

Ética e Pensamento Computacional

Nosso jogo é inspirado em propostas de "cidade inteligente", com mecânicas semelhantes às de SimCity e Cities: Skylines. A proposta é permitir que o jogador construa e gerencie uma cidade em um cenário que representa a região amazônica, enfrentando desafios reais como a falta de energia elétrica. Ao longo do desenvolvimento, tomamos decisões éticas importantes, com o objetivo de tornar o jogo acessível, educativo e responsável.

Optamos por não exigir login nem coletar dados pessoais, para garantir a privacidade dos jogadores. Ao contrário de muitos jogos que vinculam a conta a redes sociais, como Clash of Clans ou Call of Duty Mobile, nosso projeto evita expor o jogador a riscos relacionados ao uso indevido de dados, respeitando seu direito à segurança digital.

Em relação à monetização, escolhemos oferecer o jogo de forma completamente gratuita, sem microtransações nem loot boxes. Essa decisão vai na contramão de jogos como FIFA, que utiliza sistemas de sorteios pagos para obter itens ou vantagens – uma prática que já foi criticada em países como a Bélgica por se assemelhar a jogos de azar. Nosso objetivo é oferecer uma experiência justa, onde o progresso depende apenas da estratégia e criatividade do jogador, não do poder de compra.

A acessibilidade também foi tratada como prioridade. Buscamos criar um jogo com linguagem clara, interface intuitiva e sem exigir equipamentos de alto desempenho. Nos inspiramos em exemplos como The Last of Us Part II e Forza Horizon 5, que implementaram menus e modos inclusivos para jogadores com diferentes necessidades. Nosso jogo pretende alcançar um público amplo, especialmente pessoas em contextos com acesso limitado à tecnologia.

Por fim, tomamos cuidado com as decisões de design para evitar mecânicas viciantes ou manipulativas. Em vez disso, o foco está na educação e na reflexão: o jogador precisa encontrar soluções sustentáveis para levar energia a comunidades isoladas, promovendo empatia e pensamento crítico sobre os problemas reais da região amazônica.

Acreditamos que é possível criar um jogo de construção e gestão que vá além do entretenimento e contribua para a conscientização social. Nosso projeto é um exemplo de como decisões éticas podem caminhar lado a lado com uma boa experiência de jogo.

Integrantes: Arthur Lima, Breno Sales Colaneri e Stephanie Macedo.