



# 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."*

## Mecânicas Principais

*Sistemas de Gestão - Reparo de estufas, filtros de ar, iluminação solar (quebra-cabeças interativos.)  
Progressão com XP e upgrades e customização de base - Movimentação fluida e dinâmica  
Impacto Visual - Cenário evolui conforme o jogador avança (mais vegetação, menos poluição)*

## Jogabilidade

- Conhecer e conversar com os moradores
- Identificar e reparar conexões soltas nas tubulações
- Navegar pelas passarelas elevadas entre as estufas com um sistema avançado de locomoção e elementos de parkour enquanto ouve os assuntos dos vizinhos
- Recalibrar sensores de umidade para otimizar o uso de água (quebra-cabeças)
- Inspeccionar o piso da ponte passo a passo
- Substituir seções desgastadas por novos módulos pré-fabricados
- Ajustar o tensionamento dos cabos de sustentação (quebra-cabeças)
- Acessar as unidades de filtragem através de plataformas elevadas
- Remover e lavar os filtros modularmente
- Verificar o funcionamento dos ventiladores (quebra-cabeças)
- Limpar as superfícies dos painéis solares
- Verificar as conexões elétricas
- Substituir lâmpadas LED quando necessário
- Identificar áreas que necessitam de poda
- Aplicar reguladores de crescimento seletivos
- Orientar o crescimento das plantas conforme o design

## Roadmap de Desenvolvimento

*Iniciado dia 8 de Maio de 2025*

*Pré-produção (até 8 semanas): Blockout no Unreal.*

*Alpha (até 16 semanas): Mecânicas básicas funcionais.*

*Lançamento (até 24 semanas): Build para Steam/Google Play.*

### Gênero

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

*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**