



# 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

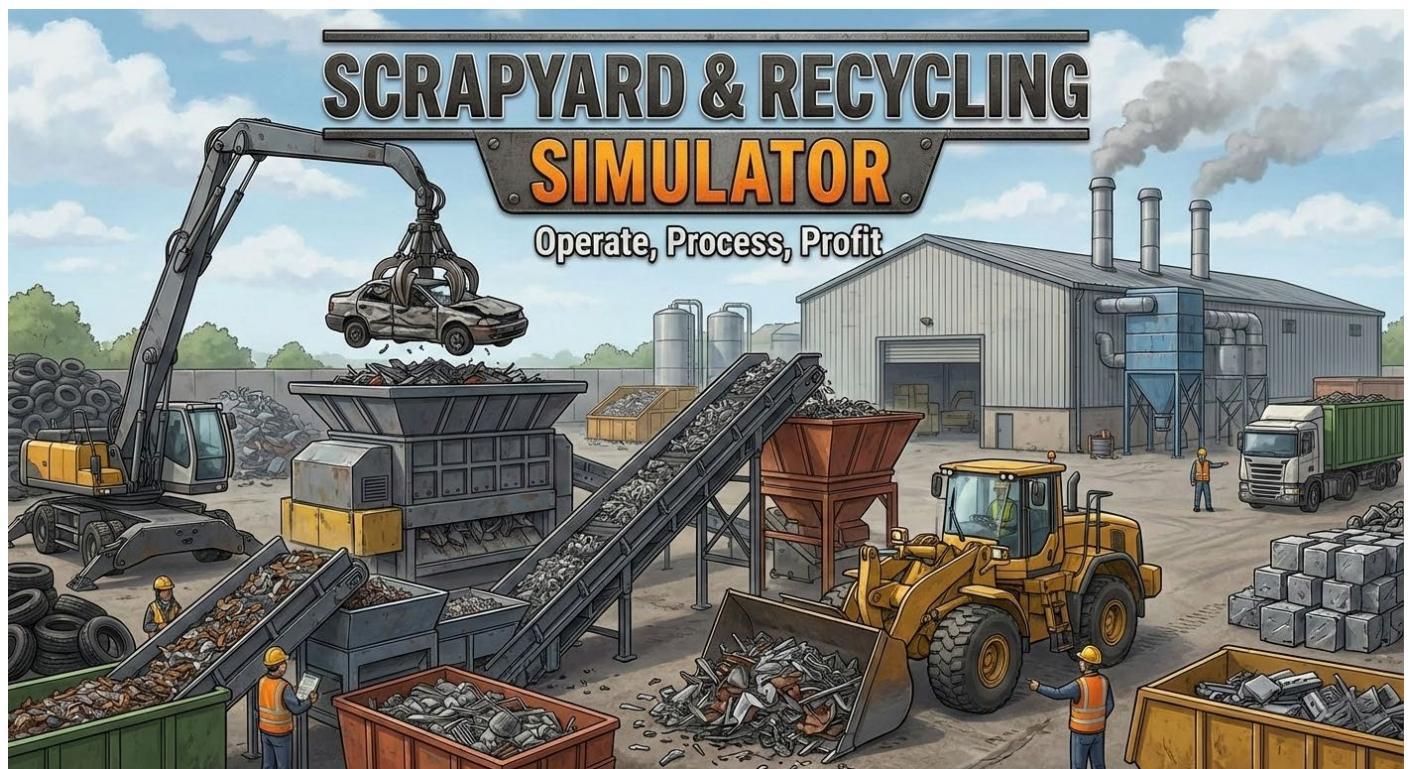
- **Complexidade Física:** A interação entre centenas de detritos e correias transportadoras exige otimização constante para manter a performance.
- **Equilíbrio Económico:** Ajustar multiplicadores de mercado, bónus de contratos e custos operacionais (como energia) para garantir um desafio justo.
- **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.
- 

