THE CLOSED RP · CENTRO MÉDICO

Manual do Hospital

Plantão, atendimento, tratamento, farm de insumos,
Farmácia, epidemia e gestão da equipe.

Edição atualizada em 22 de novembro de 2026 (substitui a de 14/11)

Sumário

1. O que mudou nesta edição
2. Cargos e salário
3. Bater ponto (serviço)
4. Estrutura do hospital
5. Chamados e atendimento
6. Carregar o paciente, leito e maca
7. Tablet do médico e exame
8. Tratar ferimentos (minijogos)
9. Raio-X e lesões graves
10. Reanimar
11. Ambulância, maca e cadeira de rodas
12. Farm de insumos: Rota Sul e Rota Norte
13. Bancada e coleta de sangue
14. Farmácia, estoque, caixa e seguro
15. Epidemia e vacinas
16. Diretoria, salários e atendimentos
17. Comandos e teclas
18. Boas práticas

> **Como usar este manual**
> O "olhinho" é a interação do jogo: segure `ALT` e mire na pessoa, objeto ou veículo para ver as opções. Os passos numerados mostram a ordem certa de cada procedimento.

1. O que mudou nesta edição

> **Farm de insumos (22/11)**
> Agora são duas rotas de 10 pontos cada, escolhidas no NPC **Coordenação de Suprimentos**: **Rota Sul** (Los Santos) e **Rota Norte** (interior). O farm é feito **só fora de serviço**. Com a rota ativa, o `F7` cancela a rota. Detalhes no capítulo 12.

- **Salário por pessoa:** a Diretoria define o valor por hora de cada funcionário no tablet. O Governo não paga mais o hospital (capítulo 16).
- **Carregar paciente no ombro com** `H` e deitar no leito ou na maca pelo olhinho (capítulo 6).
- **Tablet do médico:** o "Verificar paciente" abre um mini tablet na mão, com lesões, pressão arterial e reanimação (capítulo 7).
- **Minijogos de tratamento:** retirar bala, suturar, fazer curativo e tratar queimadura. O item só é gasto se der certo (capítulo 8).
- **Raio-X e lesões graves:** lesão a partir de 50% precisa de raio-X recente e de mais de um procedimento (capítulo 9).
- **Seguro de saúde** vendido na Farmácia, com desconto nos remédios e na taxa de socorro (capítulo 14).
- **Epidemia:** Influenza V-21 e Zenta 21, com diagnóstico, tratamento em 3 doses e vacinas (capítulo 15).
- **Bancada nova**, com tela própria, receitas da epidemia e tempos novos. A Farmácia mudou os preços e o estoque máximo (capítulos 13 e 14).

2. Cargos e salário

Grau	Cargo	Observação
0	Estagiário	
1	Paramédico	
2	Médico	
3	Cirurgião	Pode recrutar
4	Diretor	Chefe: gestão da equipe, salários, baú da liderança e caixa da Farmácia

Como o salário funciona

- O salário é **por hora em serviço**. Fora de serviço você continua no hospital, mas não conta hora.
- A **Diretoria define o valor por hora de cada pessoa** na aba **Salários** do tablet médico (CM). Quem não tem valor próprio recebe o valor do cargo. Valor 0 = não recebe.
- Toda **segunda-feira**, cada um recebe no banco as horas da semana anterior.
- O dinheiro sai da **conta do hospital**. Sem saldo, ninguém recebe, e o sistema tenta de novo a cada 10 minutos.
- Além do salário, o sistema paga na hora **R$ 150 por ferimento tratado** e **R$ 700 por reanimação**, com limites contra repetição no mesmo paciente.

3. Bater ponto (serviço)

Ao entrar na cidade, todo funcionário começa **fora de serviço**. Para entrar ou sair, use uma destas opções:

- `F7`, que alterna entre entrar e sair de serviço;
- o botão de serviço no **tablet médico (CM)**;
- o **NPC paramédico da recepção**: olhinho → **Entrar / Sair de Serviço**.

> **Só em serviço**
> Tratar, reanimar, receber chamados e ganhar hora de salário exigem estar em serviço. Se tentar tratar fora de serviço, aparece "Entre em serviço para reanimar ou tratar pacientes."

> **Só fora de serviço**
> O farm de insumos (capítulo 12) é o contrário: só funciona **fora de serviço**. Entrar em serviço no meio da rota encerra a rota.

Cada entrada e saída é registrada no **Discord do Hospital**, com nome, cargo, horário e tempo em serviço. Se você sair da cidade, trocar de emprego ou o servidor reiniciar com você em serviço, a saída também é registrada.

