



# Sim Bio Z

*Simulação de Gestão Urbana Sustentável em um Futuro Ecopunk*

*"Um jogo de simulação e parkour onde você é o zelador de uma vila ecológica futurista, equilibrando manutenção, sustentabilidade e interação social em um mundo que reage às suas ações."*

*Gênero: Aventura-Simulação em mundo aberto  
elementos de plataforma 2.5D.*

## *Mecânicas Principais*

*Sistemas de Gestão - Reparo de estufas, filtros de ar, iluminação solar (quebra-cabeças interativos.)  
Progressão com XP e upgrades (ex. drones de poda.)  
Movimentação - parkour entre estruturas elevadas.  
Impacto Visual - Cenário evolui conforme o jogador avança (mais vegetação, menos poluição)*

## *Roadmap de Desenvolvimento*

*Iniciado dia 8 de Maio de 2025*

*Pré-produção (4 semanas): Blockout no Unreal.*

*Alpha (8 semanas): Mecânicas básicas funcionais.*

*Lançamento (12 semanas): Build para Steam/Google Play.*

*Engine Unreal Engine 5 Lumen para Android e PC.  
Plataformas PC mouse teclado Mobile toque Joystick.  
Ferramentas Blender modelos 3D, Audacity áudio.*

**Emilio de Souza Junior - SENAC 2025**