

# GAME DESIGN DOCUMENT

## SAÚDE EM AÇÃO

*Conectando pessoas aos cuidados certos*

### Sobre o quê é o jogo?

- Ensina o papel das unidades de saúde: UBS, UPA, Hospital.
- Evoca um sentimento de urgência e responsabilidade.
- Singular ao combinar mecânicas simples (estilo Flappy Bird) com decisões significativas sobre saúde pública.

### O que as pessoas fazem enquanto jogam?

- Correm pela cidade com o personagem (movimento lateral automático).
- Encontram pacientes com sintomas (NPCs).
- Escolhem a unidade de saúde mais adequada para cada caso clínico.
- Coletam itens que afetam tempo, velocidade ou visão.
- Evitam ou colidem com obstáculos e eventos aleatórios.

### Como recompensamos as pessoas que jogam?

#### Objetivo:

- Chegar ao final no menor tempo possível.

#### Lógica:

- Aprendem a diferenciar casos leves, urgentes e emergenciais.
- Fixam a função de UBS, UPA e Hospitais, na prática.

#### Conquista:

- A cada acerto, ganham mais tempo e pontos.
- Ao final da fase, podem desbloquear “bairros” novos da cidade com novos desafios.

## Storyline

Uma agente comunitária de saúde, recebe um chamado urgente: o hospital está sobrecarregado. No caminho, ela precisa orientar moradores, realizar pequenas intervenções e garantir que cada paciente siga para a unidade correta. Cada decisão é uma chance de salvar vidas e fortalecer a rede de saúde local.

- **Biografia da Protagonista:**

**Nome:** Clara

**Profissão:** Agente de saúde

**Naturalidade:** São Luís – MA

**Atuação:** UBS

- **História Pessoal**

Clara nasceu em São Luís, numa família simples e acolhedora. Filha de uma costureira e um pedreiro, cresceu vendo vizinhos lidarem com dificuldades para acessar serviços de saúde. Aos 9 anos, perdeu a avó por falta de atendimento hospitalar rápido, uma memória que marcou sua infância e despertou seu senso de responsabilidade.

Desde jovem, Clara demonstrava empatia, força de vontade e carisma. Participou de grupos comunitários, auxiliava na alfabetização de adultos e atuava como voluntária em campanhas de vacinação.

- **Missão e Propósito**

Para Clara, saúde é mais do que atendimento clínico, é escuta e orientação. Ela acredita que a diferença começa antes da ambulância chegar, e que cada orientação correta pode salvar uma vida. Ela vê o sistema como uma rede viva, e cada pessoa informada como um elo mais forte.

- **Conexão com a Comunidade**

Conhece cada rua, cada ponto de ônibus e cada farmácia do bairro. Muitos moradores a veem como referência: não apenas alguém que leva informações, mas que os escuta de verdade.

- **Desafios no Jogo**

- Levar pacientes às unidades corretas sem perder tempo precioso.
- Lidar com informações erradas que confundem a população.

## **Personagens**

- **JOGADOR:** Uma agente de saúde a caminho do hospital..

- **NPCs (Pacientes):**

- [CASOS PROVÁVEIS]**

- Mulher com febre e dor no corpo (UBS).
  - Homem com dor forte no peito (Hospital).
  - Criança com tosse e falta de ar (UPA).
  - Idoso com pressão alta descontrolada, mas sem dor ou sintomas graves (UPA).
  - Mulher com ferimento profundo e sangramento contínuo após acidente doméstico (UPA).
  - Homem com dor de cabeça leve e tosse persistente há mais de uma semana (UBS).
  - Criança com febre alta, vômitos e sonolência (UPA).
  - Adolescente com dor intensa no abdômen inferior e sinais de desmaio (Hospital)
  - Gestante com consulta pré-natal marcada (UBS)
  - Pessoa com sintomas de crise convulsiva ou epilepsia ativa (Hospital).
  - Homem com dor leve ao urinar e ardência, sem febre (UBS)
  - Mulher com falta de ar súbita e dor no peito (Hospital)
  - Jovem com sintomas de ansiedade, insônia e tremores (UBS).

## **Cenários**

- Mapa 1 - Área Rural
- Mapa 2 - Centro Urbano (em projeto)
- Mapa 3 - ...

## **Música/Trilha Sonora**

**Mood musical:**

1. Tema dinâmico para momentos de purgência.
2. Música calma e educativa no tutorial.

#### **Efeitos sonoros:**

- Pulo;
- Coleta de itens;
- Feedback de acerto e erro;

#### **Mecânicas a serem desenvolvidas**

- **Pulo do player** (pode pular obstáculos e coletar buffs).
- **Movimentação do cenário** (estilo Flappy Bird, com paralaxe e elementos interativos).
- **Mecânica dos itens:**
  - Saudáveis (ganho de velocidade temporário; remoção de efeitos ruins e remoção de tempo).
  - Prejudiciais (efeito de lentidão, adição do tempo final).
  - Doenças (lentidão mais longa, estado doente e só pode ser removido por item remédio)
- **NPCs com casos clínicos:**
  - Ao se aproximar, surge caixa de diálogo com o caso e 3 opções (UBS, UPA, Hospital).
- **Sistema de cronômetro:**
  - Tempo inicial limitado, erros reduzem, acertos aumentam.
- **Estado de saúde:**
  - Um feedback atual da “saúde” da personagem com base nos efeitos aplicados (ex: maior a velocidade = estado feliz/saudável, mais lento = estado triste/sentindo mal) é afetado pelos itens coletado pelo jogador.
- **Telas:**
  - Login

- Tela inicial
- Fases (bairro/fase)
- Ranking (salvo localmente ou no BD)
- Game over e tela de conclusão
- **Ranking e salvamento:**
  - Armazena pontuação e tempo via localStorage e BD.
- **Login:**
  - Nome ou CPF (focado em sistema educativo ou para integração escolar).

## Estilo e Referências

- Estética 2D minimalista, com visual inspirado em **educativos e apps sociais**.
- Cores suaves e claras para representar saúde pública.
- Interface com ícones simples e legíveis.
- Estilo semelhante a **Flappy Bird** para movimentação, mas com foco em **decisão e aprendizado**.

## Objetivo Educacional

Ensinar de forma leve e divertida:

- Qual o papel da UBS (atenção primária).
- Quando procurar a UPA (urgência).
- Quando é caso de Hospital (emergência).
- O que é benefício e maléfico ao corpo.