Em serviço no hospital, você não pega emprego da Central. Para isso, saia de serviço antes.

4. Estrutura do hospital

Local	O que faz
Recepção (NPC paramédico)	Entrar/sair de serviço. Sem médico em serviço, o NPC atende a população, com taxa cobrada do paciente (o seguro dá desconto).
Vestiário	Roupa de trabalho e roupa civil. O jaleco também está na loja de roupas.
Armário pessoal / Baú geral	Baú só seu / baú compartilhado da equipe.
Baú da liderança	Só a Diretoria.
Garagem (NPC)	Retirar e guardar a ambulância.
Elevador	Olhinho em cada andar → escolher o andar.
Coordenação de Suprimentos (NPC)	Inicia e encerra as rotas de insumos (capítulo 12).
Bancada	Produção dos itens médicos (capítulo 13).
Farmácia	Balcão no hospital e no Sandy Market. Vende ao público, compra da equipe e vende o seguro (capítulo 14).
Leitos (12)	Paciente deita para análise e tratamento (capítulo 6).
Raio-X	Computador + mesa de exame (capítulo 9).
Necrotério	Quem desiste do atendimento (GG) acorda aqui.

5. Chamados e atendimento

- O hospital só recebe chamado aberto pelo próprio jogador: `/emscall` ou a tecla `E` na tela de desmaio. Desmaiar não avisa o hospital sozinho, e alertas automáticos ou de NPC não chegam ao EMS.
- O chamado chega para todos os EMS em serviço pelo dispatch (código 10-52), com a localização no mapa e no tablet.
- A mesma pessoa só pode chamar de novo depois de 5 minutos.

No local

1. Olhinho no paciente → **Verificar paciente**. Abre o tablet do médico (capítulo 7).
2. Confira se está desacordado, quais lesões tem e a pressão arterial.
3. Desacordado: reanime primeiro (capítulo 10). Depois trate as lesões (capítulo 8).
4. Caso grave: leve ao hospital no ombro ou na maca e use leito e raio-X.

Atenda primeiro os desacordados. Sem médico em serviço, a população usa o NPC da recepção. Em Paleto existe um **Médico Clandestino**, fora do hospital.

6. Carregar o paciente, leito e maca

Carregar no ombro (`H`)

1. Em serviço, chegue a até 2,5 m de alguém **caído** e aperte `H`. Você coloca a pessoa no ombro, sem corda.
2. Aperte `H` de novo para soltar.

Deitar no leito

1. Carregando o paciente, olhinho no leito → **Deitar paciente no leito**.
2. O paciente fica deitado, mesmo desacordado. Ele só levanta com `E` depois de reanimado.
3. Olhinho no leito → **Analisar paciente**: mostra as lesões e o tratamento de cada uma. Paciente desmaiado abre o tablet com **Reanimar**.

No leito, cada fase do tratamento leva cerca de **20 segundos** (minijogo + barra "Finalizando o tratamento"). "Recuperar a vida" gasta 1 analgésico. Só uma pessoa por leito.

Deitar na maca de rodinhas

Com a maca no chão, carregando o paciente: olhinho na maca → **Deitar paciente na maca**.

7. Tablet do médico e exame

O **Verificar paciente** abre um **mini tablet na sua mão**. Durante o exame, o personagem faz a animação: ajoelhado se o paciente está deitado, de pé se ele está sentado ou em pé.

- **Lesões:** cada parte do corpo com o tipo de ferimento e a gravidade. Toque na lesão para tratar e use "Voltar" para a lista.
- **Aferir pressão arterial:** a pressão cai conforme a soma das lesões. Paciente inconsciente = choque.
- **Reanimar:** aparece quando o paciente está desacordado.
- **Causa provável:** arma ou acidente. Use no relatório.

O **tablet médico (CM)** é outro: fica no inventário e tem despacho, fichas, relatórios, Raio-X, Atendimentos e Salários.

8. Tratar ferimentos (minijogos)

Escolha a lesão no tablet e trate com o item certo. Cada tratamento abre um **minijogo**. A dificuldade aumenta com a gravidade. **3 erros ou o tempo acabar = falha**, e `ESC` desiste. **O item só é gasto se der certo.** Cada uso gasta 10% da durabilidade do item.

