

1. VISÃO GERAL

- **Nome do Jogo:** EcoMayor
 - **Gênero:** Sandbox, Simulação, Gerenciamento e Construção de Cidades
 - **Plataforma:** PC (Windows)
 - **Público-Alvo:** Livre para Todos
 - **Engine:** Unity
 - **Estilo Visual:** 3D Low Poly
 - **Pitch (Resumo):**
Um simulador de construção de cidades em que o jogador é um prefeito recém-eleito. O principal desafio é priorizar a sustentabilidade da população, adotando soluções ecológicas para desenvolver e expandir a cidade de forma equilibrada com o meio ambiente.
-

2. MUNDO E HISTÓRIA

- **Universo:** Ficcional
 - **Mapa:** Uma cidade inicial com possibilidade de expansão em áreas periféricas ou novos distritos.
 - **Narrativa Principal:**
O jogador deve desenvolver sua cidade com foco em sustentabilidade, evitando impactos ambientais graves, combatendo a poluição e promovendo bem-estar social.
-

3. MECÂNICAS DE GAMEPLAY

Sistema de Governo

- **Papel do jogador:** Prefeito
- **Impactos das decisões:** Afetam a economia, o bem-estar da população e os níveis de poluição



Economia

- Indicadores: PIB, desemprego, arrecadação de impostos
- Sistema de indústrias (verdes e poluentes)
- Comércio e zoneamento urbano



Saúde e Educação

- Indicadores: IDH, expectativa de vida, mortalidade
- Infraestrutura de hospitais e escolas (públicas e privadas)
- Influência da poluição e saneamento na saúde pública



Pesquisa e Tecnologia

- Árvore de tecnologias sustentáveis
- Desbloqueio de energia limpa, reciclagem automatizada, transporte elétrico, etc.
- Requer investimento financeiro e tempo



Infraestrutura

- Construção de:
 - Rodovias e ciclovias
 - Habitações (populares, sustentáveis)
 - Usinas (solar, eólica, hidrelétrica)
 - Estações de tratamento de água e esgoto
- Sistema de poluição por área
- Bairros com níveis distintos de desenvolvimento



Eventos Dinâmicos

- Crises como:

- Aumento do lixo nas ruas
- Surtos de doenças
- Enchentes
- Necessidade de resposta rápida com políticas públicas



Estatísticas e Indicadores

- Painel com gráficos dinâmicos e relatórios
 - Rankings e medidores:
 - IDH da cidade
 - Popularidade do prefeito
 - Nível de poluição
 - Satisfação da população
-



4. INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL

(Futuramente pode incluir)

- Comportamento de bairros ou distritos com base na qualidade de vida
 - Reação da população às decisões do prefeito (protestos, elogios)
-



5. INTERFACE (UI/UX)

- **Menu Principal:**
 - Novo jogo
 - Carregar jogo
 - Configurações
- **HUD do Jogo:**

- Painel com status gerais da cidade
 - Notificações de eventos em tempo real
 - Relatórios pop-up de setores específicos
 - **Menus Detalhados:**
 - Economia
 - Pesquisa e Meio Ambiente
 - População
 - Saúde e Educação
 - Infraestrutura
-

6. GRÁFICOS E ESTILO VISUAL

- **Estilo Gráfico:** Low Poly, limpo e estilizado
 - **Elementos visuais:**
 - Vias, construções, vegetação, rios, indústrias
 - Efeitos visuais visíveis: fumaça, lixo acumulado, vegetação crescendo, placas solares
 - **NPCs (população):** Caminhando nas ruas, em eventos, protestos ou usando transporte
-

7. SISTEMAS TÉCNICOS

- **Engine:** Unity (C#)
- **Sistema de Salvamento:** Salvamento automático por tempo ou após eventos importantes
- **Desempenho:** Otimizado para PCs de desempenho médio