



Plano de Campanha

Scrapyard & Recycling Simulator

1. Visão Geral do Projeto

O **Scrapyard & Recycling Simulator** desafia o jogador a gerir e expandir uma instalação de reciclagem moderna. O objetivo principal é adquirir materiais através da demolição de veículos em fim de vida ou entregas de clientes, processá-los em linhas industriais e vender saídas de alta pureza para maximizar o lucro.

2. A Nossa História

Somos um pequeno grupo de amigos e programadores experientes unidos pela paixão por jogos de simulação técnica. Este é o nosso primeiro título comercial, onde aplicamos o nosso conhecimento técnico para criar um sistema de simulação de materiais profundo e realista. O nosso objetivo é lançar primeiro nas plataformas **Steam** e **Epic Games**, expandindo futuramente para **Android** e **iOS**.

3. Core Gameplay Loop (O Jogo)

- **Aquisição:** Negociação com clientes, leilões e recepção de veículos para demolição.
- **Preparação:** Remoção segura de componentes perigosos como baterias, óleos e combustíveis antes do processamento.

- **Processamento Industrial:** Utilização de trituradores, separadores magnéticos e separadores de plásticos para transformar itens compostos em matérias-primas puras.
- **Logística:** Movimentação de materiais via correias transportadoras, gruas e camiões internos.
- **Pureza e Venda:** O valor da venda depende da pureza do material; misturar materiais (contaminação) reduz os lucros.
- **Expansão:** Investimento em novos edifícios, sistemas de filtragem de ar e tecnologias para aumentar a eficiência e reduzir o impacto ambiental.

• 4. Estrutura de Financiamento (Tiers)

Tier	Preço	Principais Recompensas
Scrap	€5	Nome nos Créditos, Discord Role, Digital Wallpaper.
Rusty	€15	Digital Game Key (Steam/Epic) + Recompensas anteriores.
Polished	€30	Soundtrack DLC, Skin Exclusiva de Ferramenta + Recompensas anteriores.
Foreman	€50	Acesso Beta, Digital Artbook + Recompensas anteriores.
The Mogul	€100	Criar NPC In-Game, Nomear Empresa In-Game + Recompensas anteriores.

5. Riscos e Desafios

- **Complexidade Física:** A interação entre centenas de detritos e correias transportadoras exige otimização constante para manter a performance.
- **Equilíbrio Económico:** Ajustar multiplicadores de mercado, bónus de contratos e custos operacionais (como energia) para garantir um desafio justo.
- **Gestão de Escopo:** Equilibrar a adição de novas funcionalidades (como sistemas de filtragem e acústica de edifícios) com o prazo de lançamento do loop base.

- **Multi-Plataforma:** Adaptar a interface e controlos para mobile enquanto mantemos a fidelidade da simulação de PC.
-

6. Próximos Passos

1. **Finalização da Demo:** Polimento da mecânica de separação magnética para demonstração visual.
2. **Lançamento da Campanha:** Publicação no GoFundMe/Kickstarter com as artes geradas.
3. **Comunidade:** Abertura do servidor de Discord para os níveis "Foreman" e "Mogul".

