a acontecer.

No final do jogo é dado 3 estrelas de bônus para os jogadores que conseguiram coisas específicas durante o jogo, ganham essas estrelas quem venceu mais mini jogos, quem conseguiu o maior número de moedas acumulado durante o decorrer do jogo e quem caiu em mais casas de interrogação.

No 2º jogo vemos que a mecânica continua a mesma, mas temos novidades por aqui, lançado para o Nintendo 64 no final de 1999 e início dos anos 2000 (SUPER MARIO WIKI, 2024), o jogo agora conta com os famosos itens, apesar dos esforços para não fazer as moedas ficarem sem utilidade após um certo ponto ele conta com lojas espalhadas pelo tabuleiro, onde ao passar por elas o vendedor pergunta se você pretende adquirir algum item da loja, cada item tem um efeito diferente, que pode ajudar você ou atrapalhar os outros jogadores, cada jogador pode ficar com um item e ele só pode ser usado antes de jogar o dado.

Essa mecânica foi fundamental para o jogo, pois agora havia um sentido maior em obter o dinheiro através dos minijogos e não depender apenas da sorte de jogar o dado para conseguir a estrela, o jogo adiciona uma camada extra de estratégia, o que acaba tornando bem mais atrativo para aqueles não gostam de contar apenas com sorte, mas não o torna complexo a ponto de depender apenas de estratégia.

Foi aqui também que nasceu os famosos duelos, onde com um item específico do jogo ou caindo em uma casa onde outro jogador já estava, nas últimas rodadas do jogo eles iriam se enfrentar em um duelo, onde o desafiante escolheria quantas moedas eles iriam apostar e o vencedor levaria tudo.

Figura 3: Item sendo usado em Mario Party 2



Fonte: Site *Green Hills Zone* (2021)

O jogo também conta com uma espécie de *jackpot* que funciona de forma semelhante a estrela, mas nesse caso, se você passa pela casa do banco você deixa 5 reais, se você cair em cima ganha todo o dinheiro que está ali acumulado.

Figura 4: Banco do Mario Party 2



Fonte: Site *Super Mario Wiki* (2024)

Fora isso, algumas casas com alguns efeitos diferentes foram adicionadas algumas onde eram possíveis ganhar os itens em minijogos especiais ou onde todos eram obrigados a apostar uma quantidade de moedas aleatório e o vencedor do mini jogo levaria a maior parte essa era a temida casa de batalha, e quando faltam 5 rodadas para o jogo acabar acontece algo semelhante ao antigo, um jogador é sorteado para ganhar uma ajuda e o tabuleiro ganha algumas adições para o jogo ficar mais intenso.

Mario *Party* 3 ainda lançado para o Nintendo 64 seguindo a mesma lógica dos títulos anteriores, lançado primeiro no Japão no final de 2000 e início de 2001 para o mundo (SUPER MARIO WIKI, 2024).

Aqui temos agora a opção de escolher um número de rodadas personalizados, entre 10 e 50, o valor pode ser trocado de 5 em 5, isso é muito bom pois agora dá a possibilidade dos jogadores escolherem um número de rodadas que seja mais agradável para todos jogarem, além disso foram adicionados uma quantidade bem maior de itens que no jogo anterior e a possibilidade de ficar agora com até 3 itens na mão simultaneamente.

Figura 5: Quantidade de itens no Mario *Party* 3



Fonte: Site Spelmaffian (2024)

Além da adição de mais personagens jogáveis e algumas casas, mas isso é algo que acontece ao longo de toda a série, a adição e às vezes remoção de alguma casa. Este jogo conta também com um modo para 2 pessoas se enfrentarem com uma mecânica totalmente diferente e com um modo história que não cabe ser analisado aqui por fugir muito do padrão tradicional do jogo e pelo foco não ser um jogo para uma única pessoa respectivamente.

O jogo também conta com um sistema novo nos tabuleiros chamado de *Action Game*, ou game de ação, onde em alguns determinados pontos do tabuleiro dependendo da rota que você escolher você precisa executar uma ação no momento certo, se não, pode dar terrivelmente errado e você ir para uma rota completamente diferente, isso não é algo muito impactante nem interessante para ser levado para o jogo físico.

Passando para o 4° jogo da série lançado para o sucessor do N64 o Nintendo GameCube, com pouco mais de um ano após seu antecessor, lançado globalmente em 2002 (SUPER MARIO WIKI, 2024),.

Seguindo a forma pré-estabelecida o jogo conta com pequenas adições ao gameplay, agora tem um novo lote de itens, diminuindo a quantidade que antes era de 21 para 16, vale salientar que a grande maioria possui efeitos diferentes do anterior.

Contendo ainda 6 tabuleiros principais há agora alguns eventos específicos em cada um que você só tem acesso com itens específicos o que acaba tornando a experiência de tentar usar eles um pouco frustrante já que caso não tenha o item, não poderá usufruir do evento do tabuleiro, foi adicionada uma casa nova ao jogo, e retirado o banco que foi substituído por uma espécie de loteria onde você teria a opção de pagar ou não para tentar ganhar algum prêmio.

Figura 6: Loteria do Mario *Party* 4



Fonte: Site Deviant Art (2021)

Agora quando faltam 5 rodadas para o jogo acabar, apenas um evento especial irá acontecer, e quem vai determinar é o jogador que está em último lugar, o que acaba deixando o jogo um pouco menos emocionante no final de cada partida, e se dois jogadores caírem na mesma casa não ocorrerão mais duelos.

Após estreiar no novo console apostando em mecânicas que apesar de darem certas se mostravam um pouco cansativas, o 5° jogo da série tenta inovar em alguns aspectos interessantes, lançado em 2003 globalmente no Nintendo Game Cube, (SUPER MARIO WIKI, 2024), Mario *Party* 5 chega com 3 novos personagens

jogáveis porém retirando o um dos que estavam desde o começo da série para ter um casa própria no jogo que também conta com novos 7 tabuleiros.

Agora a casa nova do tabuleiro intitulada como "DK Space" serve para 1 ou todos os jogadores terem a possibilidade de ganhar dinheiro ou estrela, uma adição sutil mas que pode impactar no jogo como um todo, a casa de batalha agora também fora retirada e passa a ser feita durante as rodadas do jogo, ao invés de um mini jogo normal onde quem ganhar leva as moedas, todos apostam uma quantidade especificada pelo jogo e batalham por elas, essa mudança veio para diminuir a quantidade excessiva de batalhas que tinham no formato anterior em algumas partidas.

Foi neste jogo também que foi possível não só apostar moedas mas agora também podia apostar estrelas caso 2 jogadores fossem a um duelo.

Chegamos finalmente então ao sistema de itens, que nesse jogo são chamados de cápsulas, que foi totalmente reestruturado funcionam da seguinte forma, todas as cápsulas tem algum efeito, e você pode escolher jogar a cápsula em em alguma casa azul ou vermelha na sua frente (até 10 espaços contando da que você está), agora o efeito daquela cápsula fica naquela casa, sendo bom ou ruim quem cair ou passar (dependendo do efeito) vai ativar, você pode usar a cápsula também para você mesmo, porém, nesse caso, você paga um valor para usar aquele poder só para você.

Dessa forma agora é possível plantar armadilhas para seus oponentes, porém, há alguns pontos que não foram bem executados neste sistema. Se você escolhe jogar a cápsula em algum espaço você vai ter 10% de chance de cair naquele determinado espaço seja ele bom ou ruim, agora no jogo não há mais loja para você escolher que cápsula comprar, agora todas elas são entregues a você de forma aleatória pela máquina de cápsulas, e ele entrega de acordo com a sua posição, se você está ganhando a chance de receber as melhores diminui, mas se está perdendo, a chance é de receber as melhores.

Figura 7: Máquina de cápsulas em Mario Party 5



Fonte: Site Reddit (2021)

O jogo tenta equilibrar a nova mecânica em forma de probabilidade mas o fato é que, não ter uma loja e entregar itens medíocres fazem os jogadores se sentirem meio frustrados, já que não importa a quantia de dinheiro que você possui, se não pode gastar para lhe ajudar de alguma forma no jogo, ainda há vezes que o jogador recebe uma em que só serve para o vilão do jogo colocar mais casas dele no tabuleiro.

Nas últimas 5 rodadas ocorre algo semelhante ao 4, porém se 2 jogadores caírem na mesma casa, o jogo volta a fazer esses dois competidores apostarem e duelarem, com o desafiante escolhendo o valor da aposta.

Visto que o fato de mudar uma das mecânicas fundamentais do jogo em certos pontos deu certo mas ainda precisava de ajustes foi lançado em 2004 para o mesmo console o Mario Party 6 segundo (SUPER MARIO WIKI, 2024), adicionando 1 novo personagem a seleção do jogo que passa a ser 11 nesta versão.

Agora com um sistema não de cápsulas mas sim de *orbs*, que nada mais é do que uma evolução do sistema anterior, novamente é possível comprar *orbs* ao passar por lojas no tabuleiro porém agora eles são sorteados e é dada apenas 3 opção para o jogador comprar, para equilibrar, os valores mudam dependendo da posição que você está, se está na frente, ficam mais caros, se está perdendo, mais baratos, também é possível obter elas de graça, mas aleatoriamente passando por espaços em que elas ficam em algumas partes dos tabuleiros.

As armadilhas que você planta pelo caminho agora afetam apenas os outros jogadores e não você, cada *orb* tem seu objetivo específico, uns servem como

armadilhas e outros são usados para lhe ajudar naquele momento, algo bem mais organizado que visto no anterior.

A grande mudança mesmo do jogo vem do seu sistema de dia e noite, onde eles vão ficar revezando a cada 3 turnos, de dia o tabuleiro funciona de um jeito, com caminhos e eventos específicos, e a noite ele muda, tendo o seu próprio funcionamento também.

Figura 8: Variação de dia e noite no Mario *Party* 6



Fonte: Site *Mario's Castle* Super Mario Wiki (2024)

Essa 6ª edição voltou a ter 6 tabuleiros porém, 4 deles agora possuem dinâmicas diferentes para ganhar a estrela, exemplo: em um deles ela fica fixa em um lugar, e você pode comprar até 5 de uma só vez, em outro o tabuleiro ao invés de comprar estrelas o objetivo é roubar as dos outros jogadores pois todos começam com 5 foi neste jogo que os tabuleiros começaram a ficar mais complexos e com dinâmicas diferentes, para sair da fórmula que já se mostrava desgastada desde o 4, já que apenas mudar o sistema de itens não se mostrava o suficiente no jogo anterior.

Neste jogo o bônus dado ao final do jogo mudou uma das condições, agora ao invés de ser o jogador que chegou ao maior número de moedas é o que usou mais orbs durante todo o jogo.

Lançado após um ano, em 2005 para o Nintendo Gamecube (SUPER MARIO WIKI, 2024), Mario *Party* 7 se mostrou sólido com a ideia anterior de que cada tabuleiro precisava de uma mecânica diferente para não cair na mesmice, com 6 novos tabuleiros onde 4 deles tinham regras diferentes e o mesmo sistema de orbs que se manteve muito similar em muitos aspectos, porém, para cada tabuleiro há um orb que é exclusivo dele, e cada personagem agora tem seu próprio orb exclusivo.

A grande adição do jogo agora são o seu sistema único de toda a série de permitir até 8 jogadores simultâneos, com são divididos em 4 duplas, cada dupla tem

a sua parte do controle (que continua sendo 4) e já que cada personagem tem um item exclusivo, ao jogar dessa forma você poderia contar com 2 exclusivos ao invés de 1, o que dá sentido a essa dinâmica de exclusividade.

Além desse sistema único ele também tem outra grande adição que vai tornar o jogo mais caótico do que nunca intitulado de Bowser “*Time*”, como o próprio nome sugere, seria a “vez do Bowser” mas o que isso quer dizer? A cada rodada um medidor de fúria vai se enchendo assim que ele atingir o limite o Bowser vai aparecer no jogo e tentar atrapalhar a todos os jogadores ou apenas o que está em primeiro lugar ou simplesmente escolher um aleatório para fazer isso.

Figura 9: Medidor de fúria do Mario Party 7



Fonte: Site *DestrucToid* (2017)

Os eventos que ele é capaz de desencadear variam em cada tabuleiro, são cerca de 4 diferentes exceto pelo último tabuleiro que tem apenas 1, e é totalmente aleatório, porém a regra é que não pode ser o mesmo que o da última vez, isso dá não o controle mas uma probabilidade do que pode vir. Por conta deste o evento das últimas 5 rodadas passou a ser nas últimas 4 rodadas (apenas neste jogo), e não ocorrerá mais duelos caso dois jogadores ou duplas caírem na mesma casa.

Essa edição conta com 12 personagens jogáveis, retirando o *Koopa Kid* que tinha sido adicionado no outro para ganhar um espaço próprio no tabuleiro e adicionando outros 2 novos no lugar.

Agora o bônus do final do jogo pode ser 6 categorias que são selecionadas aleatoriamente pelo anfitrião, contando com as mesmas 3 do jogo anterior e adicionando mais 3 onde 2 delas são totalmente novas.

Aqui agora os resultados dos duelos são também aleatórios, sempre favorecendo mais quem está nas últimas colocações, para equilibrar mais o jogo.

Chegando ao 8º e último que foi desenvolvido pela *Hudson Soft*, *Mario Party 8* foi lançado para Nintendo Wii em 2007, a principal mudança deste para os últimos lançamentos é o seu sistema de “item” que mais uma vez passou por uma mudança e algumas casas do jogo.

Agora sem *Bowser Time* e modo para 8 jogadores, com 6 novos tabuleiros onde apenas 1 deles mantém a mecânica original da série, *Mario Party 8* mantém a série do mesmo jeito que seus últimos predecessores, porém no lugar de itens ou orbs os jogadores obtêm “Doces”, que são usados da mesma forma que os itens eram no começo da série, pode-se dizer que foi um retrocesso no quesito inovação.

Com cada tabuleiro agora tendo sua dinâmica única agora, as casas do Donkey Kong e Bowser também têm efeitos únicos, a depender do tabuleiro que estão, isso torna as coisas do jogo menos aleatórias do que de costume.

O evento de fim de jogo volta a ser de últimas 5 rodadas com uma adição mas agora com uma diferença, ao invés do jogo deixar o último colocado decidir o que iria acontecer naquele momento o jogo pré-estabelece regras fixas, quem está em último ganhar 1 item para ajudá-lo, casas azuis e vermelhas são multiplicadas por 2, caindo no mesmo espaço que outro jogador irão a um duelo (ainda com resultado sorteado pelo vencedor) e o anfitrião da festa espalha moedas por todo o tabuleiro e o primeiro jogador a passar vai coletando e caindo no mesmo espaço que outro jogador, novamente um duelo acontecerá.

