

Game Design Document

Salve o Hospital

Campo Grande

2024, v1

Resumo

O jogo se passa em um hospital, onde você irá realizar uma simulação gamificada , de vários procedimentos hospitalares desde a triagem ,diagnostico e execução de procedimentos , caso realize o correto o paciente sai curado caso contrário o paciente é perdido indo embora do hospital.

Palavras-chaves: Hospital , Saúde , Vacinas .

Sumário

I	Design	5
1	Visão Geral	6
1.1	Tema	6
1.2	Mecânicas básicas de jogabilidade	6
1.3	Plataformas	6
1.4	Escopo do Projeto	6
1.4.1	Prazo	6
1.4.2	Equipe	6
2	Inspirações	7
2.1	Papers Please	7
2.2	Hello Kitty Hospital	7
3	Metas	9
3.1	Objetivo	9
4	Game Loop	10
4.1	Core Loop	10
5	Estética	11
5.1	Gráficos	11
5.2	Áudios	11
II	Mecânicas Globais	12
6	Mecânicas	13
6.1	Triagem	13
6.1.1	Detalhes	13
6.1.2	Aferir Temperatura	13
6.1.3	Aferir Pressão	13
6.1.4	Aferir Batimentos Cardíacos	13
6.2	Histórico Médico	13
6.2.1	Detalhes	13
6.3	Raio-X	14
6.3.1	Detalhes	14
6.4	Enfermagem	14

6.4.1	Detalhes	14
6.4.2	Esterilização	14
6.4.3	Sutura	14
6.4.4	Gesso	15
6.5	Sala de Vacinas	15
6.5.1	Detalhes	15
6.5.2	Como funcionara	15
6.6	Criar Ligação com região	16
6.6.1	Detalhes	16
6.6.2	Como funcionara	16

Apêndices

17

Introdução

O jogo abrange várias áreas de um hospital, indicando com a triagem onde o paciente conta o que está sentido então é enviado para avaliar os sinais vitais do paciente temperatura e batimentos cardíacos, logo após são enviados para um teste de DNA, que irá nos revelar na Ficha médica os procedimentos a serem realizados, para a cura do paciente, as possíveis salas de tratamentos são sala de Raio-X , onde veremos as condições dos pulmões e ossos do paciente, sala de inalação onde realizamos a inalação em paciente com problemas respiratórios, a enfermaria onde é realizados procedimentos de esterilização sutura e engessamento , partindo da sala de enfermagem vamos a sala de vacinas onde são aplicadas vacinas para Covid19, Antitetânica , Antirrábica, Sarampo , Soro Antiofídico e Gripe, após 3 tentativas falhas o paciente é perdido, caso contrário paciente sairá curado, e um novo paciente poderá ser atendido .

Parte I

Design

1 Visão Geral

1.1 Tema

- Mini Games de Saúde - Jogos Infantis.

1.2 Mecânicas básicas de jogabilidade

- Mecânica Mecânica de diagnósticos
- Mecânica Aplicação de remédios
- Mecânica de Cura cada doença tem um diagnóstico e um remédio diferente

1.3 Plataformas

- PC.
- Mobile

1.4 Escopo do Projeto

1.4.1 Prazo

- 6 meses

1.4.2 Equipe

- Game Designer
 - Carlos Eduardo Lescano Morrison
 - Guilherme de Siqueira Bianchini
- Programador
 - Guilherme de Siqueira Bianchini
- Designer
 - Josias Matheus

2 Inspirações

2.1 Papers Please

Papers Please é um jogo de simulação e quebra-cabeça desenvolvido por Lucas Pope. Lançado em 2013, o jogo coloca o jogador no papel de um inspetor de imigração na fictícia república de Arstotzka. Os jogadores devem verificar documentos de imigrantes e decidir quem pode entrar no país, equilibrando rigorosas diretrizes governamentais com dilemas morais. A narrativa imersiva e a mecânica desafiadora destacam temas de autoridade, burocracia e empatia. Com gráficos retrô e uma atmosfera envolvente, Papers Please recebeu aclamação crítica e diversos prêmios por sua originalidade e profundidade temática.



Figura 1 – Papers Please

2.2 Hello Kitty Hospital

Hello Kitty Hospital é um jogo infantil de simulação e cuidado médico protagonizado pela adorável personagem Hello Kitty. Os jogadores assumem o papel de médicos e enfermeiros no hospital, cuidando de pacientes com diversas enfermidades. O objetivo é diagnosticar e tratar os pacientes de forma eficaz, utilizando uma variedade de ferramentas médicas e procedimentos simples. O jogo combina elementos educativos com diversão, ensinando às crianças sobre cuidados médicos básicos e empatia. Com gráficos coloridos

e personagens encantadores, Hello Kitty Hospital é perfeito para jovens fãs da famosa gatinha.



Figura 2 – Hello Kitty Hospital

3 Metas

3.1 Objetivo

Salve o Hospital é um jogo direcionado ao publico infantil com um objetivo educacional de desmistificação do ambiente hospitalar, onde brincando a criança pode conhecer os procedimentos que são realizados dentro de um hospital, onde buscamos proporcionar através do conhecimento, uma melhor do publico alvo aos procedimentos hospitalares.

