



**digital**  
escola  
profissional

**Tanna**

## Índice

Contextualização.....	3
Objetivos e âmbito do projeto .....	3
Requisitos .....	4
Protótipo.....	5
Referências Bibliográficas .....	6

# Protótipo do Final de projeto PSI

Imagem do logo do projeto

## Contextualização

**Tanna** é um jogo de plataforma e ação que se passa em um mundo sombrio e misterioso com forma de labirinto. Após entrar em uma depressão por ter perdido a sua mãe, os jogadores assumem o papel de uma princesa cavaleira que explora o labirinto sinistro, enfrenta criaturas perigosas enquanto busca escapar deste mundo dos sonhos. A escolha foi pelo meu amor aos jogos que têm uma historia profunda e significativa junto a uma jogabilidade boa.

## Objetivos e âmbito do projeto

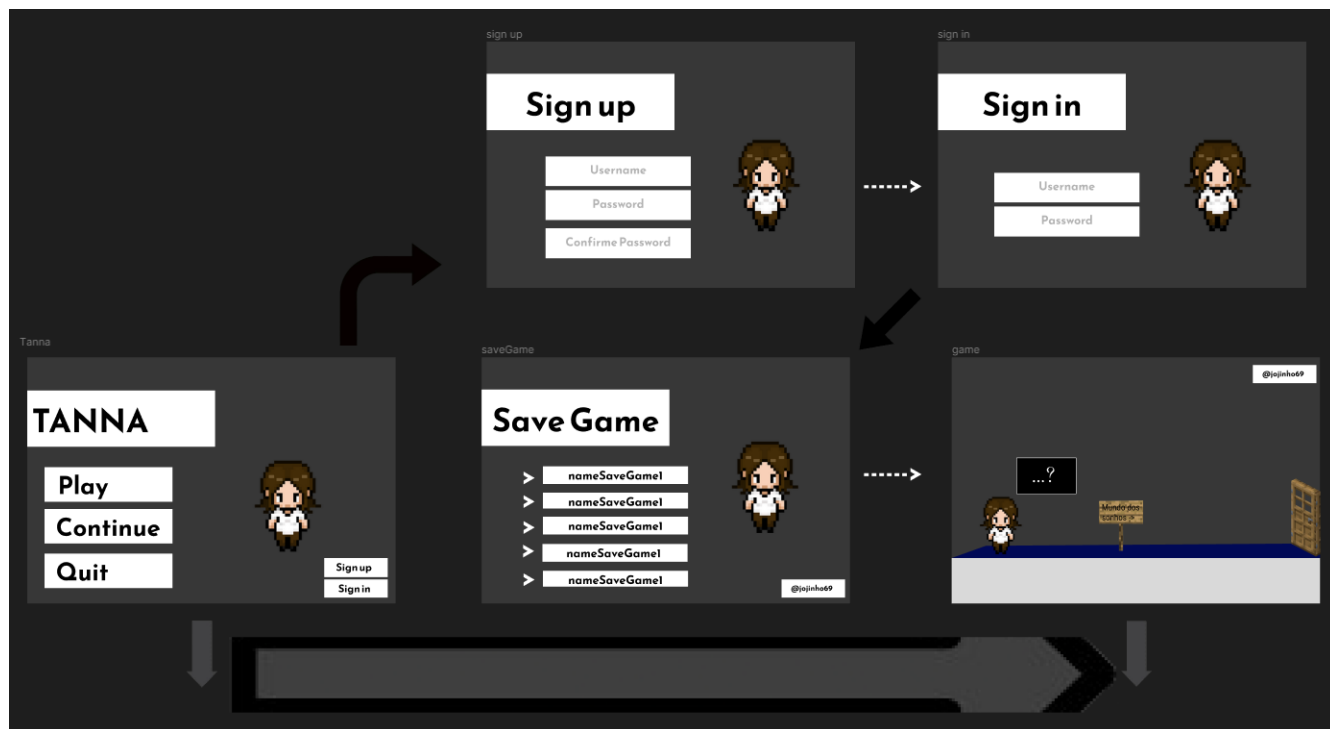
Objetivo deste projeto é proporcionar uma experiência de jogo envolvente que aborda questões emocionais como perda, aceitação e superação. Destina-se a jogadores que buscam uma narrativa profunda e desafiadora, oferecendo uma jornada de autoconhecimento e crescimento emocional.