Figura 10: Faltam 5 rodadas Mario Party 8



Fonte: Site YouTube (2016)

Neste o bônus do final permanece do mesmo jeito que o jogo anterior.

Antes de passar para os próximos é importante frisar que a desenvolvedora da série (*Hudson Soft*) não estava mais participando do desenvolvimento dos jogos por ser comprada e logo após um tempo absorvida de vez pela Konami em um processo de aquisição que tinha começado em 2000 (*START DA UOL*, 2024).

Após isso a mesma não teve mais os direitos de continuar a série que foi para as mão da subsidiária da própria Nintendo a *ND Cube*, este que foi o primeiro desenvolvido por eles e o último para o Wii em 2012 *Mario Party 9* chegou com mudanças radicais que foi recebida pelo público de forma bem mista.

Agora o jogo conta com tabuleiros que tem um ponto de partida e de chegada, e durante o percurso os jogadores vão obtendo mini estrelas, aquele que chegar no final com mais estrelas vence, todos se movimentam juntos dentro de um carro, porém quem está na vez se torna o capitão do carro naquele momento, o jogo pode ser agora jogado entre 2 a 4 jogadores, visto que nos anteriores a quantidade era sempre de 4 jogadores (salvo *Mario Party 7*). Com isso o tempo não é medido mais por rodadas e sim pela distância que estão do final do tabuleiro.

Figura 11: *Mario Party 9*



Fonte: Site *Techtudo* (2012)

Por mudar completamente as regras que vinham sendo estabelecidas e ser considerada uma exceção ao invés de uma regra, este não foi considerado para o presente projeto.

O último jogo numerado da série manteve a mesma mecânica que do anterior porém havia ali um modo diferente de seu predecessor que seria útil para nosso projeto, lançado em 2015 para o Nintendo Wii U (SUPER MARIO WIKI, 2024), *Mario Party 10* apresenta 3 modos de jogo, 1 deles sendo inspirado nos desenvolvidos pela *Hudson Soft*.

O modo em questão se chama *Amiibo Party*, nele 4 jogadores irão se enfrentar em um tabuleiro circular onde seu objetivo é comprar mais estrelas que todos os outros antes das 10 rodadas acabarem, claramente uma releitura de toda a série só que bem limitada, aqui o jogo funciona da forma pela qual *Mario Party* ficou conhecida, só que com bem menos elementos.

Talvez para deixar o jogo menos extenso ou por algum outro fator esse modo se mostra bem fiel ao que conhecemos na série antes, mas aqui o evento de final de jogo ocorre nas últimas 3 rodadas e neste momento o jogo permite pela primeira vez comprar 2 estrelas de uma só vez, o que faz muito sentido já que ele não deixa muitas opções para gastar além disso.

Cada personagem tem seu próprio tema onde cada um conta com 2 eventos diferentes, sendo possível jogar até com 9 personagens neste modo são 18 eventos diferentes no total, que podem ser mesclados, colocando uma placa de cada personagem se preferir (são 4 placas no total), isso deixa o jogo um pouco mais variado.

Figura 12: Modo *Amiibo Party* do *Mario Party 10*



Fonte: Site Facebook (2016)

Aqui além de termos *tokens* que são basicamente os itens do jogo, mas com um limite de 1 por vez para cada jogador, ele conta também com dados especiais onde possuem números diferentes de um dado tradicional de 6 lados com um limite de 2 para cada. Além disso, este jogo não possuía bônus de nenhuma categoria no final do jogo.

Após se passarem mais 3 anos é lançado para o Nintendo *Switch* em 2018 o *Super Mario Party*, (SUPER MARIO WIKI, 2024), resgatando de volta a mecânica clássica que os fãs tanto pediram de volta, só que diferente.

Com 4 tabuleiros considerados pequenos e a possibilidade de jogar apenas 20 rodadas em 3 deles e 30 rodadas apenas em um deles, este é o retorno à fórmula que fez *Mario Party* o que é, um jogo de sorte estratégia e habilidade, com 20 personagens jogáveis (incluindo o bowser) este é o maior elenco de todos da série, todos jogam com um dado de 1 a 6 porém, cada personagem tem um dado único com valores diferentes, onde pode haver mais risco ou não ao escolher ele.

Figura 13: *Super Mario Party*



Fonte: Site IGN (2018)

Também há a casa de aliado, que dá a você um personagem jogável que pode lhe ajudar em alguns tipos de mini jogos, você pode usar o dado especial dele e ele sempre lhe ajudará com mais 1 ou 2 pontos ao andar, essa mecânica apesar de ser muito interessante se mostra um pouco injusta, pois não há um limite de aliados que você possa ter, então caso alguém consiga mais que 2 a mesa terá uma vantagem muito maior em todas as rodadas até o final do jogo.

Uma mudança sutil mas que fez muita diferença foi a que agora dependendo de sua classificação no mini-jogo você ainda ganha algumas moedas, se acabar em segunda lugar ganha 3 e se acabar em terceiro ganha 2 moedas, isso ajuda a

equilibrar melhor a quantidade de dinheiro entre os participantes, porém, diminuir o valor da estrela e a quantidade de eventos pelo tabuleiro faz com que você fique com muitas moedas muito rapidamente, o que acaba fazendo parecer que há moedas demais no jogo.

No final do jogo (nas últimas 3 rodadas) ocorrem eventos e regras são alteradas para haver mais possibilidades de virada igual os jogos anteriores, em um dos 4 tabuleiros neste período é possível comprar 2 estrelas de uma só vez, assim como no título anterior.

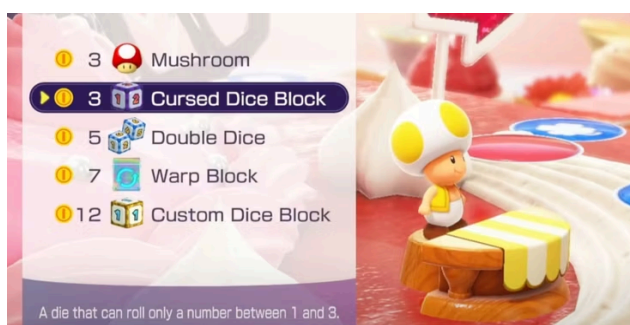
O sistema de de itens voltou, cada jogador pode ter até 3 e é possível comprar eles em lojas espalhadas pelo tabuleiro ou ganhá-los em casas específicas.

Agora com 11 tipos de bônus diferentes no final do jogo eram selecionados 2, caso o jogo tivesse 20 ou 30 rodadas seriam selecionados 3.

Finalmente, chegamos ao último jogo da lista, *Mario Party Superstars* lançado também para o Nintendo *Switch* em 2021, este parece ser o retorno definitivo ao modo tradicional da festa, já que ele parece um recomeço da série, trazendo consigo 5 tabuleiros da época do Nintendo 64 só que agora com gráficos modernos (SUPER MARIO WIKI, 2024).

O jogo retorna ao estilo clássico que começou tudo, os tabuleiros agora são maiores que em *Super Mario Party*, porém menos complexos e dinâmicos que no sexto ou sétimo jogo da franquia, o dado volta a ter 10 lados, tem uma quantidade de itens razoável assim como no 2, as casas e os eventos da primeira trilogia voltaram também, com adição da casa de sorte onde dá ao jogador que caiu um item ou dinheiro ou diminui o valor da estrela para a próxima vez que você conseguir chegar nela, o banco também volta em alguns tabuleiros, as passagens pelo tabuleiro bloqueadas também.

Figura 14: *Mario Party Superstars*



Fonte: Site *The Gamer* (2023)

Basicamente eles trouxeram de volta todas as mecânicas encontradas nestes jogos clássicos, porém de uma forma a manter as melhorias que alguns dos mais recentes trouxeram, como a distribuição de moedas para classificação como segundo e terceiro nos mini-jogos, ou uma diversificada maior na quantidade de bônus que podem vir.

Após entender todas as nuances dos jogos desta série foi a hora de fazer a análise de similares, para isso, foram escolhidos jogos que são tidos como “clássicos” aqui no Brasil, e apenas os aspectos técnicos foram avaliados, pois, como o jogo não ia ter nenhuma mecânica conhecida, não havia motivos para fazer uma análise de jogabilidade. O preço também foi levado em consideração para o futuro orçamento deste projeto, foi pesquisado no agregador de preços Zoom para saber onde havia o menor preço no momento da pesquisa.

Tabela 1 : Análise de similares

Jogo	Tabuleiro	Cartas	Preço estimado
Banco imobiliário	50 x 50 cm	6 x 6,5 cm	R\$ 139,99
War	54,2 x 75,2 cm	5 x 5,5 cm	R\$ 110,83
Uno	Não possui	5,6 x 8,1 cm	R\$ 12,00
Jogo da vida	48 x 48 cm	14,5 x 9,2	R\$ 96,79
Cobras e Escadas	44 x 44 cm	Não possui	R\$ 34,89

Fonte: Elaborado pelo Autor

Tendo passado 1 mês para a conclusão da primeira etapa, no segundo mês começou-se a segunda etapa (geração de alternativas). Nesta fase do projeto primeiramente foi anotado o que deveria ser trazido e o que não deveria ser, tudo feito em anotações simples, obviamente a mecânica principal da estrela deve ser implementada para que o jogo funcione, mas como colocar casas aleatoriamente em um tabuleiro não linear de forma que uma estrela se mova por ele de forma aleatória?

Primeiro foi pensado que a estrela poderia ficar em qualquer espaço azul do tabuleiro, mas como determinar qual seria? Não pode ser designada uma pessoa

para escolher onde a próxima estrela vai estar, já que isso seria parcial. Como não há um sistema eletrônico por trás alguma alternativa diferente deveria ser gerada, durante a análise dos jogos, foi perceptível que cada tabuleiro tinha casas azuis específicas que a estrela caia, mesmo que ela fosse para a mesma rota, ele iria cair sempre na mesma casa daquele caminho, nesta foto esquematizando tudo é possível ver as casas que ela pode ir neste tabuleiro:

Figura 15: Mario Party 5 Toy Dream



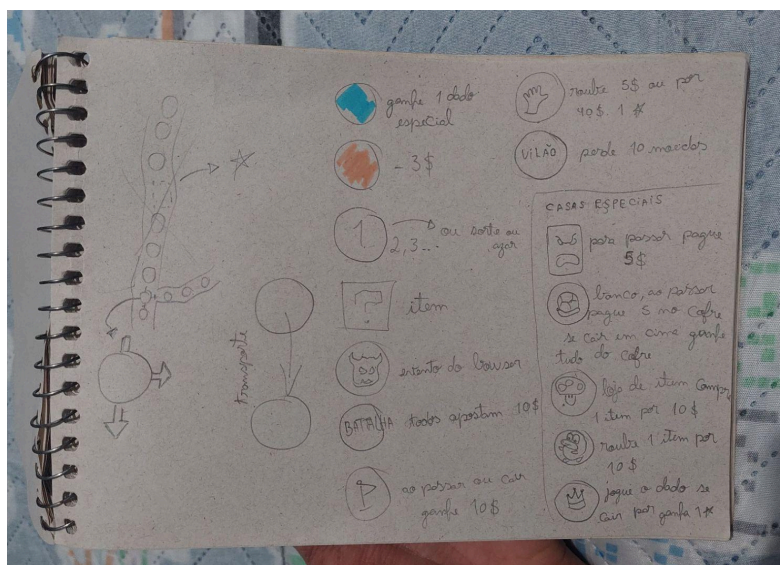
Fonte: Montagem feita pelo Autor (2024)

Colocar a possibilidade em qualquer casa azul não é uma opção viável, já que desta forma ela teria mais chances de pousar em lugares com mais casas azuis do que outros, foi pensado então que a casa da estrela seria diferente, seria uma na cor verde e numerada de 1 a 10, ou seja, apenas dentro destas dez possibilidades a estrela poderia pousar no tabuleiro, e caso algum jogador nessas casas sem nada ela serviria como uma casa qualquer com outro efeito.

Para decidir qual casa será a sorteada toda vez que o jogador comprar a estrela ele joga o dado (de 10 lados) e o número que cair, é o destino da próxima estrela, dessa forma ninguém fica com o poder de escolher e manipular o jogo e o resultado vai ser decidido aleatoriamente assim como no jogo base.

Após isso foi pensado em que tipos de casas seriam trazidos para o jogo, para isso foi feito uma lista de possíveis espaços que é possível ver imagem a seguir:

Figura 16: Esboço dos espaços



Fonte: Elaborado pelo Autor (2023)

Logo após decidir todas as casas do jogo foi hora de pensar nos itens, que graças a análise vimos que foi uma das coisas que se fixou na série desde a primeira aparição, confirmando que é algo necessário para tornar o jogo mais dinâmico e estratégico.

Foram criados 10 itens com funções diferentes, cada jogador poderia ficar com até 2 na sua mão, alguns podiam ser usados a qualquer momento, outros somente antes de jogar o dado na sua vez, além dos itens também foram pensado em dados especiais como algo a mais que pudesse ser carregado pelos jogadores, estes dados só poderiam ser usados antes de jogar os dados na sua vez, foram criados 10 dados especiais, cada jogador poderia ficar até com 2 na mão.

Figura 17: Tabela de itens e dados

1		Quando o dado cair o número 1, o jogador recebe 1 ponto e o dado é lançado novamente.	1		Quando o dado cair o número 1, o jogador recebe 1 ponto e o dado é lançado novamente.
2		Quando o dado cair o número 2, o jogador recebe 2 pontos e o dado é lançado novamente.	2		Quando o dado cair o número 2, o jogador recebe 2 pontos e o dado é lançado novamente.
3		Quando o dado cair o número 3, o jogador recebe 3 pontos e o dado é lançado novamente.	3		Quando o dado cair o número 3, o jogador recebe 3 pontos e o dado é lançado novamente.
4		Quando o dado cair o número 4, o jogador recebe 4 pontos e o dado é lançado novamente.	4		Quando o dado cair o número 4, o jogador recebe 4 pontos e o dado é lançado novamente.
5		Quando o dado cair o número 5, o jogador recebe 5 pontos e o dado é lançado novamente.	5		Quando o dado cair o número 5, o jogador recebe 5 pontos e o dado é lançado novamente.
6		Quando o dado cair o número 6, o jogador recebe 6 pontos e o dado é lançado novamente.	6		Quando o dado cair o número 6, o jogador recebe 6 pontos e o dado é lançado novamente.
7		Quando o dado cair o número 7, o jogador recebe 7 pontos e o dado é lançado novamente.	7		Quando o dado cair o número 7, o jogador recebe 7 pontos e o dado é lançado novamente.
8		Quando o dado cair o número 8, o jogador recebe 8 pontos e o dado é lançado novamente.	8		Quando o dado cair o número 8, o jogador recebe 8 pontos e o dado é lançado novamente.
9		Quando o dado cair o número 9, o jogador recebe 9 pontos e o dado é lançado novamente.	9		Quando o dado cair o número 9, o jogador recebe 9 pontos e o dado é lançado novamente.
10		Quando o dado cair o número 10, o jogador recebe 10 pontos e o dado é lançado novamente.	10		Quando o dado cair o número 10, o jogador recebe 10 pontos e o dado é lançado novamente.