Causa do ferimento	Item	Minijogo
Tiro	Pinças	Retirar a bala
Facada	Kit de Sutura	Sutura
Espancamento / pancada	Pacote de Gelo	Curativo
Fogo / queimadura	Creme para Queimaduras	Queimadura
Outros	Bandagem	Curativo

Na rua, cada tratamento dura no mínimo cerca de 20 segundos (minijogo + barra). **Uso pessoal:** a Bandagem recupera +25% e o Analgésico +15% da vida, só se a pessoa estiver machucada. O item só é gasto se a animação terminar.

9. Raio-X e lesões graves

1. Deite o paciente na **mesa do raio-X**: carregando, olhinho na mesa → **Deitar paciente na mesa do raio-X**. O paciente fica a até 2,6 m.
2. No **computador**, aperte `E` → **Fazer exame**. Leva 6 segundos.
3. A tela mostra o esqueleto, com as lesões em verde (leve), amarelo (média) e vermelho (grave), e os achados: projétil, laceração, contusão/fratura e queimadura de 2º/3º grau, com a conduta indicada.
4. **Salvar no prontuário** cria o relatório "Raio-X" na aba Relatórios do CM. **Histórico do paciente** mostra os 10 últimos exames.

> **Lesão grave (50% ou mais)**
> Ela exige um **raio-X do paciente feito nos últimos 30 minutos**. Cada procedimento reduz a lesão em 40 pontos, então são necessários vários procedimentos. Abaixo de 50%, o tratamento cura normalmente.

10. Reanimar

- **Desfibrilador:** no tablet do paciente, use **Reanimar** (só com o paciente desacordado). Precisa de desfibrilador com durabilidade, e cada uso gasta 10%.
- **Adrenalina:** olhinho na pessoa caída → **Usar Adrenalina**. Gasta 1 adrenalina e leva cerca de 5 segundos. Ela não tem uso pelo inventário, só pelo olhinho.
- Paciente reanimado no leito continua deitado e levanta com E.

11. Ambulância, maca e cadeira de rodas

Ambulância

Retire no NPC da garagem do hospital. A chave fica com você. Para guardar, leve a ambulância à vaga da garagem e guarde: ela some e a chave sai. O porta-malas e o porta-luvas só abrem para quem é do hospital.

Maca

Cada ambulância leva 2 macas: olhinho na traseira → **Pegar maca**. Coloque o paciente na maca, depois **Colocar paciente no veículo** e, ao chegar, **Tirar paciente do veículo**. Também existe a maca como item.

Cadeira de rodas

Em serviço, olhinho na ambulância → tirar a cadeira de rodas. Sente o paciente e empurre. `G` solta a cadeira e o paciente levanta com `F`.

Bolsa médica

A Bolsa de Primeiros Socorros pode ser colocada no chão durante o atendimento. Abra pelo olhinho e recolha depois.

12. Farm de insumos: Rota Sul e Rota Norte

Regras novas (22/11)
• Qualquer membro do hospital pode fazer o farm, mas **só fora de serviço**.
• Entrar em serviço no meio da rota **encerra a rota**.
• Com a rota ativa, o `F7` **cancela a rota** e não coloca você em serviço. Sem rota, o F7 funciona normalmente.

Como fazer

1. Fora de serviço, vá ao NPC **Coordenação de Suprimentos**, ao lado da bancada.
2. Olhinho → **Colher insumos: Rota Sul (Los Santos)** ou **Colher insumos: Rota Norte (interior)**.
3. O mapa mostra os 10 pontos numerados. O **próximo** fica em vermelho, com GPS.
4. No ponto, chegue perto da caixa e aperte `E`. Leva 8 segundos. A caixa só aparece no próximo ponto da sua rota.
5. Siga a ordem. Ao fechar os 10, uma nova volta da mesma rota começa sozinha.
6. Para parar: olhinho no NPC → **Encerrar rota de insumos**, ou aperte `F7`.

Rota Sul (Los Santos)	
1	Del Perro
2	Mount Zonah
3	Observatório Galileo
4	Mirror Park
5	St. Fiacre
6	Porto de Los Santos
7	Aeroporto LS
8	Vespucci
9	Central Los Santos
10	Pillbox Hill

Rota Norte (interior)	
1	Chumash
2	Great Ocean (Hookies)
3	Mount Chiliad
4	Paleto Bay
5	Grapeseed
6	Humane Labs
7	Sandy Shores
8	Aeródromo Sandy
9	Grand Senora
10	Harmony

Cada ponto dá 2 tipos de insumo, em quantidades variadas: **Gaze Hospitalar**, **Álcool 70%**, **Seringa**, **Insumo Farmacêutico** e **Componente Eletrônico Médico**.

