

São Paulo Tech School – SPTECH

Projeto Individual

Projeto Mario Kart

Matheus Yuji Yamakuti – 01252057

1 ADS B

São Paulo, Novembro/Dezembro de 2025

# SUMÁRIO

1. CONTEXTO -----	1
2. ESCOPO -----	7
2.1. Resultados Esperados -----	7
2.2. Requisitos -----	7
2.3. Premissas -----	7
2.4. Limites -----	7
2.5. Exclusões -----	8
2.6. Riscos -----	8
2.7. Restrições -----	8
3. REFERÊNCIAS -----	9

## 1. CONTEXTO

Este projeto de realização individual busca trazer um panorama, explicar a quem ler este documento, sobre a franquia de jogos Mario Kart, desenvolvida e publicada pela Nintendo, fabricante de jogos eletrônicos de origem japonesa. Mas afinal, o que é Mario Kart?

Esta franquia de jogos, como o nome implica, se baseia em corridas de kart (e outros tipos de veículos) que acontecem dentro de um reino fantasioso, o Reino do Cogumelo (*Mushroom Kingdom* no inglês). Ela é protagonizada pelo famoso encanador dos videogames: o Mario, junto de outros personagens famosos da sua história, como Luigi, Peach, Bowser, Yoshi, entre outros.

Estas corridas podem acontecer tanto em circuitos fechados quanto em traçados com começo e fim distintos e têm os mais diversos cenários dentro do Reino do Cogumelo, como cidades, pântanos, castelos, estádios e até mesmo o espaço sideral.



Imagen 1: Yoshi na Rainbow Road Fonte: Arquivo Pessoal

E, além de cenários dinâmicos, as próprias corridas também são variáveis e cheias de reviravoltas. Isto graças a duas características fundamentais para a franquia: a escolha entre pilotos e veículos, e a presença de itens de trapaça nas corridas.

O primeiro ponto se refere à possibilidade de escolher um piloto, que possui características que influenciam na dirigibilidade (como seu peso e tamanho), e do veículo que irá acompanhá-lo (este também possui detalhes que influenciam na jogabilidade, como os veículos com maior aceleração e menor velocidade máxima, entre outros). Observe os exemplos a seguir, com dois personagens diferentes em peso e tamanho, em um mesmo veículo:



Imagen 2: Bowser montado na Motocarpa Fonte: Arquivo Pessoal



Imagen 3: Toad montado na Motocarpa Fonte: Arquivo Pessoal

A segunda característica são os itens. Fundamentalmente são os principais balanceadores (ou desestabilizadores) das corridas. São eles que podem fazer o último colocado no começo da última volta se tornar o líder ao fim do mesmo giro, e vice-versa. São divididos em algumas categorias relacionadas às suas características: defesa, ataque, velocidade ou efeitos diversos. A seguir, temos exemplos de três tipos: defesa (Banana), ataque (Casco com Espinhos) e velocidade (Superestrela).



Imagen 4: Banana e sua descrição Fonte: Arquivo Pessoal



Imagen 5: Casco com Espinhos e sua descrição Fonte: Arquivo Pessoal



Imagen 6: Superestrela e sua descrição Fonte: Arquivo Pessoal

Após esta explicação geral sobre a franquia, abordar-se-á os dados numéricos que ajudam a explicar o tamanho desta franquia e porque ela é tão relevante no mercado dos jogos eletrônicos.

Primeiramente, o número de cópias vendidas ao longo de sua história. Compilando dados fornecidos pela própria [Nintendo](#) e/ou armazenados por fãs em um [Banco de Dados](#), nota-se a que estimativa de vendas (excluindo jogos fora da série principal, como Mario Kart Live) chega a quase 200 milhões de cópias vendidas (198.900.000). É quase o número de habitantes no Brasil em 2025 (aproximadamente 213 milhões de pessoas) segundo o [IBGE](#).