Galeria

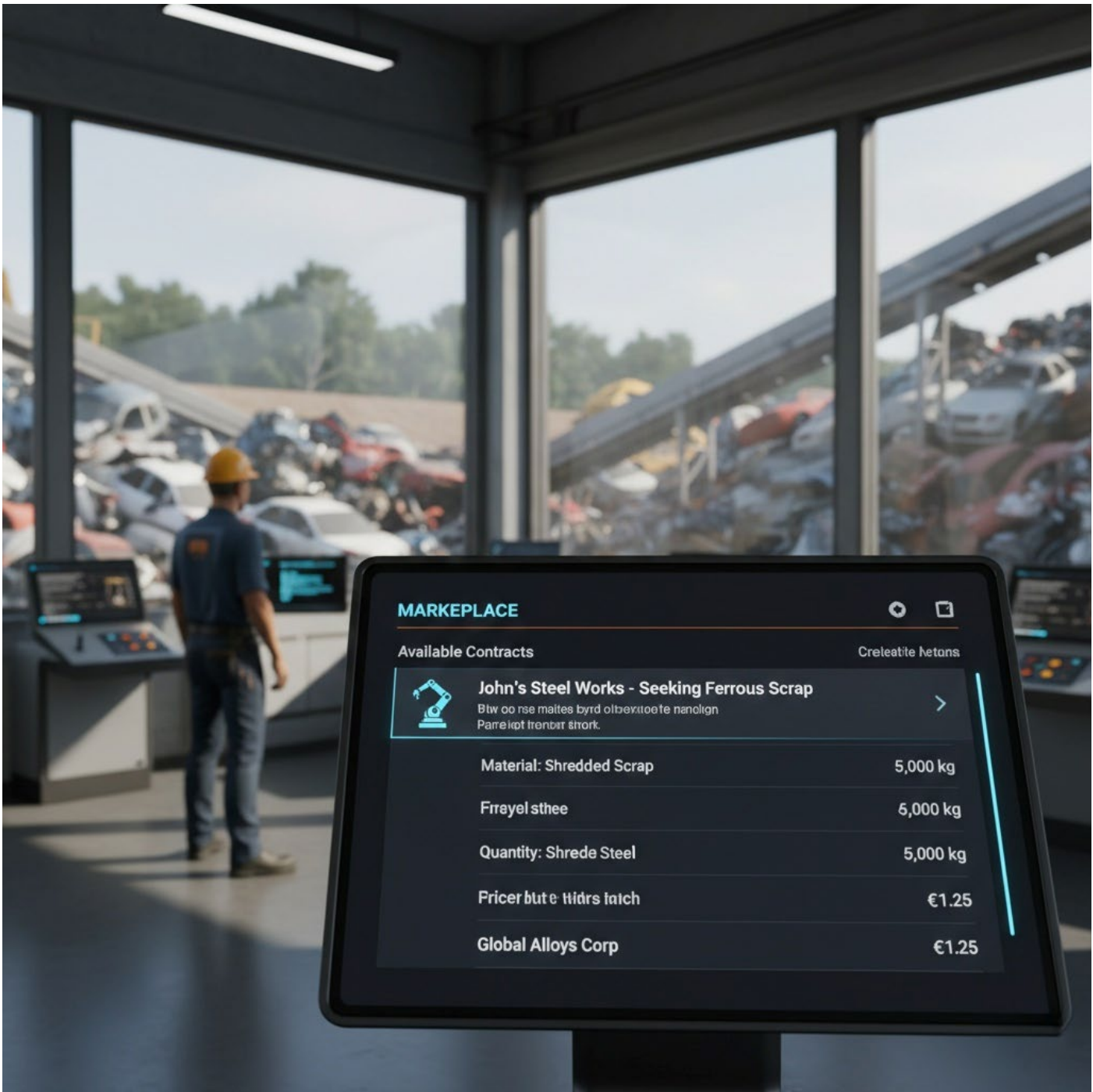






THE SOUND OF INDUSTRY





MARKETPLACE

Available Contracts

Create a new contract

	John's Steel Works - Seeking Ferrous Scrap Blw oo nse maites byrd oibexioete nandign Pamelept trenbat stork.	>
Material: Shredded Scrap	5,000 kg	
Frreyel sthee	5,000 kg	
Quantity: Shrede Steel	5,000 kg	
Pricer but e tidrs inich	€1.25	
Global Alloys Corp	€1.25	



JOHN DOE

SCRAPYARD & RECYCLING SIMULATOR

SPECIAL THANKS TO OUR SUPPORTERS

RIVAL	COMES	RIVAL
SERIE DADRS		JOHN SMITH
DEACLING		JOHN SMITH
BUDAL		JOHN SMITH
SETH		BUPLTD
CECUNE		JOHN COH
ALMED		PARAMES
CECUDING		JOHN SMITH
INTROCKIES		LORE EMERDER
JENP		JOHN SMITH
CACCHA		JOHN SMITH
INTROCKIE		JCOR SMITH
QUALTY		MAJAL
INTROCKIES		ADIL
INTROCKIES		NOGS DILL
INTROCKIES		THER INAT
INTROCKIES		INTROCKIES
INTROCKIES		ODIN BEST
INTROCKIES		INTROCKIES
INTROCKIES		JAMES HATER