Fonte: Elaborado pelo Autor (2023)

Na parte financeira do jogo foram feitos 4 tipos de moedas, de 1 real (dourada), 3 (azul), 5 (vermelha) e 10 (Colorida), para facilitar na hora do troco, e também foram feitas estrelas cada estrela valia apenas 1.

Figura 18: Moedas do primeiro protótipo



Fonte: Elaborado pelo Autor (2023)

Para os efeitos das casas de sorte ou azar e da casa do bowser foi feito uma tabela com opções numeradas de 1 a 10, onde ao cair, o jogador jogaria o dado para saber o que seria selecionado para ele.

E para simular os mini jogos que apareciam a cada rodada nos jogos eletrônicos foi dado um dado de 10 lados para cada um dos 4 jogadores, no final da rodada, todos jogavam os seus dados e quem obtivesse os números maiores iriam ganhar mais moedas, o primeiro lugar ganharia 10 reais, o segunda 5, o terceiro 3 e o quarto 1.

A partir daí começou-se a terceira fase (Teste e Refino). Para esse primeiro momento, como tudo seria experimentado pela primeira vez, os testes foram apenas feitos com alguns familiares e amigos próximos, e por quê foi feito desta forma tão restrita? A fim de não gastar tempo nem recursos de maneira desnecessária e conseguirmos fazer alguns testes de forma mais rápida e dinâmica, conseguiríamos através deles, saber o que funciona e o que não, e após isso seriam feitos refinamentos para um público maior poder testar.

O objetivo maior deste primeiro teste é obter os seguintes dados: se a mecânica escolhida realmente funciona; Se o jogo se mostra fácil de ser entendido pelos participantes, se as dinâmicas dentro do jogo estão atrativas ou não.

No terceiro mês logo após esse teste inicial, foi obtido alguns resultados positivos mas vários pontos precisavam de alteração, então foi decidido voltar para a primeira fase do projeto, para poder analisar todas as informações obtidas com mais cuidado.

Foi percebido que a mecânica adaptada para o jogo analógico funciona sim e foi bastante elogiada pelos participantes por ser algo “novo”; Na parte de se mostrar de fácil entendimento no começo ocorreu tudo certo, mas ao decorrer das rodadas que todos começaram a usar dados especiais e itens, em alguns casos houveram problemas do tipo, não caíram no espaço correto, ou não saber identificar as rotas direito por estarem no mesmo lugar que uma casa de efeito;

Também foi percebido que o efeito do item ou de um dado mudava quando se juntava os dois na mesma jogada, o que acabava deixando o jogo bem desbalanceado em alguns momentos; Além de que houveram algumas reclamações sobre a parte funcional do jogo, pois os efeitos de cada item e o dado estarem em tabelas fora do tabuleiro além de deixar o jogo mais demorado fazia com que se tornasse cansativo está sempre repassando as tabelas com informações para cada participante ver o que poderia utilizar na sua vez de jogar; Aconteceu o mesmo com a casa de sorte e do bowser, e nesse caso ainda era pior, pois além de estarem em

tabelas soltas era necessário sempre alguém jogar o dado mais de duas ou três vezes em apenas uma rodada o que acabava deixando tudo muito demorado.

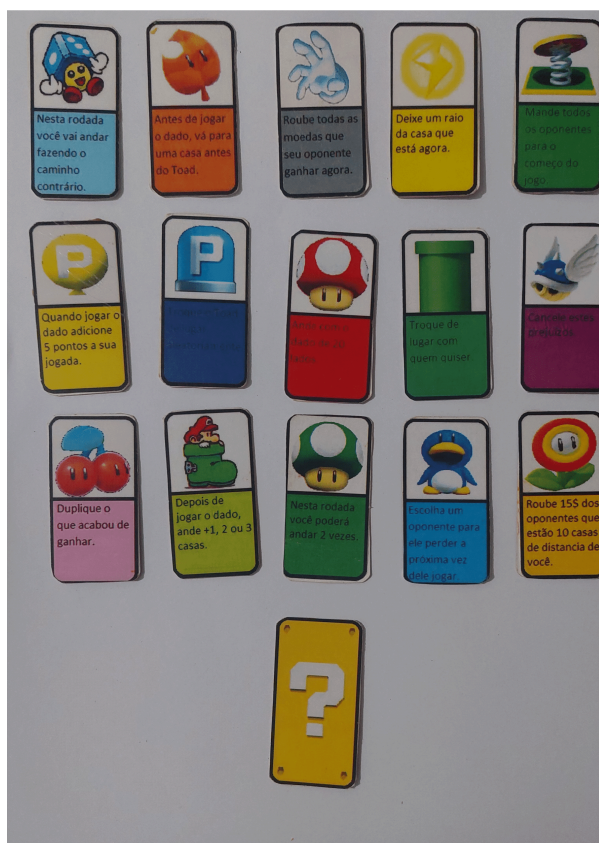
As dinâmicas além de deixarem o jogo mais atrativo também tinham alguns problemas, como o fato de que algumas serem necessário apenas passar por ela para o seu efeito ser ativado, isso segundo alguns jogadores deixava “tudo muito confuso” pois pensavam que iam apenas ter o efeito da casa que iriam cair e na verdade na mesma jogada tinha 3 ou 4 coisas diferentes para fazer, era muito complicado saber administrar bem o jogo desta forma; Também reclamou-se da falta de variedade de casas, mas não por ter poucos tipos, e sim por que a maioria tinham efeitos muito parecidos e que só servia para ter mais regras dentro do jogo e tornar tudo mais difícil de se entender;

Em conclusão, o jogo se mostrava muito atrativo e divertido no começo, porém eram tantas coisas e tantos espaços para serem administrados que após a quinta ou sexta rodadas o jogo ficava tão lento e monótono que perdia sua magia inicial, tendo em vista todos esses problemas citados anteriormente o jogo precisava de mudanças drásticas, e portanto, volta-se a primeira fase do projeto, (entendimento do problema).

Antes de tudo, é importante frisar que a medida que analisamos todos os dados obtidos através desse primeiro teste inicial, e chegávamos a algumas conclusões que supostamente foram a causa dos problemas encontrados, imediatamente era posto em prática a etapa 2 do projeto (geração de alternativas), desta forma o trabalho foi feito com mais fluidez.

O primeiro dos problemas foi sem dúvidas o acúmulo de itens a serem gerenciados pelos jogadores, em quase todos os jogos da franquia não haviam dados especiais com itens, apenas itens, que ocasionalmente um ou outro mudava o efeito do dado que ia ser jogado, neste caso, removemos todos os dados espaciais e criamos mais 5 itens para suprir alguns dos efeitos que haviam nos dados, cada item desta vez fora impresso 3 vezes, dando um total de 45, para que cada jogador pudesse assim ter até 3 em sua mão; O design também foi alterado, para que não fosse necessário consultar uma tabela todas as vezes para poder usá-los, aqui está o novo formato.

Figura 21: Itens versão 2.0



Fonte: Elaborado pelo autor (2023)

O segundo problema encontrado foram as tabelas para os efeitos de algumas casas, que além de deixar o jogo mais demorado pois o jogador era obrigado a jogar o dado várias e várias vezes, dependendo da situação deixava ele também menos variado, isso foi resolvido apenas criando cartas para serem usadas no lugar das tabelas, as cartas embaralhadas e quando alguém cair, basta pegar a primeira do monte e pronto, bem mais rápido e menos cansativo e com mais possibilidades; As imagens podem ser vistas a seguir.

Figura 22: Cartas de sorte ou azar e bowser



Fonte: Elaborado pelo autor (2023)

Sobre os eventos especiais que simulavam os do jogo da mesma maneira (eram ativados apenas passando pelo espaço) isso também foi mudado, agora é necessário cair em cima deles para serem ativados em sua maioria, salvo 2 exceções que seria a casa do banco e a casa da pedra que impede a passagem, para esses a regra permanece, mas todos os outros são ativados apenas caindo exatamente na casa, desta forma é esperado que as pessoas se confundam menos ao andar pelo tabuleiro e também que não fique muito apelativo para ninguém.

Em relação aos efeitos das casas iremos manter por enquanto do mesmo jeito, apenas com 2 alterações pois achamos que grande parte do problema era a quantidade e a repetição dos eventos serem enormes durante todo o tabuleiro.

Com as primeira mudanças feitas foi hora de fazer novos testes com o jogo (terceira etapa do projeto teste e refino), mas ainda utilizando as mesmas pessoas do segundo pois como foram encontrados muitos erros, decidiu-se que a melhor alternativa seria refazer estes testes com os mesmo usuários e perguntar a eles se aprovam ou não as novas mudanças.

Agora, no quarto mês de projeto, começamos novamente a etapa 3 e após a segunda rodada de testes iniciais serem finalizados e feitas algumas perguntas da mesma maneira como aconteceu da primeira vez foi hora de complicar todos os dados e ver o que foi assertivo e o que não, nesse caso foi necessário fazer uma análise mais detalhada de todos os pontos que ainda precisavam de ajustes, já que houveram muitos ainda, então logo após os testes voltamos para a etapa 1.

Sobre os pontos observados em primeira instância retirar os dados espaciais foi uma das apostas mais seguras dentre todas que foram feitas, o fato de diminuir a quantidade de objetos a serem administrados pelos jogadores se tornou um ponto muito positivo, já que apenas tendo que lidar com itens eles conseguiram fazer e pensar em estratégias de formas mais rápidas no jogo, o fato de todo o detalhamento do funcionamento de cada um deles já vir na carta também foi algo bastante elogiado, porém, alguns novos problemas surgiram.

Haviam agora alguns itens que poderiam ser usados em determinados momentos do jogo, sem necessariamente precisar ser a sua vez de jogar, isso foi um ponto muito questionado durante os testes e que causaram certa dificuldade com alguns participantes por tentar usar itens em momentos que não eram permitidos e assim deixar o andamento do jogo mais lento em alguns momentos.

Agora que todos os efeitos de casas necessitavam apenas de cartas excluindo assim todas as tabelas, foi um ponto muito positivo também, até o momento em que por ter várias cartas na mesa e algumas delas com o design que se confundiam fácil com suas respectivas casas notamos que colocar tudo em cartas também não foi uma idéia tão boa, foi melhor do que as tabelas já que também elogiaram bastante isso, mas era necessário uma mudança maior no design entre as cartas para não haver essa confusão ou ter algum outro mecanismo.

Retirar quase todos os efeitos de eventos e deixar 2 se tornou um problema ainda maior que o anterior, pois agora as pessoas se confundiam ainda mais em quais eventos eram de “passar” e quais eram de “cair” segundo alguns deles falaram, também houveram reclamações que agora só os bons eventos “bons” não são ativados ao passar, com isso tornou ainda mais difícil todos terem as mesmas chances, pois se você consegue um desses eventos, tem uma vantagem bem maior em relação aos outros jogadores.

O fluxo do tabuleiro também foi criticado ao ser jogado por mais vezes pelas mesmas pessoas, se tornou segundo elas “pequeno e previsível” ou até mesmo “um quadrado com algumas bifurcações”, sem dar muita liberdade aos jogadores e parecer pequeno para outros por conta disso foi decidido também alterar o seu fluxo.

No quinto mês foi visto que já se tinha informações o suficiente para fazer uma versão mais próxima da definitiva, então avançamos para a segunda etapa novamente, dessa vez além dos ajustes feitos com as novas ideias foi trabalhado uma versão mais refinada do jogo.

O primeiro ponto a ser trabalhado foi o fluxo do tabuleiro a ideia inicial era criar um fluxograma único de casas, diferentes dos que os jogos utilizavam, mas essa ideia não foi tão bem executada, o grande problema foi que tudo ficava muito junto, isso causava uma sensação de pequenez no jogo, como se ele parecesse menor do que o que realmente era, então, com base na primeira análise feita jogo por jogo, foi escolhido um tabuleiro do Mario *“Party”* 3 (que inclusive retornou no *“Superstars”*), para ser usado como base, alguns outros foram cogitados mas este tem algumas características que foram muito relevantes.

O fato do fluxo dele ser mais simples de se entender, sem ser exageradamente grande mas sem parecer apertado já que há bastante espaço entre as rotas também foi um ponto importante a ser considerado, outro ponto é que ele

tinha uma quantidade de casas relativamente parecida com o protótipo feito, isso já ajudava na distribuição de espaços.

Figura 23: *Woody woods Mario party 3*

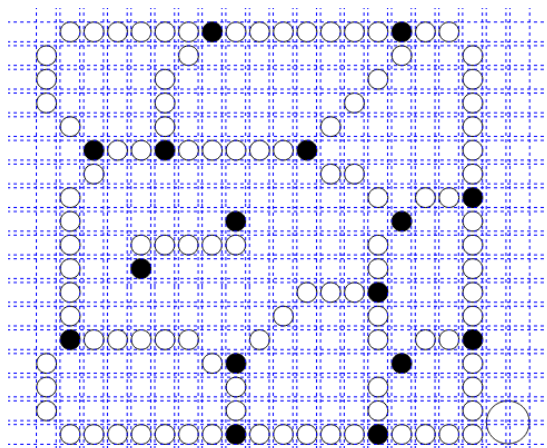


Fonte: Site Super Mario Wiki

Um detalhe interessante percebido também é que para algumas casas de eventos especiais terem mais chances de serem ativadas neste tabuleiro, eram colocadas mais de uma com o mesmo efeito, isso solucionou o problema dos eventos que tivemos nos primeiros teste, ao invés de ser colocado uma casa onde toda vez que passassem por ela o efeito fosse ativado, dificultando a contagem real de onde a pessoa iria cair, agora para aos eventos especiais no tabuleiro seriam colocadas 3 casas juntas com o mesmo efeito, deixando uma margem de probabilidade maior para serem usadas, mas que ninguém iria precisar ficar parando para usar e continuar andando.