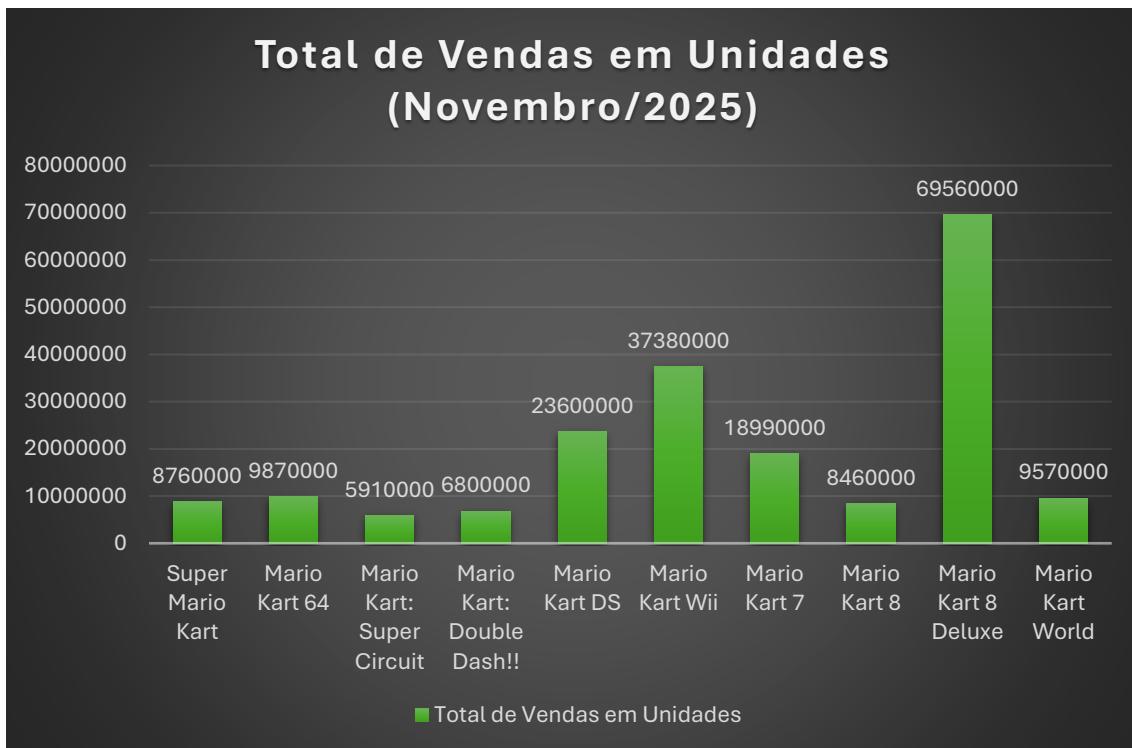


Gráfico 1: Total de Vendas de Unidades por Jogo

Outros dados importantes se referem a desempenhos individuais.

- Mario Kart 8 Deluxe, para Nintendo Switch, é o líder de vendas no console, com quase 70 milhões de cópias vendidas. Mais de 20 milhões a mais que o segundo lugar, Animal Crossing: New Horizons;
- Mario Kart World, para Nintendo Switch 2, também é o líder de vendas para o seu console, com quase 10 milhões de cópias vendidas em apenas seis meses (lançado em 5 de junho de 2025, junto do lançamento do Nintendo Switch 2). O total de vendas do World equivale a aproximadamente 46% das vendas totais de softwares no NS2 (20.620.000) até novembro de 2025;
- Mario Kart 7, para Nintendo 3DS, foi outro jogo a liderar as vendas de software em seu console, com aproximadas 19 milhões de unidades globalmente. Acima inclusive de outra franquia de grande relevância mundial: Pokémon.

Agora, para um projeto de propósito individual, entra em questão um fator de muita relevância: o lado pessoal.

A escolha deste tema remete a dois detalhes importantes, entre outros, da vida deste estudante: um momento de doença no Japão e o fato de ser filho único.

Meu primeiro contato com a franquia Mario Kart aconteceu ainda no Japão, (país onde nasci e residi no começo da vida) no ano de 2001. Meu pai havia acabado de sair do hospital e tinha recebido um dinheiro por uma ajuda que ele forneceu a outras pessoas antes de ficar doente. Com o valor em mãos, ele, dentre tantos outros objetos que poderia comprar para ele ou minha mãe, decidiu comprar um Game Boy Advance e a fita do Mario Kart Advance (Mario Kart: Super Circuit no Ocidente). Foi o presente que mais me marcou no começo da minha vida, e que guardo até hoje.



*Imagen 7: Fita Japonesa de Mario Kart: Super Circuit* Fonte: Arquivo Pessoal

Já estabelecido no Brasil, tive contato com outro Mario Kart que, não só me marcou, como se tornou o mais jogado por mim e símbolo de uma amizade que dura mais de uma década: o Mario Kart 64.