4 Game Loop

4.1 Core Loop

O jogo inicia na sala de recepção para a seleção do paciente, onde o mesmo é enviado para a sala de triagem onde são realizadas verificações de sinais vitais, como pressão, temperatura e batimentos cardíacos, após a triagem iniciaremos o diagnóstico utilizando o DNA e se necessário o Raio-X, os resultados irão aparecer na ficha médica, onde será marcado os procedimentos a serem realizados, com 3 falhas em procedimentos o paciente é perdido e vai embora triste e em caso de sucesso curado e vai embora feliz então o ciclo de atendimento se repete, o jogador pode realizar quantos atendimentos quiser.

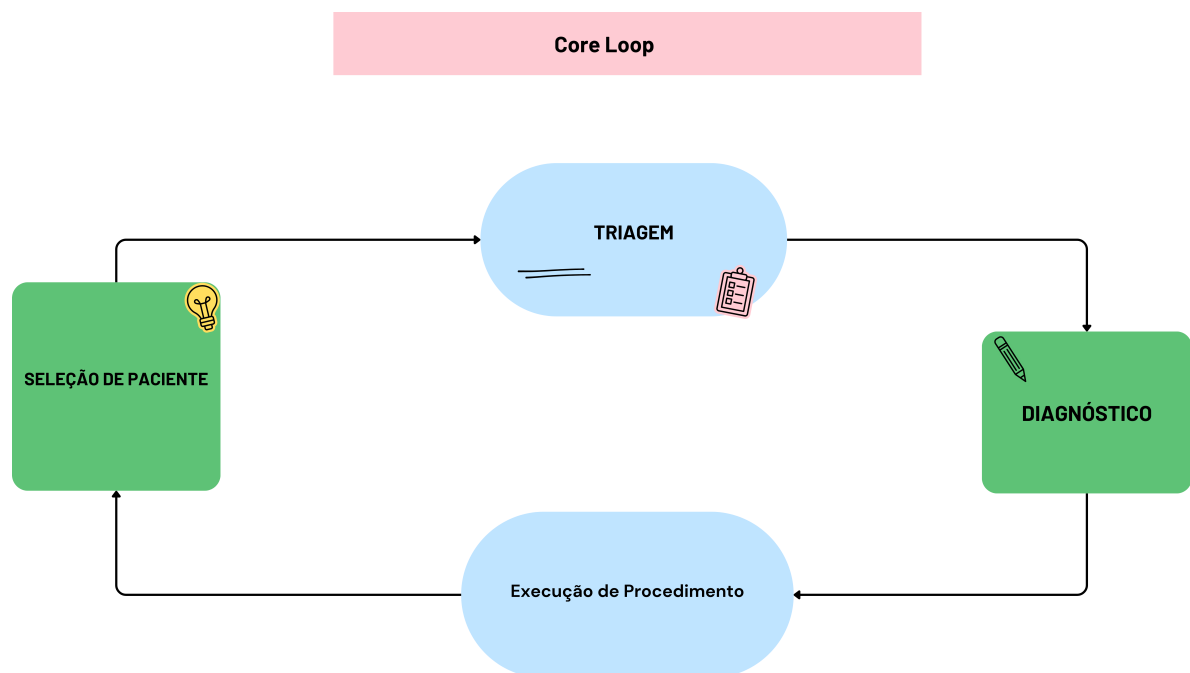


Figura 3 – Core Loop

5 Estética

5.1 Gráficos

Salve o Hospital conta com gráficos em 2D em visão de side-scrolling, com intuito de trazer um ambiente lúdico e amigável, para que o público alvo sintase confortável ao jogar, também foram pensados fatores de representatividade e na temática trazendo personagens de variadas raças e idades e com condições raras com vitiligo e albinismo .

5.2 Áudios

para os áudios foram selecionadas músicas royalty-free que trazem um ambiente calmo e feliz, Os áudios selecionados para o jogo são agradáveis e imersivos, proporcionando uma experiência auditiva envolvente e prazerosa.

Parte II

Mecânicas Globais

6 Mecânicas

6.1 Triagem

6.1.1 Detalhes

Ao selecionar o paciente e enviar para a triagem, haverá uma prancheta contendo a reclamação do paciente e umas perguntas sobre condutas prejudiciais ao referente problema citado pelo paciente e após a leitura da temperatura e pressão, esses valores constarão também na prancheta de triagem. Após a conclusão de check list da prancheta o paciente será enviado para realizar o diagnostico.

6.1.2 Aferir Temperatura

O jogador com o mouse irá conduzir o termômetro que fica na mesa a frente do jogador, no paciente, e irá medir a temperatura do mesmo.

6.1.3 Aferir Pressão

O jogo usara uma mecânica drag and drop para realizar essa mecânica, ao colidir com o local certo para medir a pressão, e aparecera uma bombinha para pressionar repetidamente para medir a pressão .