## Requisitos

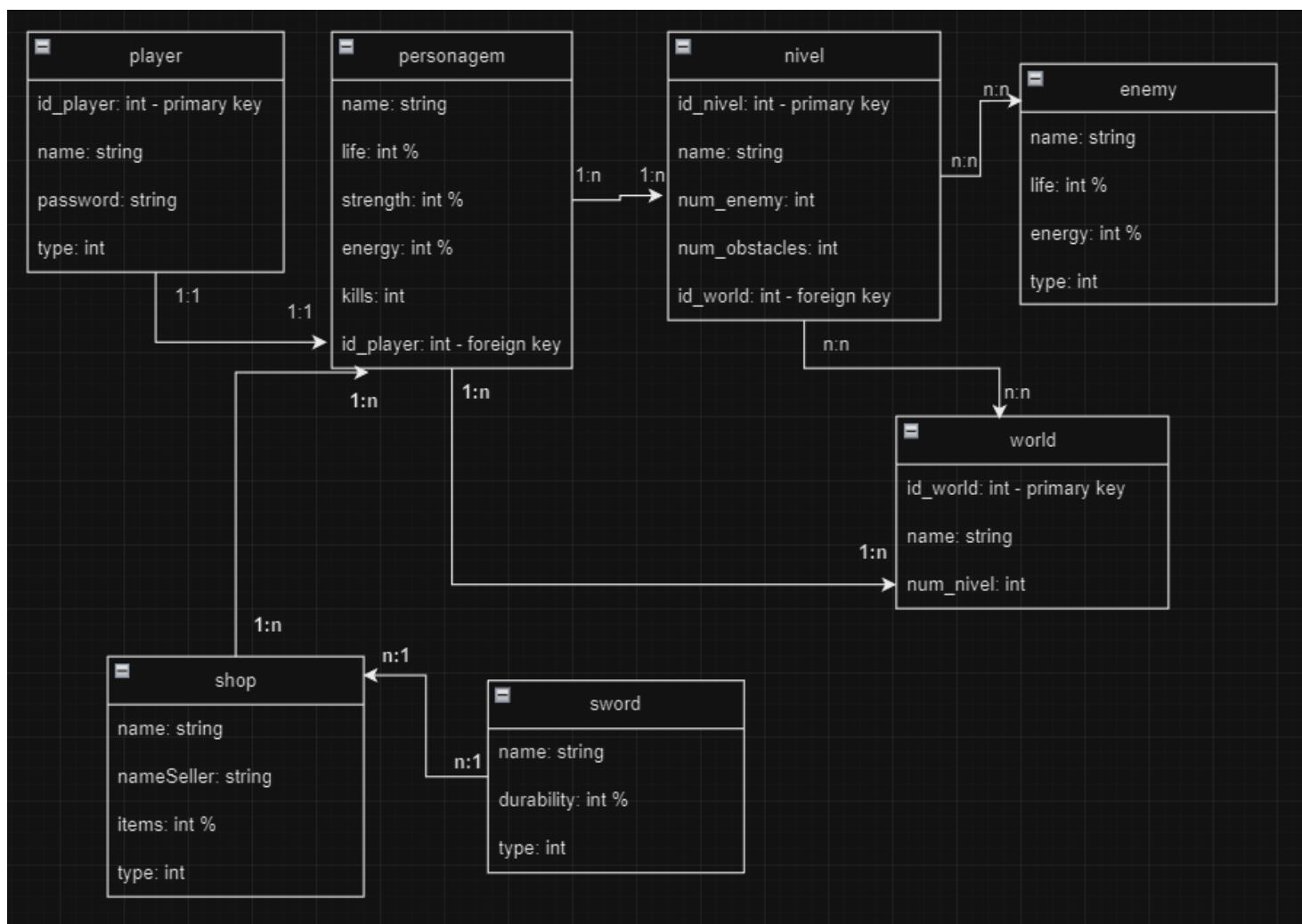
- REQ0001: Permitir que os jogadores controlem a princesa cavaleira durante toda a aventura.
- REQ0002: Permitir que alguns jogadores possam fazer seus níveis e mundos.
- REQ0003: Implementar um sistema de desbloqueio de áreas no labirinto, permitindo aos jogadores avançar conforme progredirem na história.
- REQ0004: Incluir uma loja onde os jogadores possam adquirir itens úteis para enfrentar os desafios do jogo.
- REQ0005: Oferecer duas espadas distintas, a Espada Slayer e a Espada da Purificação, cada uma refletindo um estágio emocional da protagonista.
- REQ0006: Inserir mensagens, tipo alertas de vozes ao longo da jornada, representando as memórias da mãe da protagonista e incentivando-a a continuar lutando em momentos que a ela esteja com pouca vida.
- REQ0007: Criar diferentes tipos de monstros que representam os desafios emocionais da protagonista, oferecendo variedade nos combates.
- REQ0008: Desenvolver chefes finais desafiadores que testam as habilidades dos jogadores e refletem os obstáculos internos da protagonista.
- REQ0009: Criar uma cena final que conclua a história de forma satisfatória, proporcionando um momento de aceitação e crescimento para a protagonista.

# Protótipo

- Interface do jogador em figma



- Fazer diagramas da base de dados em draw.io



## **Referências Bibliográficas**

- <https://chatgpt.com/>