13. Bancada e coleta de sangue

Cada membro do hospital tem um **baú individual** na bancada: só você vê e usa o seu. Na bancada, aperte `E` e escolha **Abrir meu baú** para guardar os insumos, ou **Usar a bancada** para produzir.

A bancada usa **só os insumos que estão no seu baú** (os da mochila não contam, e os baús dos colegas também não). O que você produz vai direto para a **sua mochila**. A tela separa as receitas por seção. Escolha o item e quantas vezes produzir (até 10 de uma vez). Se cancelar, nada é gasto. Se a mochila estiver cheia, nada é produzido e os insumos continuam no baú.

Produz	Ingredientes (por vez)	Tempo
2x Bandagem	2 Gaze + 1 Álcool	6 s
2x Analgésico	2 Insumo Farmacêutico	8 s
2x Pacote de Gelo	1 Insumo Farmacêutico + 1 Gaze	5 s
2x Creme para Queimaduras	1 Insumo Farmacêutico + 1 Álcool	6 s
1x Pinças	1 Componente + 1 Álcool	7 s
2x Bolsa de Coleta (vazia)	1 Seringa + 1 Álcool	5 s
3x Kit de Sutura	4 Gaze + 1 Seringa + 2 Álcool + 1 Bolsa de Sangue	27 s
2x Adrenalina	3 Insumo Farmacêutico + 2 Seringa + 1 Bolsa de Sangue	52 s
2x Bolsa de Primeiros Socorros	5 Gaze + 2 Componente + 1 Bolsa de Sangue	84 s
1x Desfibrilador	5 Componente + 1 Insumo Farmacêutico	50 s
1x Maca	4 Componente + 2 Gaze	45 s
1x Tablet Médico (CM)	4 Componente	35 s
4x Máscara Cirúrgica	2 Gaze + 1 Álcool	6 s
2x Antiviral V-21	2 Insumo Farmacêutico + 1 Seringa + 1 Álcool	15 s
2x Soro Zenta 21	2 Insumo Farmacêutico + 1 Gaze + 1 Álcool	15 s
3x Vacina V-21	1 Insumo Farmacêutico + 1 Seringa	12 s
3x Vacina Zenta 21	1 Insumo Farmacêutico + 1 Seringa	12 s

Coleta de sangue

1. Produza **Bolsas de Coleta** vazias na bancada.
2. Dentro do hospital, olhinho no doador → **Coletar sangue**.
3. O doador precisa **aceitar** o pedido na tela (30 segundos para responder). Ninguém doa à força.
4. A coleta leva 15 segundos. Você recebe 1 **Bolsa de Sangue** com o tipo sanguíneo do doador.

O doador ganha R$ 100, uma água e um sanduíche, perde só 5% da vida e pode doar de novo depois de 60 minutos. Ele precisa estar consciente. Cada coleta conta no seu indicador de atendimentos.

14. Farmácia, estoque, caixa e seguro

A Farmácia tem dois balcões: no hospital e no Sandy Market. Os dois usam o **mesmo estoque e o mesmo caixa**. Aperte `E` na farmacêutica.

- **Público:** compra o que estiver em estoque. O dinheiro entra no caixa da Farmácia.
- **Funcionário:** em **Vender para a Farmácia**, entrega o que produziu e recebe na hora, pago pelo caixa.
- A Farmácia só compra se tiver dinheiro no caixa e se o estoque daquele item não estiver cheio.
- Vender direto para a população, combinando o preço no RP, também vale. A Farmácia é cara de propósito.

Item	Público paga	Farmácia paga ao EMS	Estoque máx.
Bandagem	R$ 150	R$ 30	30
Analgésico	R$ 180	R$ 40	30
Pacote de Gelo	R$ 130	R$ 25	30
Creme para Queimaduras	R$ 150	R$ 30	30
Pinças	R$ 300	R$ 70	30
Kit de Sutura	R$ 400	R$ 90	30
Adrenalina	R$ 1.100	R$ 260	30
Bolsa de Primeiros Socorros	R$ 1.800	R$ 420	30
Desfibrilador	R$ 2.500	R$ 500	30
Maca	R$ 2.200	R$ 450	30
Tablet Médico (CM)	R$ 2.000	R$ 350	30
Máscara Cirúrgica	R$ 120	R$ 25	50
Vacina V-21	R$ 400	R$ 80	50
Vacina Zenta 21	R$ 400	R$ 80	50

Seguro de saúde

Plano	Preço	Validade	Desconto
Básico	R$ 2.500	7 dias	20%
Completo	R$ 6.000	7 dias	40%

O cidadão contrata no balcão da Farmácia, pagando em dinheiro, que vai para o caixa do hospital. O desconto vale nos remédios da Farmácia e na taxa de socorro.