Utilizando-se quase que por completo do fluxo original mudando apenas uma rota ou outra para ficar mais “fácil” de percorrer todo o tabuleiro, foi feito então feito o esboço diretamente no computador, além disso, agora todas as bifurcações estão marcadas com setas apenas, com casas em cima, para facilitar a legibilidade dos caminhos.

Figura 24: Fluxograma inicial



Fonte: Elaborado pelo autor

Após isso, começou o processo de criação das casas, foram retiradas algumas das que tinha sido pensadas anteriormente e foram substituídas por casas que fizeram parte de alguns jogos da série pelo menos uma vez, como a casa da “hora da virada” ou a de “sorte de ouro”, todos os layouts são originais, foram todos criados ou com base de modelos já existentes ou com base em ideias novas.

Figura 25: Espaços (casas) do jogo



Fonte: Elaborado pelo Autor

Após isso as cartas do jogo foram refeitos, usando como base algumas informações da ficha de análise de similares como tamanho da fonte e tamanho das cartas, primeiro as de interrogação, que agora são verdes e agora possuem 10 variáveis, 4 delas sendo azar, 4 delas de sorte e 2 que depende muito da situação em que ela for pega para dizer se foi sorte ou azar.

Após isso foram feitas as de itens, que agora contam com uma variedade de 30 efeitos diversos, todos eles sendo usados antes de jogar os dados para evitar atrapalhos por parte dos competidores na hora de usar. Agora existem 3 cores que definem a função de cada um, azul quer dizer que vai beneficiar o usuário, o vermelho serve para prejudicar de alguma forma o seu oponente e o amarelo é variável, pode fazer ambos os efeitos, são 10 de cada uma das cores.

Para cada pino no tabuleiro foi pensado em um personagem que já participou da série, e com eles foi feito uma carta de cada um intituladas de “competidores”, para que desta forma na necessidade de fazer algum sorteio no meio do jogo acontecesse de forma mais fluida apenas pegando 1 das cartas após embaralhar, sem precisar ficar jogando o dado várias e várias vezes para sortear alguém. Também foram feitos 5 pinos especiais que são iguais, para marcar onde a estrela está no jogo mais facilmente.

Os mini-jogos agora também foram transformados em cartas, com 8 variações, ao fim de cada rodada todos são distribuídos e cada jogador tem o direito de pegar um para ver o que ganhou, mais uma estratégia para não ter que ficar jogando o dado várias e várias vezes durante uma única partida.

Dado o aumento de 2 tipos de cartas diferentes em relação à versão anterior foi feito uma roleta para os efeitos de casa do Bowser e o da casa da hora da virada (que nesta versão foi apelidada de casa da discórdia), ambas as roletas foram feitas com 10 variáveis possíveis, desta forma agora não importa a ordem de quem cair, todos têm a mesma chance com cada uma das variáveis possíveis em ambas as roletas, desta forma diminuimos a quantidade de cartas que seriam dispostas no tabuleiro e deixar tudo mais organizado.

Os dinheiros agora possuem 5 variações e todos eles estão maiores, agora tem moedas que valem, 1 real, 3 reais, 5 reais, 10 reais e 30 reais. A de 30 foi acrescentada pois em alguns momentos as moedas de 10 ficaram escassas no jogo, então aplicamos a mesma técnica que Banco Imobiliário aplica na sua distribuição de renda, nele há cédulas de 500 que dificilmente são usadas, mas é uma segurança a mais para que os jogadores não fiquem sem dinheiro (uma característica que foi observada na análise de similares). E para as estrelas foram feitas e recortadas no formato de estrela mesmo para ter destaque sobre o dinheiro.

Foram feitas também 5 cartas de bônus para serem sorteadas 2 no final do jogo, assim como aconteceu em todos os jogos da franquia que havia uma premiação no final para os que se esforçaram ou não tiveram tanta sorte.

Também foi feito um pequeno mecanismo para poder marcar a rodada que estão jogando, parecido com um placar, fora algumas coisinhas extras e um 6 marcadores para um item específico.

Além disso o número de jogadores foi aumentado de até 2 à 4 para 3 à 8, essa decisão se deu unicamente pelo fato de que agora depois de inúmeras tentativas e erros, acreditamos que o jogo é grande o suficiente para comportar mais jogadores e não deixar as coisas monótonas ou demasiadamente complexas, o processo foi simplificado, melhorado e está mais ágil e fácil do que nunca.

Com tudo montado e novo, estava na hora de montar o questionário de satisfação para que desta vez que fosse testado além da entrevista durante o jogo cara jogador pudesse mandar um “*feedback*” mais aprofundado do que experienciou do jogo.

Com todos esses processos acontecendo só foi possível fazer um único teste no 5º mês de projeto, porém, este já mostrava sinais bem mais satisfatórios tanto durante o jogo quanto no questionário.

No 6º mês de projeto o jogo foi testado por mais usuários e os resultados foram bem positivos em relação os outros protótipos, e durante estes testes foram percebidos pequenas coisas que precisavam ser alteradas, então na segunda semana demos uma pequena pausa, mas desta vez não seria necessário alterar todo o game design mas a forma como isso estava sendo explicado nas regras, portanto, após alguns testes, foi feito um refinamento na apresentação das regras e na forma como algumas coisas estavam escritas nelas, na terceira semana e a partir da quarta os testes continuaram normalmente, só que com as regras reescritas.

No começo do 7º mês ainda foram feitos alguns testes e a partir deles foi percebido que com as mudanças implementadas quase não foi gerado dúvidas, apenas algumas coisas específicas durante o jogo foram perguntadas, como: se havia algum limite de rodadas ou de dinheiro que cada jogador poderia acumular. Perguntas que não iriam prejudicar o funcionamento geral do jogo, mas que por ventura acabam surgindo.

No oitavo e último mês do projeto foi feito alguns refinamentos em escritas de algumas cartas e a reimpressão das mesmas, a roleta também foi refeita, pensando em comportar ela no menor tamanho possível. Infelizmente pelo tempo disponível para completar o projeto não foi possível fazer uma embalagem para o mesmo.

Foi feito também o orçamento total do jogo e por quanto ele sairia, é importante salientar que foi pesquisado o preço em diversas lojas diferentes, mas que só constam na tabela aquelas com os menores preços e se seria um projeto rentável ou não.

Tabela 2 : Orçamento do projeto

Material	Preço
Papel impresso (total)	R\$ 90,00
Madeira da roleta	R\$ 15,00 (Estimado)
Papel de couro Grosso	R\$ 23,00
Materiais da roleta (rolamento, porcas, pregos, etc)	R\$ 33,00
3 Dados de 10 lados	R\$ 15,00
Placa de PS	R\$ 10,00 (estimado)
Total	R\$ 186,00

Fonte : Elaborado pelo autor

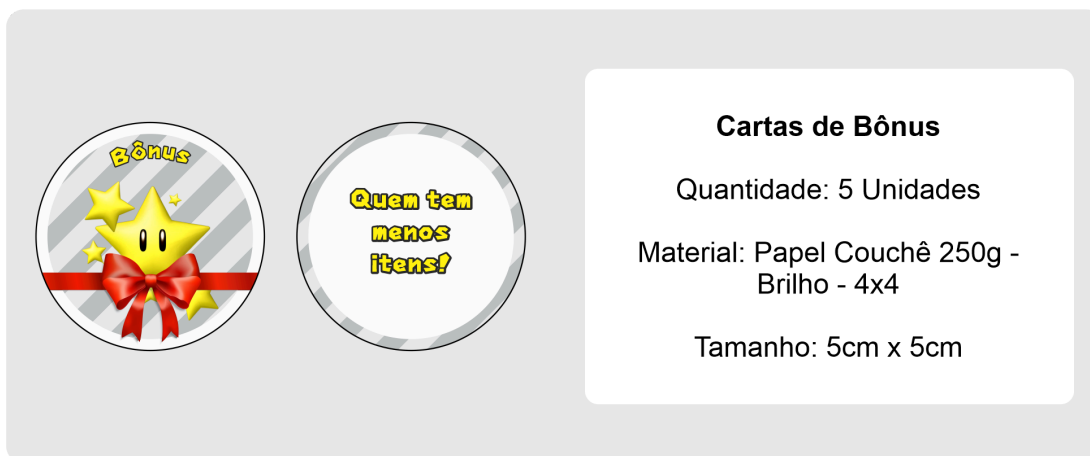
Para qualquer projeto é importante apresentar o orçamento total para saber se é um projeto financeiramente viável, mesmo que a intenção real não seja comercial. Para este algumas coisas foram conseguidas de forma gratuita, pois muitas vezes era um resto de material que acaba sobrando em algum estabelecimento e o dono do local generosamente entregava sem cobrar nada em troca. Então o valor total é o valor estimado e não o valor gasto de fato para ter feito o projeto completo.

Perguntas e as respostas do questionário de satisfação no apêndice B.

2.3 DETALHAMENTO TÉCNICO E ESPECIFICAÇÕES

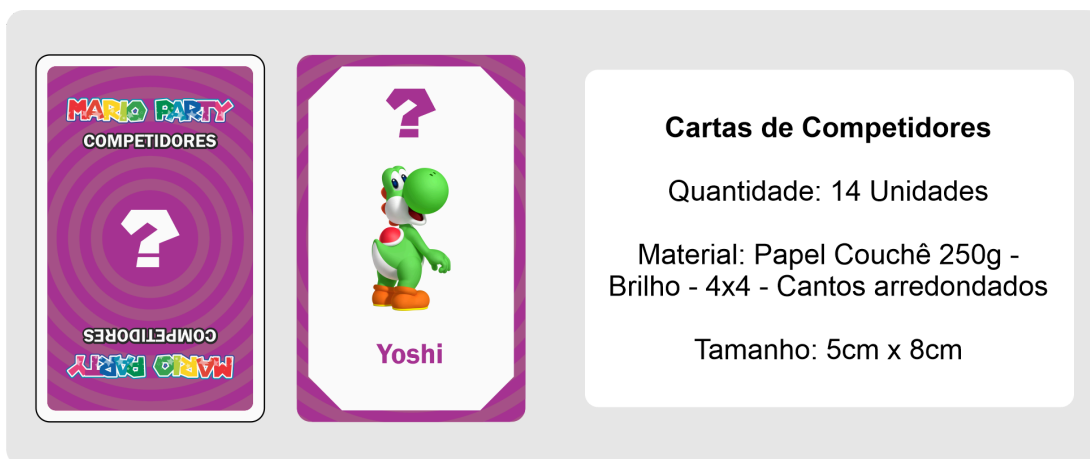
Abaixo estão apresentadas as especificações técnicas de todo o conteúdo do jogo, o conteúdo completo mostrando todas as variações de cada carta item do jogo estão no apêndice A.

