

# Manual do Usuário: Hear-Oh!

## Acessibilidade em Jogos Digitais através de Áudio Espacial

Bem-vindo ao Hear-Oh!, uma aventura digital baseada inteiramente em navegação sonora e áudio espacial tridimensional (3D). Este manual contém todas as informações necessárias para você iniciar a sua jornada.

### 1. Preparação e Requisitos Básicos

Para jogar o Hear-Oh!, a sua visão não será necessária. O jogo foi desenvolvido com foco na acessibilidade para pessoas com deficiência visual. Isso significa que não é obrigatório jogar de olhos fechados, mas toda a experiência foi desenhada para que possa ser vivida exclusivamente guiando-se pelo som.

No entanto, existe um requisito técnico fundamental:

- Fones de Ouvido (Obrigatório): O jogo utiliza áudio espacial estéreo para indicar a direção exata dos elementos do cenário. Sem fones de ouvido, será impossível saber se um perigo está à sua esquerda ou direita.

### 2. Como Iniciar o Jogo

Devido às regras de segurança dos navegadores de internet (que bloqueiam áudio automático), o jogo inicia de forma silenciosa.

1. Abra a página do jogo.
2. Pressione QUALQUER TECLA no seu teclado para destravar o áudio do navegador.
3. A partir desse momento, a voz do sistema assumirá o controle e guiará você pelo Menu Principal.

### 3. Controles e Navegação

O mundo do jogo funciona como um tabuleiro imaginário de 10 por 10 casas. Você se move uma casa de cada vez utilizando exclusivamente o seu teclado:

- Use a Seta para Cima para andar para frente.
- Use a Seta para Baixo para andar para trás.
- Use a Seta para a Esquerda para andar para a esquerda.
- Use a Seta para a Direita para andar para a direita.

### 4. O Radar Sonoro (O que os sons significam)

Ao dar um passo, o seu "radar" fará uma varredura automática do ambiente ao seu redor. Preste muita atenção aos seguintes sons e de que lado do fone de ouvido eles vêm:

- O Tesouro/Cristal (Objetivo): Som suave, agudo e brilhante. São os tesouros do jogo. Caminhe na direção deste som para coletá-los. Ao coletar todos, você passa de fase.
- O Escudo Mágico (Bônus): Som similar ao do cristal. Ele é opcional, mas ao coletá-lo você ganha uma proteção extra contra um dano.

- A Armadilha (Perigo Fixo): Som metálico, quadrado e seco. Tocar em uma armadilha causará dano.
- A Parede (Limite): Se você tentar andar e ouvir um bipe seco e abafado acompanhado da palavra "Parede", significa que você atingiu os limites do mapa. Volte.

Dica de Sobrevivência: Quanto mais alto for o som de um cristal ou armadilha, mais perto ele está de você!

## **5. Dinâmica de Vidas e Dano**

Você inicia o jogo com 3 Vidas.

- Tocar nas coordenadas de uma Armadilha fará você perder 1 vida (caso não tenha o Escudo Mágico ativado).
- Ao sofrer dano, você será teletransportado de volta para o centro do tabuleiro (uma área que sempre será segura) para se reorganizar e recalibrar sua audição.
- Se perder as 3 vidas, o jogo acaba e você retorna ao Menu Principal.

## **6. Modos de Jogo**

Ao entrar no Menu Principal, você ouvirá as instruções para escolher seu modo de jogo:

- Modo História (Seta para Cima): Fases com dificuldade progressiva. Ao final de cada labirinto, você avança para o próximo capítulo.
- Modo Infinito (Seta para Baixo): Focado em sobrevivência. Os níveis são gerados aleatoriamente de forma eterna. O objetivo é testar até onde você consegue ir antes de perder todas as vidas.