


## Equipo: Praesidia maris

Nombre del proyecto	Videojuego de recogida de plástico y basura.
Nombre del equipo	Praesidia maris
Miembros del equipo y roles	<p>Ignacio: Secretario Anderson: Portavoz Carlos: Organizador</p> 
Breve descripción de la idea	<p>Es un videojuego de aventuras y supervivencia en un mundo apocalíptico debido a la contaminación humana. El personaje realiza una serie de esfuerzos para recuperar su planeta y además conseguir desbloquear ciertas habilidades y aspectos. Para ello debe recoger basura en la vida real y para verificar su recogida tiene que enviarnos una foto de toda la basura conseguida pesada en una báscula. Dependiendo del nivel en el cual se encuentre, habrá de recoger cierta cantidad de basura. Después de haber conseguido muchos niveles y habilidades, se encontrará con ciertos npc 's (personajes no jugables que están dentro del juego) que le ayudarán a cuidar su planeta. Cada vez que el personaje recoja basura y/o plástico en la vida real y lo verifique, desaparecerá una cierta cantidad en el videojuego.º</p> <p>(trama del juego) El planeta tierra está al borde de la destrucción total, debido a la cantidad de basura, los países han optado por enviar residuos a la luna y otros planetas. El personaje es un científico el cual las naciones han recurrido a él para su gestión</p>
Objetivos	Reducir la cantidad de plásticos en las playas, mares y bosques.
Documentación - investigación - evidencias del problema	Está demostrado que los videojuegos influyen de manera decisiva en los jóvenes. Nuestro objetivo con este videojuego es concienciar a la juventud de los

	<p>problemas que hay hoy en día relacionados con la contaminación. Este videojuego podría llegar a cambiar la sociedad.</p> <p><a href="#">Actas-Visualizando-la-Solidaridad.pdf (mainel.org)</a></p>
Observaciones, dudas, material que consideréis necesario compartir.	Un ordenador y un programa para la creación del videojuego.