Por ser filho único, na grande maioria das vezes, joguei sozinho as partidas. A exceção era quando uma visita ou outra jogava comigo. Mas isso mudou em 2012.

Aconteceu um blecaute no condomínio onde resido, e eu estava sozinho. Ouvi alguns ruídos saindo do *hall* de entrada do andar. Quando saí para verificar, estavam três pessoas jogando “O Jogo da Vida”. Um deles foi o Luiz Felipe. Um pouco mais jovem que eu. Acabamos, depois deste dia, nos tornando grandes amigos (ajudava o fato de sermos, naquela época, vizinhos de andar). E um dos grandes pontos de nossa amizade foram as partidas de Mario Kart 64 (Nintendo 64), jogo que eu tenho até hoje. Foram disputas intensas, com direito a muitas provocações (sadias). Uma memória deste tempo remete a quando passamos a noite inteira jogando partidas (que chamávamos de “Contra”) esperando o dia amanhecer. Nosso planejamento incluía visitar o “Anime Friends”, evento de cultura japonesa voltada aos animes (animações japonesas), mangás e jogos eletrônicos. No fim, não deu certo. Mas a memória da noite acordada ficou.

Mesmo que hoje, eu não tenha mais a presença dele (reside em outro lugar), ainda continuo a jogar Mario Kart todos os dias. É uma parte do meu dia a dia inegociável, pois Mario Kart representa para mim a alegria, o sorriso, o “divertir as pessoas mesmo que o dia esteja ruim”. E este também é um valor que levo comigo todos os dias: o de tentar tornar o dia dos outros o mais alegre possível.

## 2. ESCOPO

O Projeto Mario Kart é um site que trará informações sobre os jogos que compõem a franquia de mesmo nome. Desde os mais antigos, como Super Mario Kart e Mario Kart 64, até os mais recentes Mario Kart 8 Deluxe e Mario Kart World, ele propõe uma entrada do visitante no mundo da série, incluindo informações sobre pilotos presentes, quantidade de circuitos e um simulador de pontuação, o qual inclui um ranqueamento baseado em probabilidades.

### 2.1. Resultados Esperados

- Site funcional com login e cadastro;
- Banco de Dados executável em um ambiente de Máquina Virtual (VM);

### 2.2. Requisitos

- Área de cadastro e login funcionais para acesso ao simulador;
- Armazenamento do cadastro em banco de dados;
- Página com informações sobre os onze jogos principais da franquia;

### 2.3. Premissas

- Um computador ou dispositivo similar;
- Rede elétrica para alimentação do computador;

### 2.4. Limites

- Área com simulação de pontuação no site;
- Dados sobre o número de pilotos, pistas, veículos e número de jogadores simultâneos;

## 2.5. Exclusões

- Este site não terá links direcionados ao site oficial de compras dos jogos da Nintendo;
- Este site não rodará nenhum jogo da franquia;
- Jogos considerados fora da série principal (como os de arcade e o Mario Kart Live) não serão considerados.

## 2.6. Riscos

- Computador pode apresentar mal funcionamento durante a apresentação do projeto e execução do site;
- Cabos de conexão ao monitor podem apresentar problemas.

## 2.7. Restrições

- Projeto de âmbito pessoal, não tendo como foco implantação para uso comercial.

### 3. REFERÊNCIAS

1. Nintendo. Financial Data. Acesso em: 14 Nov. 2025.  
[<https://www.nintendo.co.jp/ir/en/finance/software/index.html>;](https://www.nintendo.co.jp/ir/en/finance/software/index.html)
2. Install Base Forum. Nintendo software and hardware sales data from 1983 to presente. Acesso em: 14 Nov. 2025.  
 [<https://www.installbaseforum.com/forums/threads/nintendo-software-and-hardware-sales-data-from-1983-to-present.170/>;](https://www.installbaseforum.com/forums/threads/nintendo-software-and-hardware-sales-data-from-1983-to-present.170/)
3. IBGE. ESTIMATIVAS DA POPULAÇÃO RESIDENTE NO BRASIL E UNIDADES DA FEDERAÇÃO COM DATA DE REFERÊNCIA EM 1º DE JULHO DE 2025. Acesso em: 14 Nov. 2025.  
[<https://ftp.ibge.gov.br/Estimativas\\_de\\_Populacao/Estimativas\\_2025/POP\\_2025\\_20251031.pdf>.](https://ftp.ibge.gov.br/Estimativas_de_Populacao/Estimativas_2025/POP_2025_20251031.pdf)