

## ELEMENTOS

Conteúdos principais a serem trabalhados

- Preservação Ambiental
- ODS 14
- Raciocínio e atenção

### Regras básicas

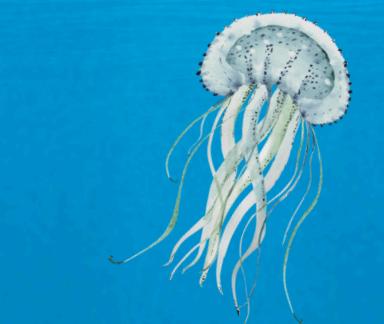
- Para avançar a fase de um jogo, o jogador deve atingir a marca de 100 pontos
- Temos como itens os lixos, os peixes as pessoas, e as redes

### Interações principais

- Ações do jogador
- feedback imediato
- Se pegar lixo + pontos somados
- Se pegar peixe/pessoa - pontos subtraídos
- Ao alcançar 100 pontos vai para a proxima fase
- Nas proximas fases, aumenta a velocidade, e a dificuldade adicionando lixo e pessoas

## RECURSOS NECESSÁRIOS

- Marketing do Projeto
- Criação do Projeto



## SAVE THE OCEAN

Recolher o máximo de lixo possível,  
sem afetar a vida marinha, nem  
marinheiros



## IMPACTO ESPERADO

O jogo foi feito com o objetivo de conscientizar a respeito da poluição dos oceanos, espera-se que público-alvo se divirta se conscientizando, consequentemente vindo diminuir a poluição do mar