6.1.4 Aferir Batimentos Cardíacos

Com uma mecânica de drag and drop, o jogador posiciona o estetoscópio em cima do peito do paciente, após isso aparecera na tela do computador o monitor cardíaco que funciona como um quick time event, onde o jogador tem que clicar no botão do mouse (do computador dentro do jogo), na hora certa 3 vezes para funcionar.

6.2 Histórico Médico

6.2.1 Detalhes

A mecânica possui um drag and drop, onde ele terá de completar com quebra cabeça vertical, para construir o DNA do paciente e ter acesso ao histórico hospitalar dele, o quebra cabeça terá as peças do inicio já encaixadas, por 5 segundo para decorar e então elas serram embaralhadas e o jogador terá de mota-lo novamente levando no

máximo 3 minutos, ao completar a prancheta médica ira mostrar os procedimentos a serem realizados.

6.3 Raio-X

6.3.1 Detalhes

Ao ser enviado para sala de raio-x, o paciente vai ficar parado no canto da tela e será usado uma mecânica de drag and drop, para selecionar a máquina de raio-x e aplicá-lo sobre o paciente, o raio mostra a imagem em tempo real no monitor do aparelho , onde fixando o raio no local correto, destacado através de algum sinal gráfico, por um determinado período de tempo a imagem é gerada após a conclusão do raio-x, o paciente será enviado novamente a sala do médico e a imagem de raio-x vinculada a ficha médica.

6.4 Enfermagem

6.4.1 Detalhes

Ao entrar na sala de enfermagem, ao canto da tela haverão mesas uma com gesso representado por um faixa de aparecia molhada,outra para sutura representado por uma agulha e linhas e uma com gases/algodão para esterilizar com o álcool, ao clicar em cada uma destas mesas ira inciar uma das mecânicas respectivas.

6.4.2 Esterilização

Ao clicar no do algodão sobre a mesa, na tela de zoom no braço do paciente com o algodão faremos um movimento de zigzag pra espalhar o álcool e efetuar a esterilização, executando 8 movimentos de zigzag a esterilização estará completa, ao inicia a esterilização temo uma barra de tempo, que será a condição de vitória ou derrota, executando a esterilização com sucesso antes do término do tempo teremos a vitória caso oposto a derrota.

6.4.3 Sutura

Ao clicar na agulha e linha, somos movidos a tela de zoom no braço do paciente, onde temos em volta da ferida marcações para efetuar as suturas Inicialmente no mini game será destacado visualmente e sonoramente uma sequência de 6 movimentos, que indicarão como a sutura deverá ser feita, a sutura é realizada clicando em um dos pontos destacados e arrastando a linha até a indicação oposta com o click esquerdo do mouse a

linha é adicionada ao braço, cada um dos lados destacados tem uma sonorização diferente, para q a sequência possa ser lembrada de forma audiovisual.

6.4.4 Gesso

Ao clicar na faixa de gesso, somos movidos a tela de zoom no braço do paciente, onde temos em volta do braço 5 cores de cada lado do braço formando 5 pares de cores, ao clicar em um dos pontos no lado indicado devemos conectá-lo a cor correspondente no outro lado, a cada acerto gradativamente o sprite do braço vai completando o gesso, partículas em formato de fogos verdes aparecerão a cada acerto, a cada erro as alinhas de gesso tomarão, a cor preta indicando o erro caso 1 ligação seja feita na cor errada o gesso n será aplicado com sucesso.

6.5 Sala de Vacinas

6.5.1 Detalhes

Na sala de enfermagem, ele terá um armário de vacinas, ao clicar, abre-se um armário, com vacinas as quais podem ser escolhidas as vacinas são :

- Covid19.
- Antitetânica.
- Antirrábica.
- Sarampo .
- Soro Antiofídico
- Gripe

6.5.2 Como funcionara

O jogo usara uma mecânica drag and drop para realizar essa mecânica, ao colidir com o local certo indicado com um alvo que se move para cima e para baixo, após acertá-lo , instantaneamente o jogo mostrar em foco uma seringa com uma barra guia ,que após uma contagem ira se deslocar em uma velocidade da direita para a esquerda na direção onde a vacina deve ser aplicada o jogador devera seguir com o máximo de precisão que conseguir deslocando o embolo da vacina copiando o movimento da barra guia sem deixar q a mesma seja muito mais rápida e nem mais lenta que o jogador, após a aplicação com ou sem sucesso a vacina usada devera ser descartada no lixo de vacinas para dar fim ao

procedimento o exito em aplicar a vacina não significa que o tratamento foi correto pois deve ser aplicada a vacina correta para cada uma das doenças para curar o paciente.

6.6 Criar Ligação com região

6.6.1 Detalhes

O mapa está separado em regiões, cada região contém eventos que melhoram um setor de específico, na versão 1.0 o jogo conta apenas com a localidade de Campo Grande .

6.6.2 Como funcionara

O jogador pode escolher a região no inicio e ficar com um representante no local, após isso, sempre que passar na mesma região novamente, recebe uma bonificação referente ao setor de sua startup.

Apêndices