Figura 26: Cartas de bônus



Fonte: Elaborado pelo Autor

Figura 27: Cartas de competidores



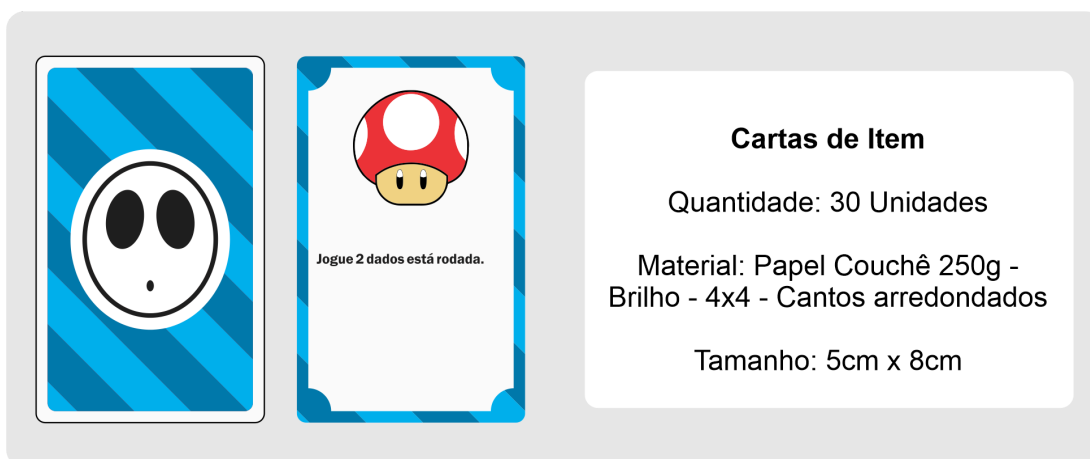
Fonte: Elaborado pelo Autor

Figura 28: Estrelas



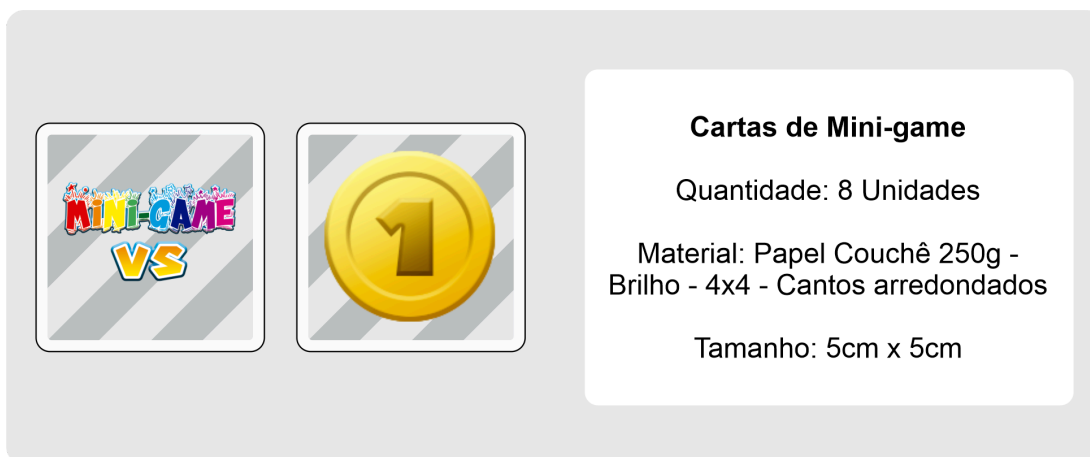
Fonte: Elaborado pelo Autor

Figura 29: Cartas de item



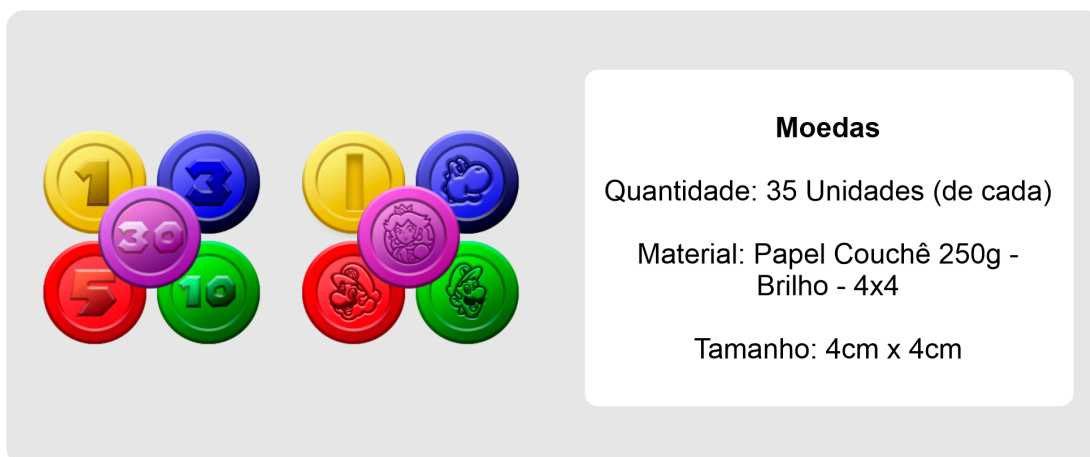
Fonte: Elaborado pelo Autor

Figura 30: Cartas de mini-game



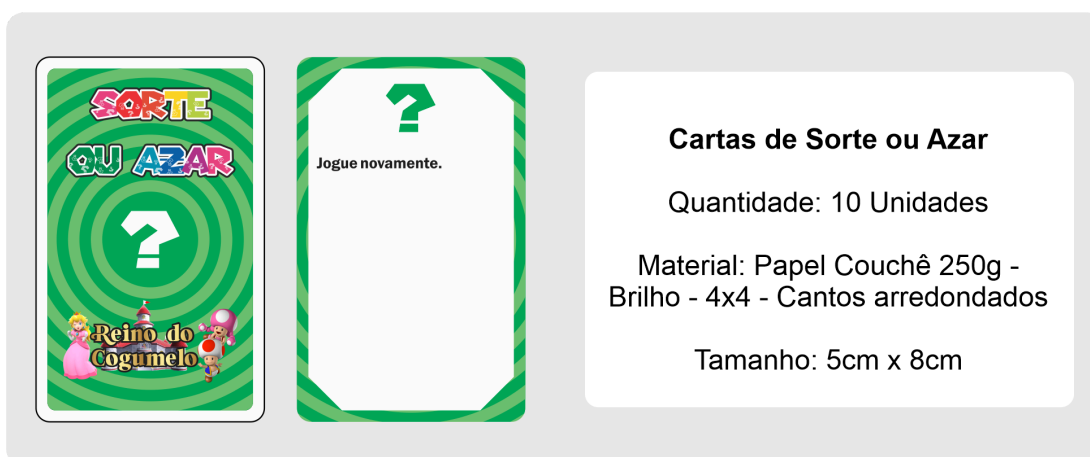
Fonte: Elaborado pelo Autor

Figura 31: Moedas



Fonte: Elaborado pelo Autor

Figura 32: Cartas de sorte ou azar



Fonte: Elaborado pelo Autor

Figura 33: Pinos



Fonte: Elaborado pelo Autor

Para a montagem dos pinos foi recortado os dois lados do personagem, colado com cola e para fixar na base foi usada cola quente.

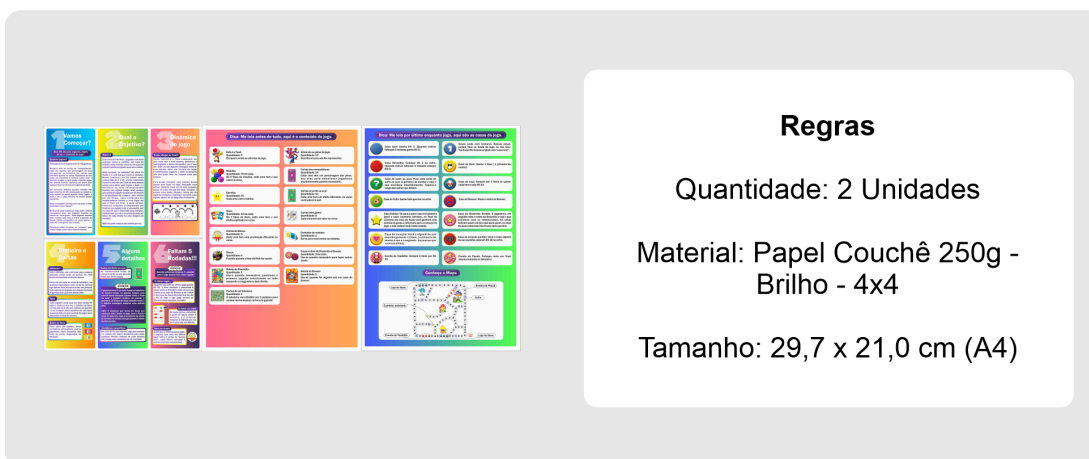
Figura 34: Tabuleiro



Fonte: Elaborado pelo Autor

Só existe uma unidade do tabuleiro completo na embalagem, porém o mesmo foi dividido em 4 partes iguais para ocupar menos espaço.

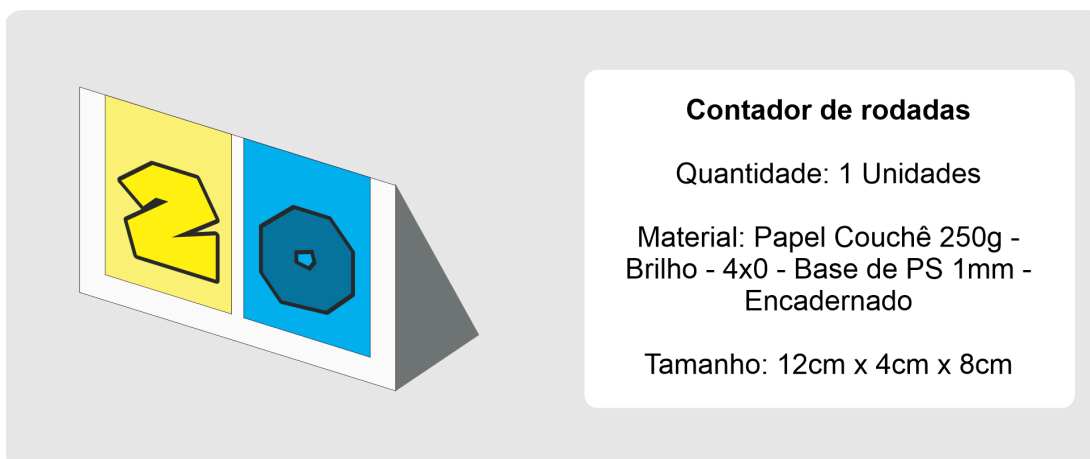
Figura 35: Regras



Fonte: Elaborado pelo Autor

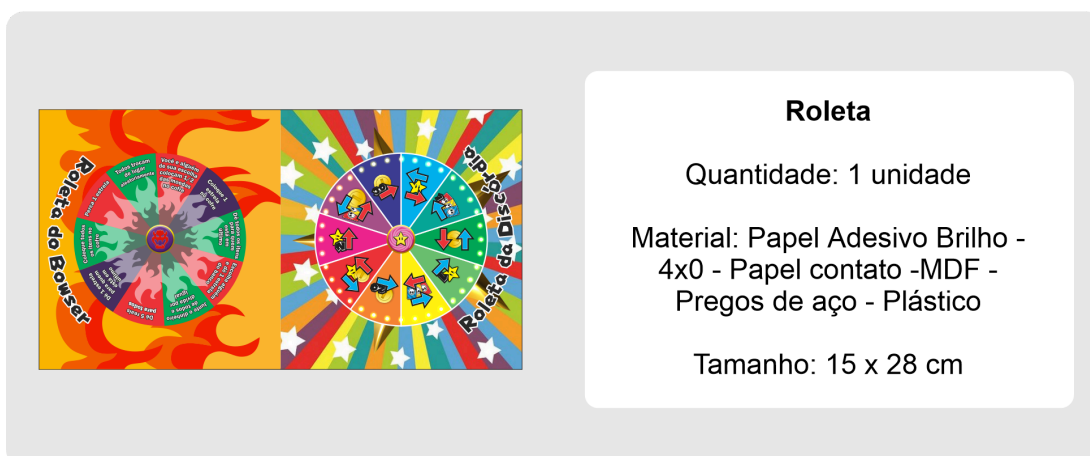
As regras foram impressas em 2 folhas, ambas delas frente e verso.

Figura 36: Contador de rodadas



Fonte: Elaborado pelo Autor

Figura 37: Roleta



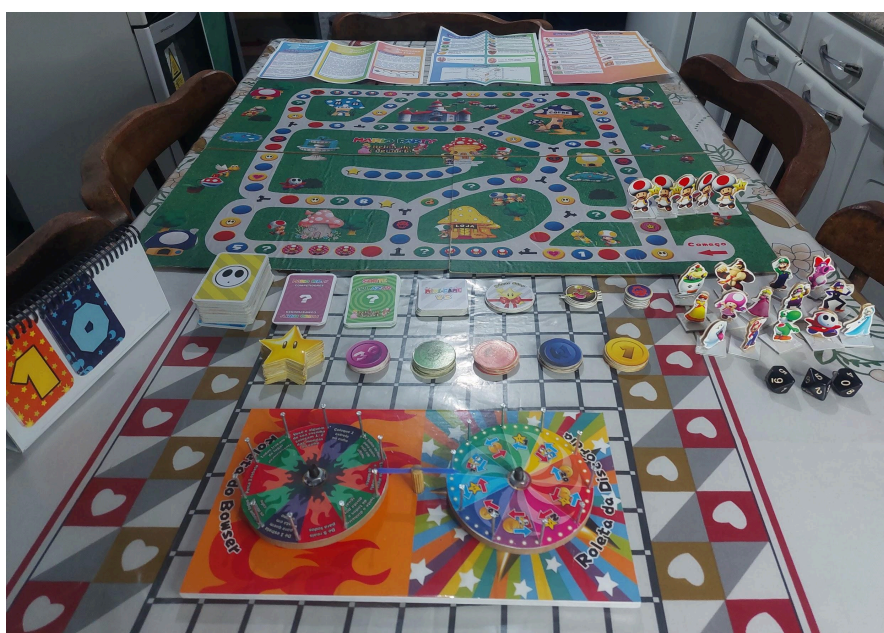
Fonte: Elaborado pelo Autor

As duas roletas foram feitas desta forma para ficarem mais compactas que a versão anterior e mais fácil de ser transportada.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O objetivo deste trabalho foi criar um jogo que representasse a franquia Mario, de forma divertida, com uma mecânica diferente dos jogos de tabuleiro atuais que temos no mercado e que possa ser jogado por qualquer pessoa, sobretudo utilizando uma metodologia projetual de design para isto, e com resultados tão positivos no último protótipo acreditamos que este objetivo foi cumprido.

Figura 38: Jogo completo



Fonte: Elaborado pelo Autor

Apesar de ser um quantitativo relativamente baixo de pessoas que testaram, o jogo se mostrou fácil de aprender e com a possibilidade de ser jogado diversas vezes, já que uma partida nunca será igual a outra, o que dá a ele além de um divertido *gameplay* uma longevidade grande para aquele que o adquirir.

Figura 39: Jogo durante os testes



Fonte: Elaborado pelo Autor

A metodologia foi essencial para a criação deste projeto, pois foi através dela que foi possível elaborar uma linha de pensamento para poder fazer cada etapa do projeto de forma mais consistente e apresentando resultados sólidos com as técnicas utilizadas, mas muito mais do que a metodologia muitas outras partes e áreas do design foram utilizadas para a elaboração deste projeto além do game design em si, tais como, tipografia, identidade visual, design editorial, produção gráfica, entre outros aprendizados que tivemos durante a graduação. Cada um desses elementos foi necessário para que o projeto ganhasse vida.

Este jogo não é apenas uma simples adaptação, ele tenta buscar o melhor de Mario Party e trazer ele para pessoas que por algum motivo não tiveram a oportunidade de ter contato com o personagem através das telas eletrônicas, e

tendo uma análise aprofundada da série é possível ter o vislumbre de no futuro a criação de outros tabuleiros temáticos, com dinâmicas diferentes deste, assim como alguns jogos da série fizeram, mantendo tudo que já tem e apenas mudando pequenas coisas, ou até mesmo a criação de novos modos de jogos, como duplas se enfrentando ou algo mais caótico do que a ordem atual que o jogo apresenta.

Além disso, no futuro pode ser feito uma embalagem personalizada para ele e uma pesquisa de mercado para saber se seria um projeto rentável e se seria possível a venda e distribuição do mesmo, apesar do jogo ter o custo de 186 reais ele poderia ser barateado fazendo em grande escala.

Com tudo acreditamos ter feito um ótimo trabalho aqui, já testamos diversos tipos de jogos e podemos dizer com certeza que este é sim um jogo divertido e que consegue ser jogado por diversos tipos de público sem se tornar enjoativo ou previsível, mais que isso, o projeto surgiu de um desejo pessoal do autor de sempre ter um jogo de tabuleiro do Mario e que pudesse ser jogado por todos os amigos e familiares, e para tal, foi feito através de uma metodologia de design e nesse ponto, foi um grande acerto.

É importante salientar ainda que todo o design do jogo foi baseado em coisas do próprio universo que já existiam, para algumas delas como as cartas de item eu apenas vetorizei, para outras como as casa sou moedas foi uma mistura de textura criada em photoshop e elementos que já existiam, e todo o projeto foi construído dessa forma, algumas coisas foram mesclagem e outras foi pego 100% como as imagens dos pinos dos personagens.

REFERÊNCIAS

Como a crise dos video games em 1983 afetou o mercado? Disponível em: <<https://www.tecmundo.com.br/mercado/212272-crise-video-games-1983-afetou-mercado.htm>>. Acesso em: 14 mar. 2024.

Crocomo, D. **Jogos de Tabuleiro**. Disponível em: <<https://www1.ibb.unesp.br/Home/Instituicao/ProgramadeEducacaoTutorial/jogos-de-tabuleiro.pdf>>. Acesso em 11 dez. 2023.

DAVIS, J. **Relembrando 11 frases memoráveis de Satoru Iwata**. Disponível em: <<https://br.ign.com/nintendo/5722/feature/relembrando-11-frases-memoraveis-de-satoru-iwata>>. Acesso em: 10 dez. 2023.

