

## Game Impact

**Emotion:** Mistério, tensão, alívio ao encontrar saídas. **Fun:** Exploração tátil, descoberta gradual do ambiente. **Learning:** Aprendizado de padrões de labirinto, gestão de recursos (sons). **Behavioral Changes:** Desenvolver paciência e estratégia de exploração. **Sociability:** Single-player, mas compartilhamento de estratégias em comunidades. **Metrics:** Tempo para completar labirintos, número de mortes, uso de sons.

Game Concept	Game Player	Game Play	Game Flow	Game Core	Game Interaction
<p><b>A Blind Life</b></p> <p><b>Objetivo:</b> Navegar por labirintos usando ecolocalização para encontrar a saída.</p> <p><b>Tema:</b> A vida de uma personagem cega. Sobrevivência em um mundo invisível, dependente de sons.</p> <p><b>Genre:</b> Plataforma 2d, rogue lite</p> <p><b>Inspiração:</b> Celeste, Binding of Isaac, BPM Bullets per minute, Blue Prince.</p>	<p><b>Idade:</b> 12+ (dificuldade média, temas neutros).</p> <p><b>N° Players:</b> 1</p> <p><b>Comumunity:</b> Compartilhar estratégias de como completar as fases.</p> <p><b>Character:</b> Uma garota cega que possui a habilidade da ecolocalização.</p>	<p><b>Start:</b> Cut scene sobre o jogo -&gt; Labirinto revelado apenas por sons.</p> <p><b>Upgrades:</b> Range do Sonar. Velocidade.</p> <p><b>Goals:</b> Chegar ao fim do labirinto.</p> <p><b>Enemies:</b> Criaturas que seguem quando o mesmo faz barulho e causam dano ao tocar.</p> <p><b>Components:</b> - Salas de labirinto - itens de melhoria (stackable) - Chaves - Portas</p> <p><b>- Failure:</b> Perder vida quando em contato com inimigos.</p> <p><b>- Reward:</b> Avançar de fase e descobrir a história</p>	<p><b>Loops:</b> - Emitir som → Revelar ambiente → Explorar → Encontrar chave → Escapar.</p> <p><b>Aleatoriedade:</b> Labirintos gerados proceduralmente.</p> <p><b>Experiência</b> Progressão por níveis com aumento de complexidade.</p> <p><b>Skill Challenges:</b> - Memória e administração de exploração (Risco vs recompensa)</p>	<p><b>Mecânicas:</b> Movimento top-down. - Sistema de ecolocalização (barra de espaço).</p> <p><b>Elementos</b> Labirintos, chaves, portas, inimigos.</p> <p><b>Layout Estético</b> Pixel Art</p>	<p><b>Plataforma:</b> PC (Windows/Linux).</p> <p><b>Controles:</b> Teclado (WASD para movimento, Espaço para eco).</p> <p><b>UI:</b> Tela inicial escura com instrução. HUD de vida (2 corações).</p> <p><b>Feedback:</b> Ondas sonoras visíveis, sons de dano e sucesso.</p>

## Game Business

Minimum Viable Prototype, Costs, Revenues, ROI, Channels, Positioning, Bonus Material