

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.