DOS, C. **Físico estadunidense**. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/William_Higinbotham>. Acesso em: 11 dez. 2023.

DOS, C. **Personagem da série de jogos eletrônicos Mario**. Disponível em: <[https://pt.wikipedia.org/wiki/Mario_\(personagem\)#:~:text=Mario%20estreou%20com%20%22Jumpman%22%20no](https://pt.wikipedia.org/wiki/Mario_(personagem)#:~:text=Mario%20estreou%20com%20%22Jumpman%22%20no)>. Acesso em: 4 dez. 2023.

DOS, C. **Vídeo jogo de 2012**. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Mario_Party_9>. Acesso em: 20 mai. 2024.

GAMEVICIO. **GameVicio**. Disponível em: <<https://www.gamevicio.com/noticias/2010/06/super-mario-bros-o-jogo-que-salvou-a-industria-e-o-futuro-dos-games/#:~:text=Al%C3%A9m%20de%20ser%20um%20pers>>. Acesso em: 4 dez. 2023.

GRECA, H. **O Nascimento dos Jogos de Tabuleiro Modernos: 1820-1869**. Disponível em: <<https://brjoga.wordpress.com/2013/01/23/o-nascimento-dos-jogos-de-tabuleiro-modernos-1820-1869/>>. Acesso em: 14 mar. 2024.

Jogo de tabuleiro. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Jogo_de_tabuleiro>. Acesso em: 11 dez. 2023.

MACHADO, M. **A influência dos Games na vida dos Desenhistas**. Disponível em: <<https://www.desenhoonline.com/site/a-influencia-dos-games-na-vida-dos-desenhistas/amp/>>. Acesso em: 10 dez. 2024.

MATTOS, G. **A escola Nintendo de game design**. Disponível em: <<https://www.nintendoblast.com.br/2018/05/gamedev-nintendo-formula-game-design.html>>. Acesso em: 14 mar. 2024.

MORBI, D. **Nintendo atualiza lista de jogos first-party mais vendidos para Nintendo Switch**. Disponível em: <<https://www.nintendoblast.com.br/2024/02/nintendo-atualiza-lista-de-jogos-first-party-mais-vendidos-para-nintendo-switch.html>>. Acesso em: 11 dez. 2023.

Os Jogos Eletrônicos. [s.l: s.n.]. Disponível em:

<<https://www.cerquillo.sp.gov.br/public/admin/globalarq/uploads/files/SUGEST%C3%83O%206%20e%207%20anos%20jogos%20eletr%C3%B4nicos.pdf>>. Acesso em: 11 dez. 2023.

PACHECO, M. **Do PC Engine ao clássico Bomberman: a história da Hudson Soft.** Disponível em:

<<https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2020/05/29/hudson-soft-artigo-47-anos.htm>>. Acesso em: 20 mai. 2024.

Mario Party. Disponível em: <https://www.mariowiki.com/Mario_Party>. Acesso em: 29 abr. 2024.

Mario Party (series). Disponível em:

<[https://www.mariowiki.com/Mario_Party_\(series\)](https://www.mariowiki.com/Mario_Party_(series))>. Acesso em: 14 mar. 2024.

Shigeru Miyamoto: "Uma boa ideia é algo que não resolve apenas um únic...

Disponível em: <<https://frasesinspiradoras.net/shigeru-miyamoto/frase/440158>>. Acesso em: 19 fev. 2024.

Search Results. Disponível em:

<<https://www.metacritic.com/search/mario%20party/>>. Acesso em: 20 mai. 2024.

SUPER MARIO WIKI. Mario Party Series - Super Mario Wiki, the Mario

encyclopedia. Disponível em: <[https://www.mariowiki.com/Mario_Party_\(series\)](https://www.mariowiki.com/Mario_Party_(series))>. Acesso em: 20 mai. 2024.

APÊNDICE A – JOGO COMPLETO

Cartas de mini-game

Frente

Verso



Dinheiro e estrelas

Frente



Verso



Carta de competidores

Frente

 Mario	 Luigi	 Toadette	 Birdo
 Peach	 Bowser Jr.	 Wario	 Waluigi
 Dayse	 Boo	 Donkey Kong	 Yoshi
 Shy Guy	 Rosalina	Verso 	

Cartas de sorte ou azar

Frente



Cartas de itens azuis

Frente



Cartas de itens amarelos

Frente



Cartas de itens vermelhos

Frente



Shock



Pinos

Frente

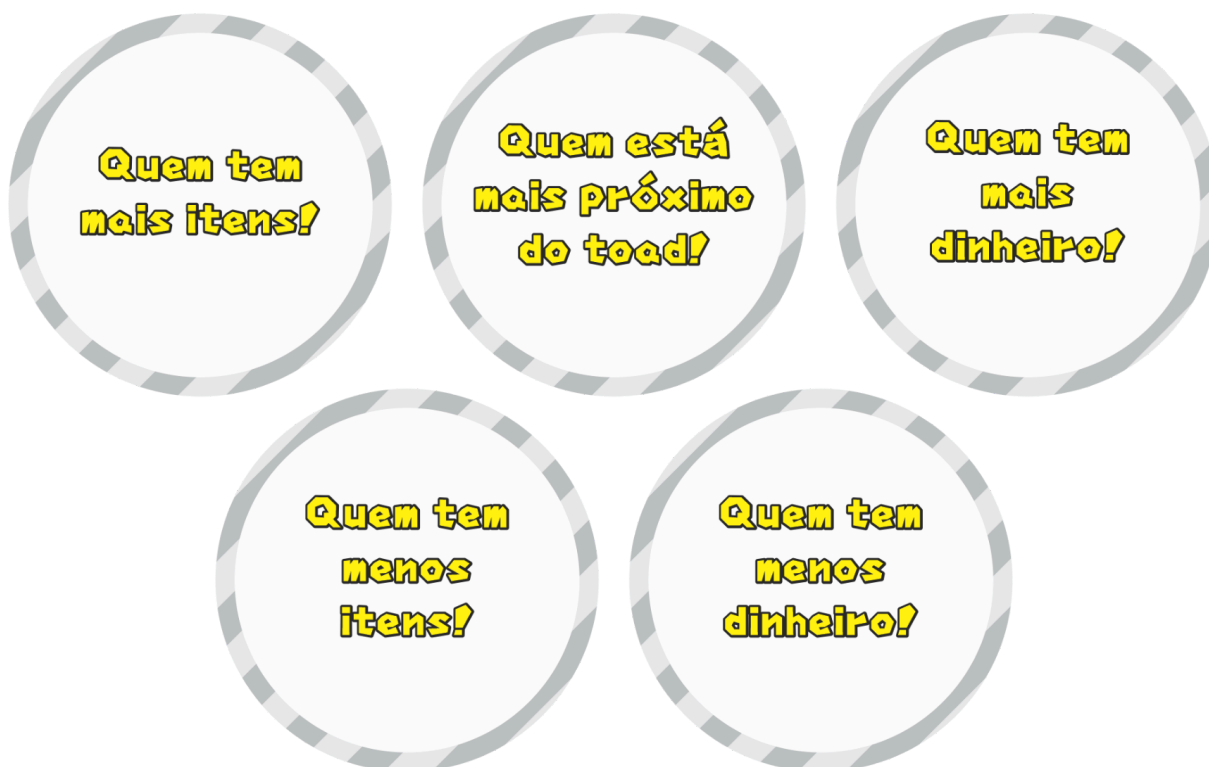


Verso



Cartas de bônus

Frente

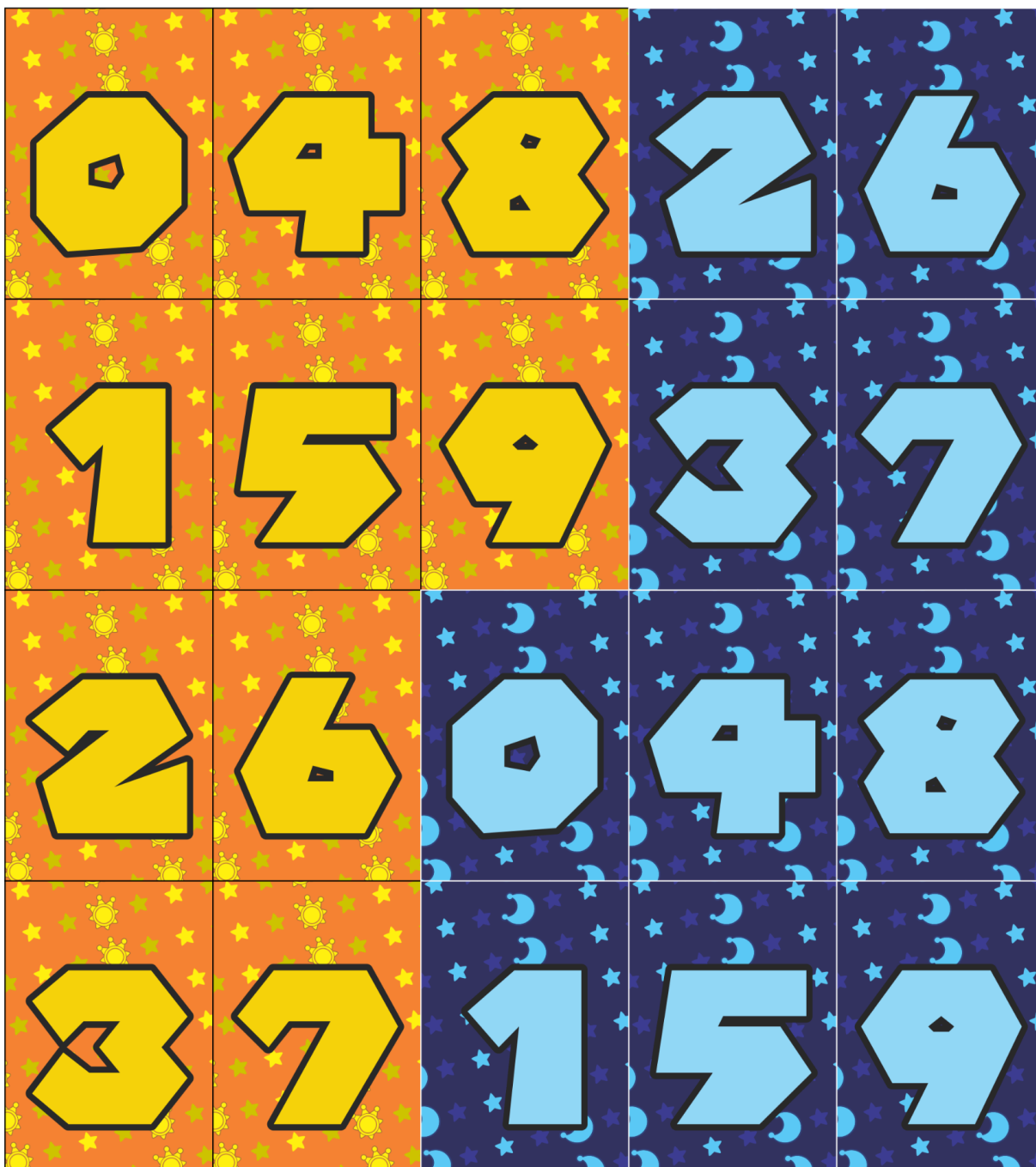


Verso



Números para a contagem de rodadas

Frente



Roletas

Frente



Regras como se joga

1 Vamos Começar?

Dica: Me leia pelo segundo, depois de ler, o "conteúdo do jogo".

Quantos jogam?

Este jogo pode ser jogado entre 3 a 8 jogadores.

Primeiro com as cartas de "competidores" cada um escolhe que personagem vai lhes representar no tabuleiro (as cartas que sobram guarde na caixa). Embaralhe as que cada um escolheu e sorteie quem será o primeiro a jogar, a partir deste o sentido segue em sentido horário, (deixe-as por perto pois pode precisar no caso de um segundo sorteio).

Em consenso, definam quantas rodadas irão jogar (mínimo de 10) começando na rodada 1, uma rodada se passa quando todos jogam o dado 1 vez, o jogo termina na última rodada escolhida.

Cada competidor começa com 10 reais, o resto do dinheiro vira o "banco".

No final de cada rodada (ou seja, após o último competidor fazer sua jogada), espalhe as cartas de "mini-game", cada jogador escolhe uma, mostra qual tirou e retira a quantia do banco. (Cada competidor só pode retirar 1 carta de "mini-game" por rodada).

Posicione todos os pinos no "começo" para iniciar o jogo, antes leia o resto do manual

2 Qual o Objetivo?

Objetivo

Como vencer? No final, o jogador com mais estrelas vence a partida, em caso de empate mais moedas vencem, em caso de empate também joguem mais uma rodada

Onde comprar as estrelas? Há pinos de Toads, e é com ele que você irá comprar. Nesse tabuleiro há 10 casas azuis enumeradas de 1 à 10, a todo o momento haverá no mínimo um Toad em uma dessas casas, para saber qual, jogue o dado e o posicione na casa correspondente (mesmo que alguém esteja nela), sempre que qualquer jogador passar por ele haverá a oportunidade de comprar uma estrela por 20 Reais, caso comprada ele imediatamente sorteia o novo lugar em que o Toad vai ficar, e após sortear, continua andando normalmente até finalizar sua jogada (não é necessário cair na casa em que o Toad está para comprar, basta passar por ele e a compra já pode ser feita). No lado direito há uma imagem de exemplo.

OBS: Só pode comprar um estrela por vez.

3 Dinâmica do jogo

Como chegar no Toad?

Neste tabuleiro o Toad começará em uma casa azul e com número, posicione o toad jogando o dado colocando-o no n° que sair, toda vez que alguém conseguir comprar uma estrela dele, ele trocará de lugar imediatamente jogando o dado novamente (ele não pode ficar na mesma casa que estava).

Para poder comprar uma estrela basta passar pelo Toad, ou seja, enquanto você estiver andando você vai dá uma pequena pausa na casa em que ele está, comprar a estrela caso tenha dinheiro, trocar ele de lugar (se comprou a estrela) e concluir a sua jogada, abaixo há um diagrama mostrando.

4 Dinheiro e Cartas

Dinheiro?

Todo o dinheiro que você usar para comprar qualquer coisa volta ao banco, se você perder ele também voltará ao banco.

Cofre: Há um cofre no meio do tabuleiro, em ocasiões específicas você vai ter de colocar algo dentro dele, ele serve como um jackpot, onde apenas um jogador em algum momento vai ganhar tudo que tem dentro dele.