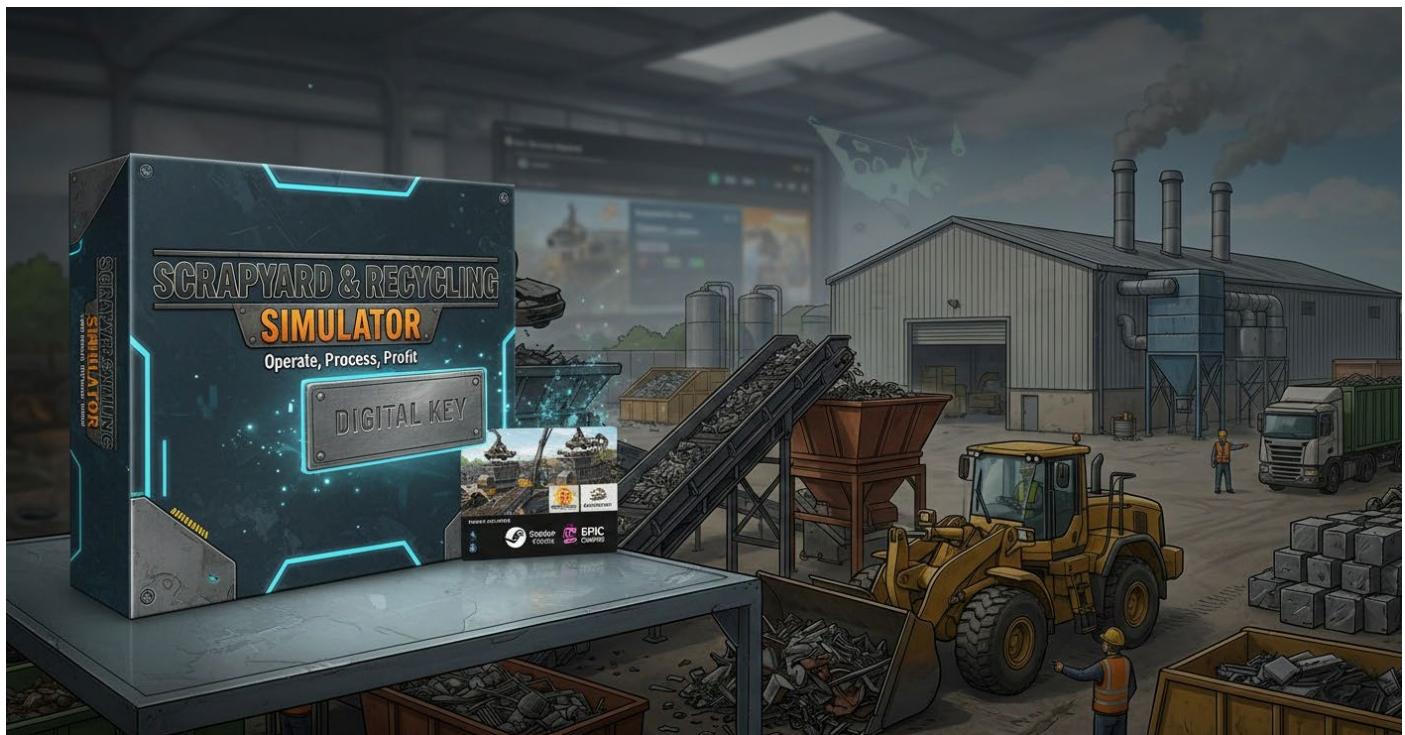
## 6. Próximos Passos

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









## MARKEPLACE

### Available Contracts

Create new contracts



#### John's Steel Works - Seeking Ferrous Scrap

Blw oo rse maites byrd olbextoete nancign  
Parre lept tnenbar shork.



