



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