Item

Cada jogador pode usar um item antes de jogar o dado na sua vez, o máximo de itens na mão são de 3. (Se por ventura ele ganhar +1 ou comprar, deve escolher um dos itens ou que já tinha ou que acabou de pegar para descartar no final do monte).

Sobre os itens

Itens azuis lhe ajudam, itens vermelhos atrapalham outros jogadores, itens amarelos são itens de sorte, dependem da situação.

5 Alguns detalhes

Cartas de Sorte ou azar

Só reembalarhe todas as cartas de sorte ou azar quando todas elas forem pegas.

ATENÇÃO

É possível haver 2 ou mais Toads no tabuleiro ao mesmo tempo, se alguém compra uma estrela nesta situação apenas retire o Toad na qual o jogador acabou de passar e guarde-o, só troque de lugar quando restar 1 e alguém conseguir comprar uma estrela dele.

OBS: É possível por meio de itens ser colocado mais Toads no jogo, caso o Toad a mais do tabuleiro seja proveniente de efeito de item(s) ele vai sair do jogo quando o efeito do item acabar.

Condições específicas

Em caso de ter que repartir algo pela metade e o número for ímpar, arredonde para mais, exemplo: Perdeu metade de suas moedas (21) nesse caso considera-se 11 a metade.

6 Faltam 5 Rodadas!!!

ATENÇÃO

Quando estiverem faltando 5 rodadas para o jogo acabar leia estas regras!

O último lugar...

O jogador que está em último lugar ganha R\$ 20, 1 item aleatório e escolherá 6 casas azuis no tabuleiro para colocar em 2 delas uma casa do Bowser e em outras 2 uma casa da discórdia (elas ficaram até o fim do jogo e não pode colocar se ficarem casas seguidas, exemplo:

O dobro ou nada!

As casas azuis e vermelhas a partir de agora valem 5 moedas, e é possível comprar 2 estrelas por vez ao Toad (cada uma R\$ 20).

Hora da virada

Assim que a última pessoa jogar, o jogador que está em último lugar retira 2 cartas de "bônus star", cada bônus concede 1 estrela para o(s) vencedor(es).

O que vêm no jogo

Dica: Me leia antes de tudo, aqui é o conteúdo do jogo.

Este é o Toad.
Quantidade: 5
Ele quem vende as estrelas no jogo.



Estes são os pinos do jogo
Quantidade: 14
Escolha um para ele lhe representar.



Moedas.
Quantidade: 35 de cada.
Há 5 tipos de moedas, cada uma tem o seu valor no verso.



Cartas dos competidores.
Quantidade: 14
Cada uma têm um personagem dos pinos, use elas para selecionar jogadores aleatoriamente quando necessário.



Estrelas
Quantidade: 35
Cada uma vale 1 estrela.



Cartas de sorte ou azar.
Quantidade: 10
Cada uma tem um efeito diferente, no verso você saberá o quê.



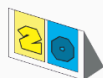
Itens.
Quantidade: 10 de cada.
Há 3 tipos de itens, cada uma tem o seu efeito explicado no verso.



Cartas mini-game.
Quantidade: 8
Cada uma tem um valor no verso.



Cartas de Bônus.
Quantidade: 5.
Cada uma tem uma premiação diferente no verso.



Contador de rodadas
Quantidade: 1
Serve para você contar as rodadas.



Shock.
Quantidade: 6
É usado quando o item do Raio for usado.



Casas extras de Discórdia e Bowser
Quantidade: 3 de cada.
Use-as quando necessário para tapar outras casas.



Roleta da Discórdia.
Quantidade: 1.
Use-a quando necessária, posicione o primeiro jogador selecionado no lado esquerdo e o segundo no lado direito.



Roleta do Bowser
Quantidade: 1.
Use-as quando for alguém cair em casa do bowser.



Partes de um tabuleiro
Quantidade: 4
O tabuleiro vem dividido em 4 pedaços para ocupar menos espaço na hora de guardar.

Funções das casas

Dica: Me leia por último enquanto joga, aqui são as casas do jogo.



Casa Azul: Ganha R\$ 3. (Quando estiver faltando 5 rodadas ganhe R\$ 5)



Casas azuis com números: Nessas casas podem ficar os Toads do jogo, se não tiver Toad aqui Ela funciona igual uma "casa azul".



Casa Vermelha: Coloque R\$ 3 no cofre. (Quando estiver faltando 5 rodadas coloque R\$ 5)



Casa de Item: Ganhe 1 item (o primeiro do monte).



Casa de sorte ou azar: Puxe uma carta de sorte ou azar (a primeira do monte) e veja o que acontece imediatamente. Separe-a longe das outras que faltam.



Casa da Loja: Compre até 3 itens se quiser cada item custa R\$ 10.



Casa do Cofre: Ganhe tudo que tem no cofre.



Casa do Bowser: Rode a roleta do Bowser.



Casa Estelar: Vá para a outra casa no tabuleiro igual a essa (caminho estelar), no final do caminho (na casa do Toad) você ganhará uma estrela de graça e retornará para o começo do jogo, e não andará mais nesta rodada.



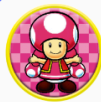
Casa da Discórdia: Sorteie 2 jogadores, em seguida rode a roleta da discórdia e veja o que acontece com os selecionados. As setas indicam quem vai dá o quê para quem, no caso de duas setas elas irão trocar tudo que têm.



Casa do coração: Você e alguém de sua escolha ganham +1 item, (o primeiro do monte é seu e o segundo da pessoa que você escolheu).



Casa do coração partido: Você e mais alguém da sua escolha colocam R\$ 10 no cofre.



Evento da Toadette: Compre 3 itens por R\$ 15.



Evento da Peach: Coloque mais um Toad aleatoriamente no tabuleiro.

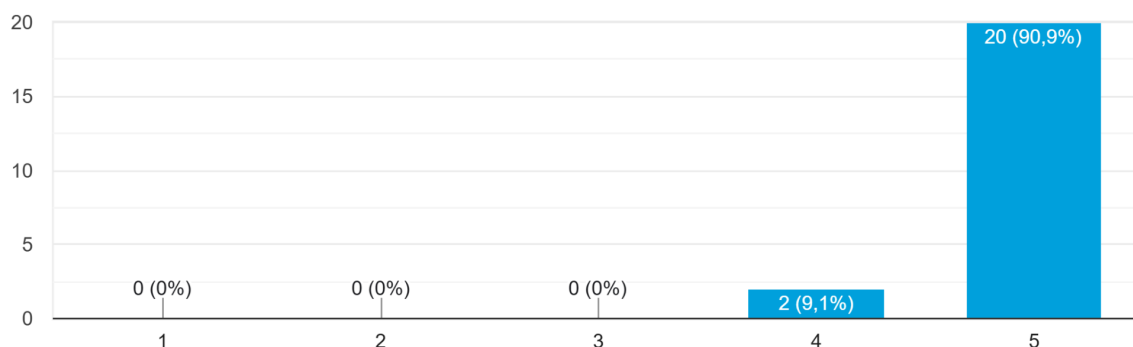
Conheça o Mapa



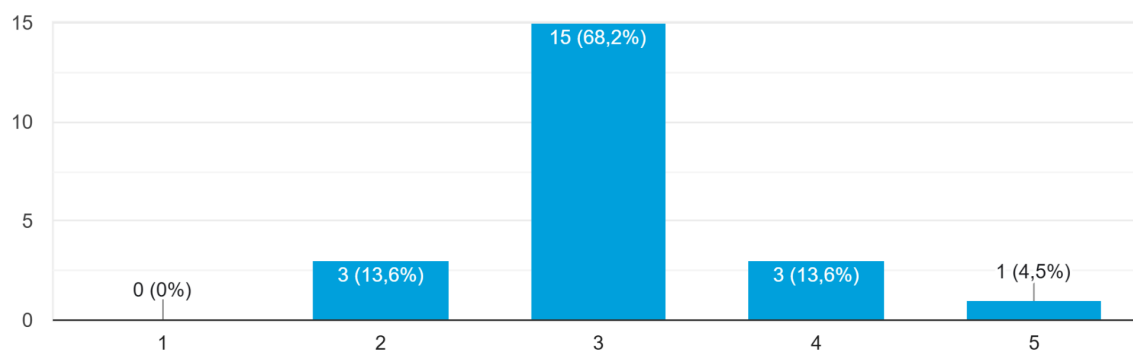
APÊNDICE B – QUESTIONÁRIO DE SATISFAÇÃO

Você se divertiu?

22 respostas

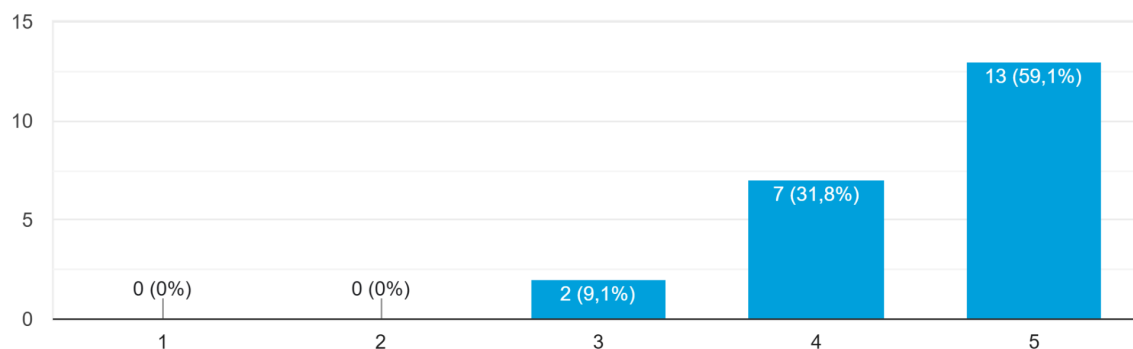


O quê você achou do andamento do jogo? (andamento seria a velocidade com que o jogo avança, ou seja, se ele avança em um ritmo bom, ou se é mu...ápido) Nesta pergunta considere 3 o ritmo ideal
22 respostas



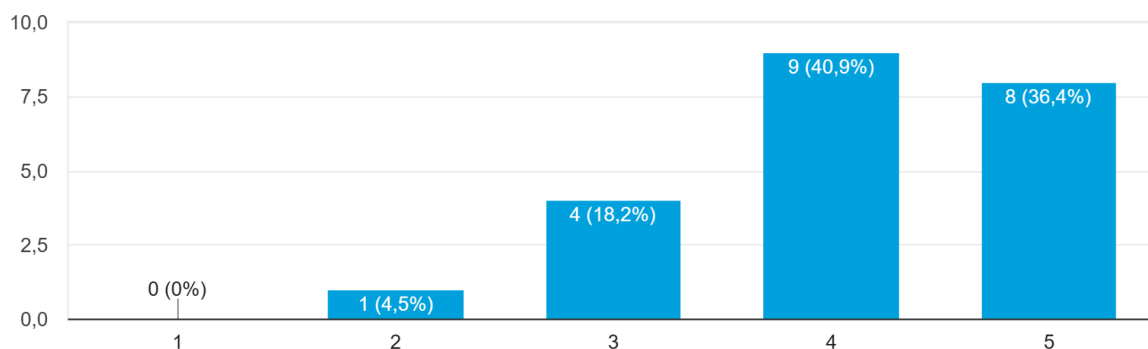
O que você acha do "fator replay" do jogo, teria vontade de rejogar outras vezes? (O fator replay é a qualidade de um jogo de ser divertido mesmo sendo jogado várias vezes.)

22 respostas



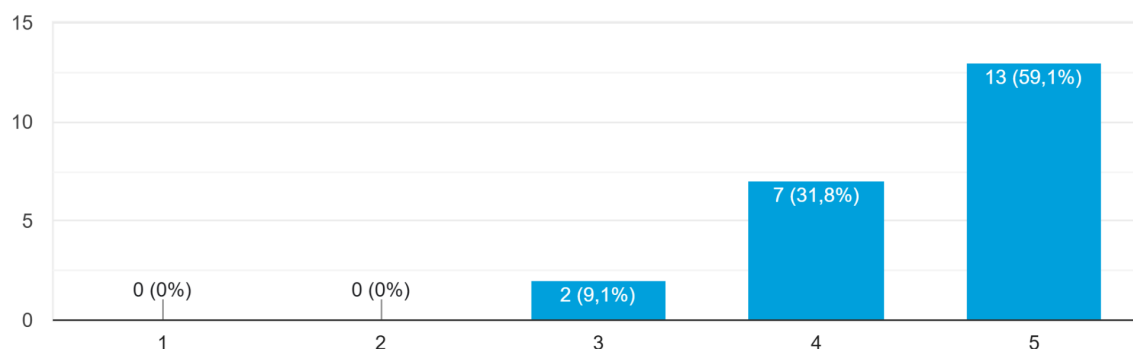
Sobre a primeira parte das regras, você conseguiu entender tudo, ou acha que algo não ficou tão claro?

22 respostas



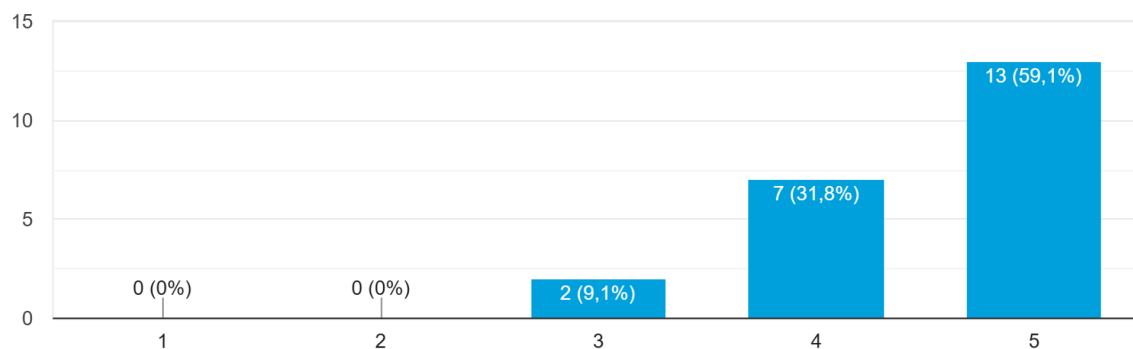
O que você acha do "fator replay" do jogo, teria vontade de rejogar outras vezes? (O fator replay é a qualidade de um jogo de ser divertido mesmo sendo jogado várias vezes.)