Material: Shredded Scrap

5,000 kg

Freylesthee

5,000 kg

Quantity: Shred Steel

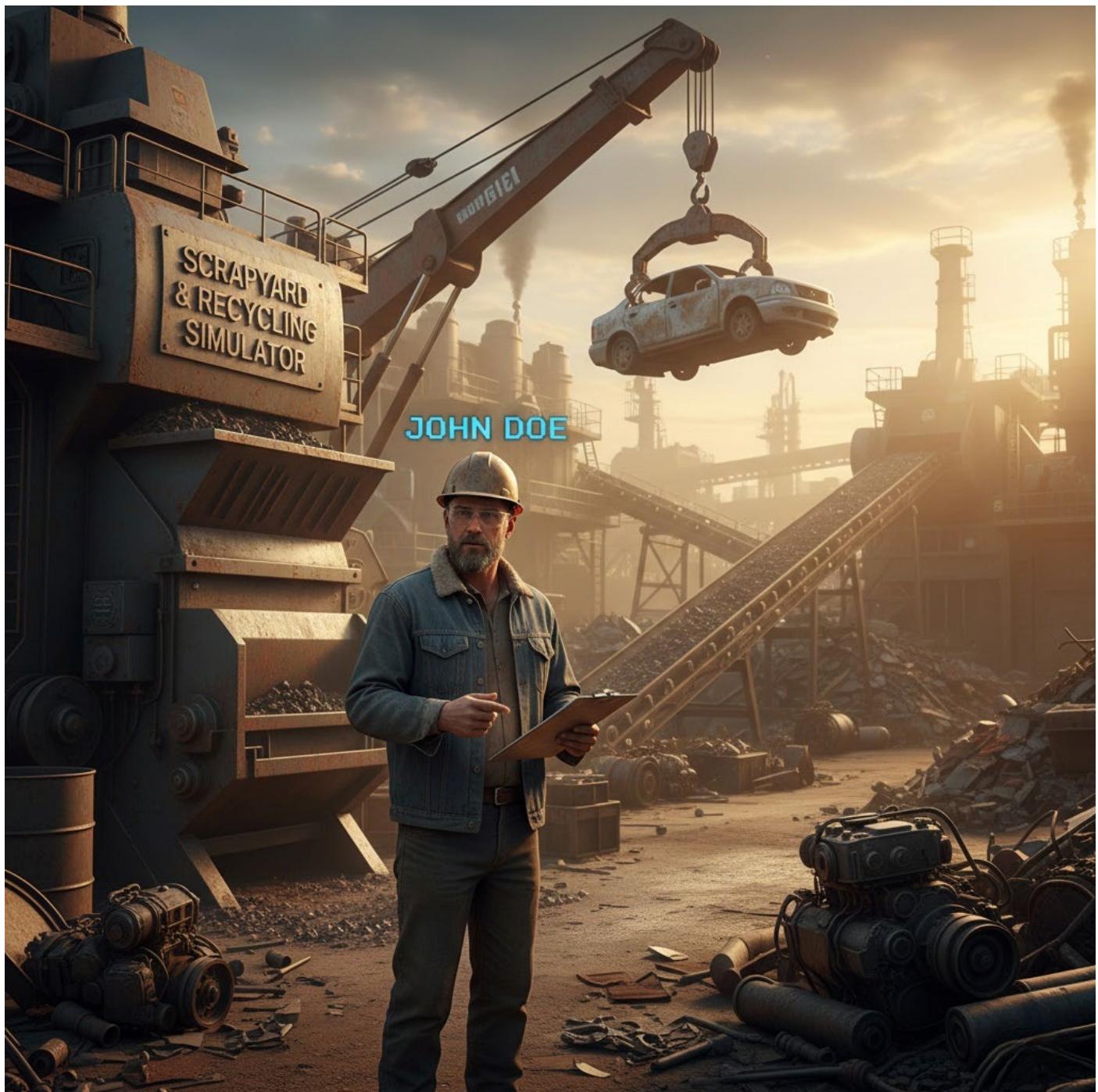
5,000 kg

Price: 1.25

€1.25

Global Alloys Corp

€1.25



# SCRAPYARD & RECYCLING SIMULATOR

SPECIAL THANKS TO OUR SUPPORTERS

FINAL

SCENE CHAOS

SCRELLING

SHOVEL

STRESH

GRINDOR

ALIRED

CRUSHING

MURKEDRIES

ISHP

CHOCIA

WRECKEDITE

QUALITY

METALLORIES

MONSTER BIKER

SCREENT

WRECKED BIKERS

SHREWT

RESCREED CYCLE

WRECKERS

EDGES

FINAL

JOHN SMITH

JOHN SMITH

JOHN SMITH

MUPALDO

JOHN EDEN

PARIMES

JOHN SMITH

LOVING BIRBZ

JOHN SMITH

JOHN SMITH

JOHN SMITH

JAMAL

ARUL

MATE'S BUL

THEER AVICK

MARSHMELLOOZ

ODIN BERT

RUFER RUMBLE OCBURG

JAMES TAKER