15. Epidemia e vacinas

A cidade tem duas doenças contagiosas. Sem tratamento, a doença sobe 1 estágio a cada 12 horas reais, contando também o tempo offline.

Doença	Estágios	Tratamento	Vacina
Influenza V-21	espirro → espirro + tosse → febre → pneumonia (tira vida)	Antiviral V-21	Vacina V-21
Zenta 21	tela escurecendo → estômago → tontura forte + vômito	Soro Zenta 21	Vacina Zenta 21

Atender um doente

1. **Examine** o paciente para diagnosticar a doença. Antes disso, ele vê "sem diagnóstico".
2. Escolha o remédio certo. **Remédio errado é gasto** e o paciente não paga.
3. O tratamento são **3 doses, 1 por dia**. Depois da 1ª dose a doença para de avançar. Pular um dia piora e zera as doses.
4. Com as 3 doses, o paciente fica curado e ganha **7 dias de imunidade** à mesma doença.

Vacinas

- Aplicadas só no hospital. Protegem por 7 dias reais e só podem ser renovadas nas últimas 24 h. O paciente é avisado 24 h antes de vencer.
- O médico cobra R$ 150 e ganha R$ 75. No NPC custa R$ 400. A Farmácia também vende por R$ 400.

Contágio: só durante surto ou pandemia, a até 3 m, depois de 2 rodadas seguidas perto. A máscara reduz e a vacina ou imunidade bloqueia. O jogador vê a própria situação com `/sintomas` e `/vacinas`.

16. Diretoria, salários e atendimentos

- **Caixa da Farmácia** (Diretor, grau 4): no balcão aparecem **Depositar no caixa** e **Retirar do caixa**. Deposite o suficiente para a Farmácia comprar da equipe. Cada venda ao público devolve ao caixa várias vezes o que foi pago ao funcionário.
- **Salários** (tablet CM): defina o valor por hora **de cada pessoa**. A aba também mostra o saldo da conta do hospital. Mantenha saldo para o pagamento de segunda-feira.
- **Atendimentos** (tablet CM): por funcionário, mostra atendimentos internos (no hospital) e externos (na rua), tratamentos, reanimações e coletas de sangue, por semana, mês ou total. O mesmo paciente com o mesmo médico em até 10 minutos conta como 1. Todos podem ver.
- **Registro de ponto** no Discord do Hospital: acompanhe quem trabalhou e por quanto tempo.
- **Gestão da equipe** (contratar, promover, demitir) e o **baú da liderança** ficam no ponto da chefia.

17. Comandos e teclas

Tecla / comando	Para quê
`F7`	Entrar/sair de serviço. Com a rota de insumos ativa, **cancela a rota**.
`H`	Carregar no ombro / soltar o paciente caído (em serviço)
`E`	Coletar insumos, usar a bancada, falar com a farmacêutica, computador do raio-X, levantar do leito
Olhinho (`ALT`)	Verificar paciente, deitar no leito/maca/raio-X, adrenalina, coletar sangue, NPC de suprimentos, garagem, baús, elevador
Tablet médico (CM)	Despacho, fichas, relatórios, Raio-X, Atendimentos e Salários
`G` / `F`	Soltar a cadeira de rodas / paciente levanta
`/emscall` ou `E` na tela de desmaio	População: pedir socorro médico (único jeito de chamar o hospital)
`/sintomas` · `/vacinas`	Ver a própria doença e as vacinas

18. Boas práticas

- Bata o ponto ao começar e ao terminar o plantão. É ele que conta para salário e avaliação.
- Atenda em ordem de gravidade: desacordados primeiro.
- Leve na ambulância bandagem, gelo, sutura, pinças, creme, adrenalina e desfibrilador antes de sair.
- Lesão grave: leve ao hospital e faça o raio-X antes de tratar.
- Faça o farm **fora de serviço**, nos horários sem chamados. Ao ser chamado, aperte `F7` para cancelar a rota e `F7` de novo para entrar em serviço.
- Abasteça a Farmácia: a cidade precisa ter onde comprar.
- Siga as regras gerais da cidade. Em dúvida, fale com a Diretoria ou com a staff.