22 respostas



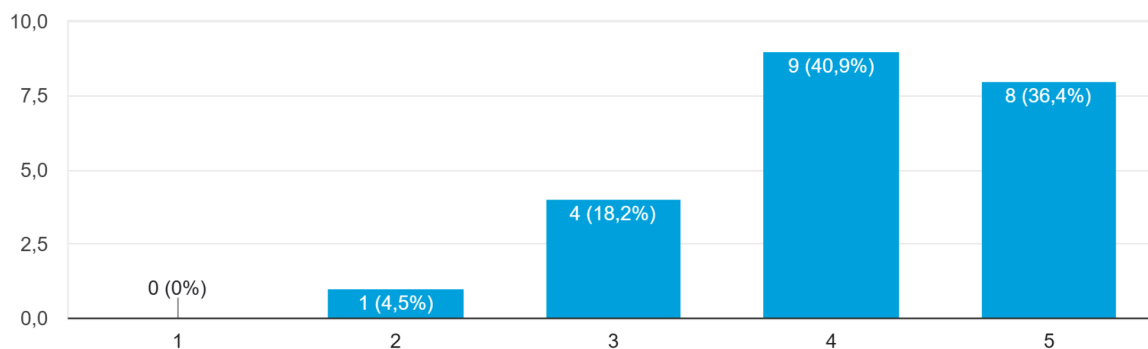
O que você acha do "fator replay" do jogo, teria vontade de rejogar outras vezes? (O fator replay é a qualidade de um jogo de ser divertido mesmo sendo jogado várias vezes.)

22 respostas



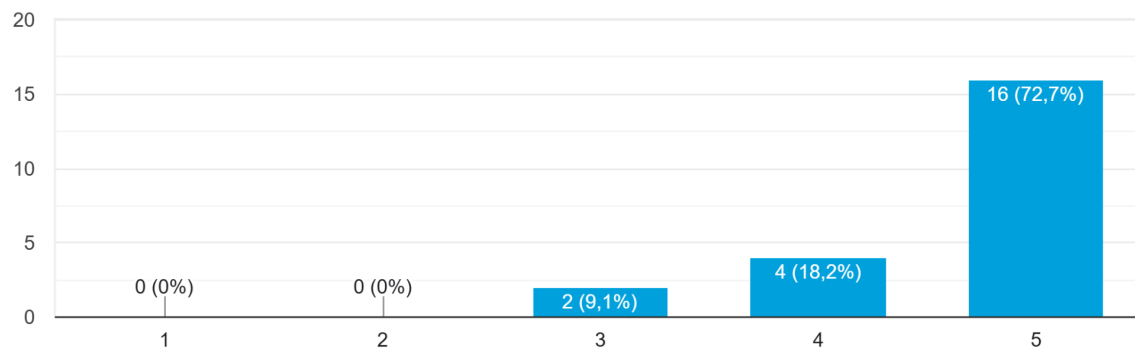
Sobre a primeira parte das regras, você conseguiu entender tudo, ou acha que algo não ficou tão claro?

22 respostas



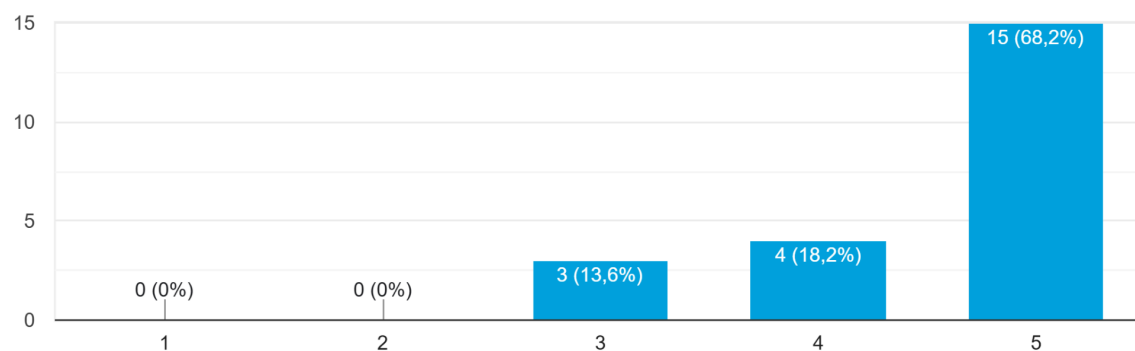
Quanto aos eventos do final do jogo o "Restam 5 rodadas", o que você achou?

22 respostas



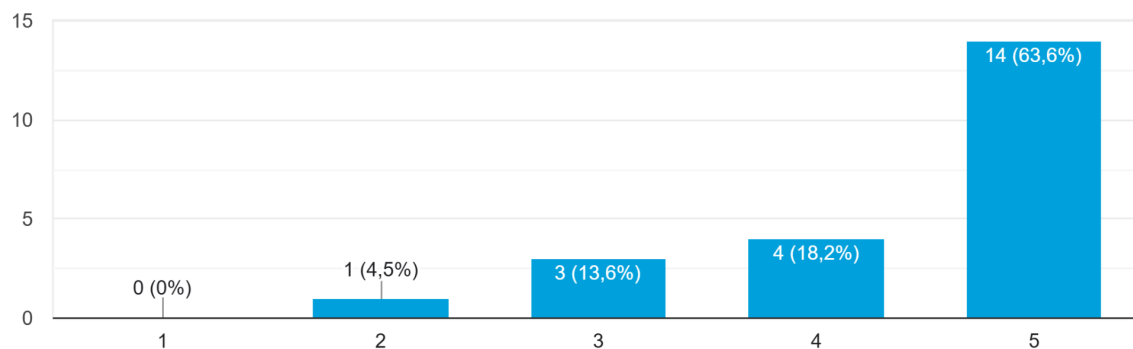
O quê você achou da dinâmica?

22 respostas



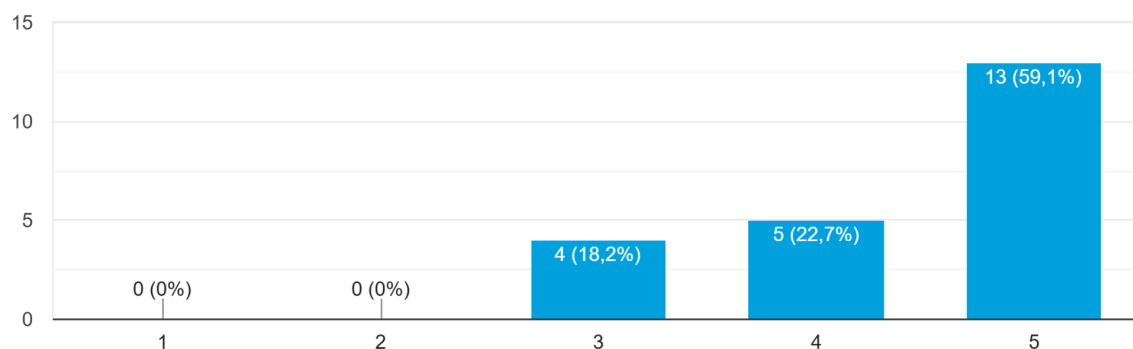
Sobre as cartas do jogo, tanto as de item, quanto as de sorte ou azar, quanto as de bônus, você conseguiu entender como cada uma funciona sem complicações?

22 respostas



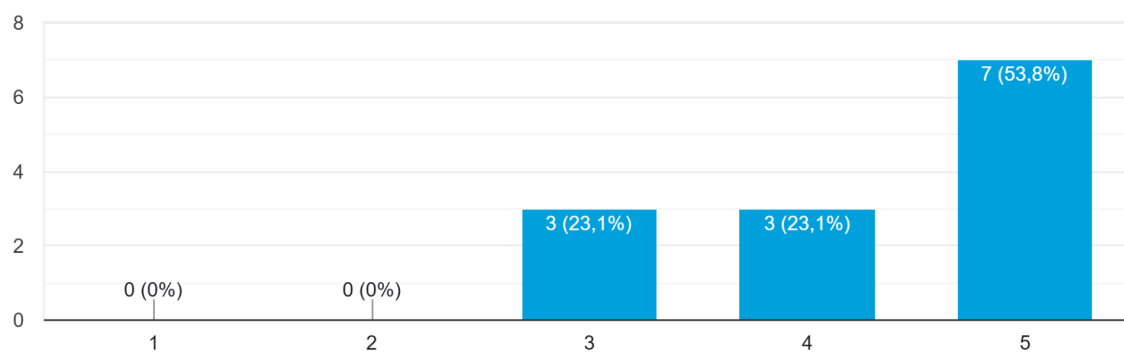
Sobre a tabela de casas, você acha que ficou tudo muito fácil de entender como funciona ou não?

22 respostas



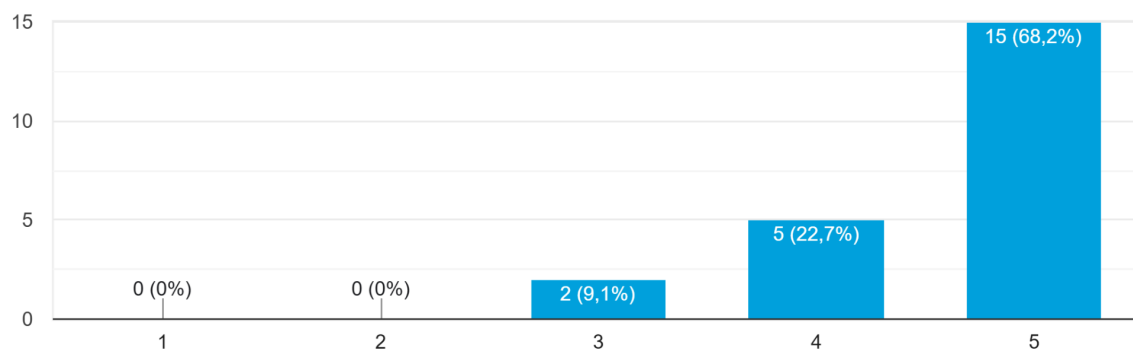
Sobre a tabela de coisas que vêm no jogo, você acha que ficou tudo fácil de entender ou não?

13 respostas



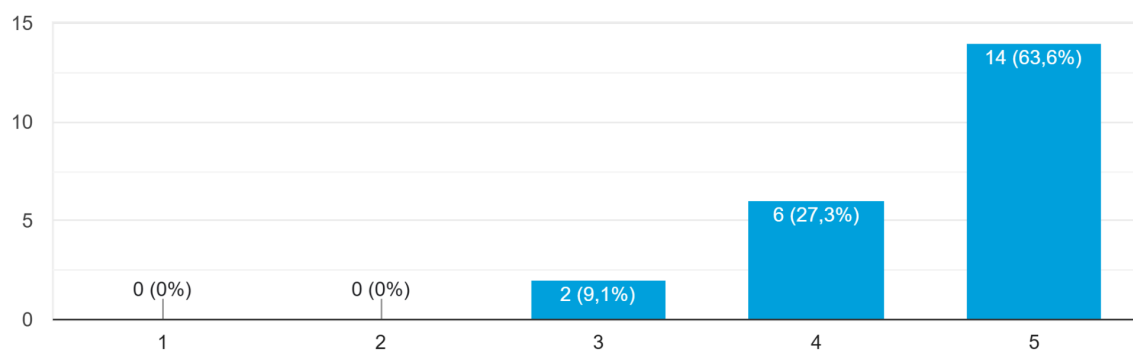
Sobre a parte gráfica do jogo, o que você achou?

22 respostas



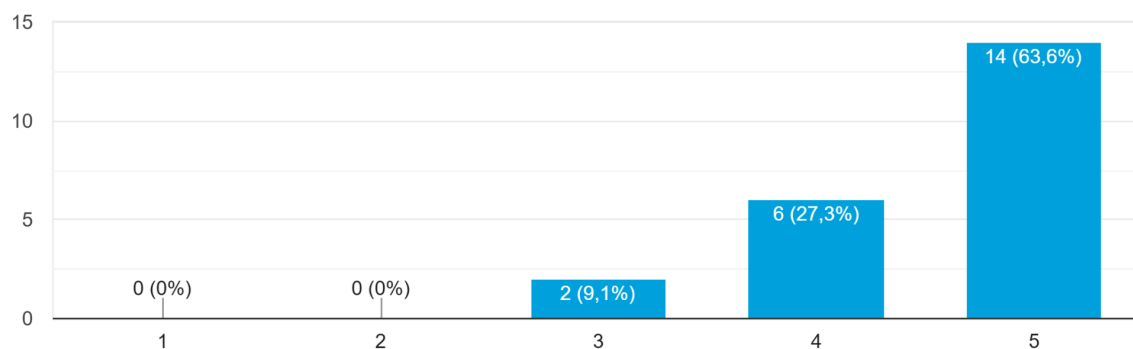
O que você achou da tipografia (textos) aplicadas no jogo como um todo, tanto nas regras, quanto nas cartas, roleta, dinheiro e tabuleiro?

22 respostas



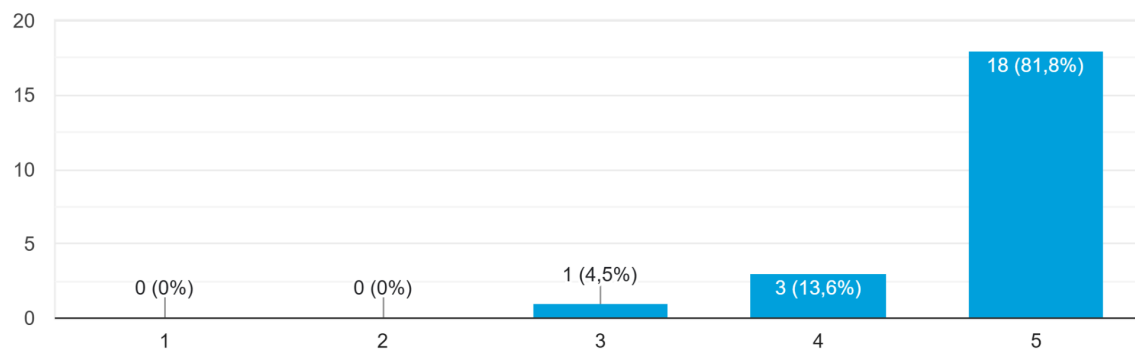
Ainda sobre os textos, você achou que todos eles tem um bom nível de legibilidade ou não? (Legibilidade é uma qualidade que determina a facilidade de leitura de alguma coisa.)

22 respostas



Você acha que o projeto como um topo expressa uma identidade visual completa? (Identidade visual é o conjunto de elementos gráficos que obj...to e a missão de uma empresa, produto ou serviço)

22 respostas



Sobre o tamanhos das coisas, você acha que todos os elementos do jogo estão em um tamanho ideal para jogar? Considere 3 o tamanho ideal

22 respostas

