



# Toxic War, Juego de aventura y Exploración para concientizar sobre el cambio climático.

Yamil Daffar  
UADER  
Entre Rios  
Argentina  
Daffaryamil@gmail.com

Este estudio se centra en un videojuego de acción, aventura y exploración para abordar los problemas medio ambientales, contaminación, deforestación, sobre explotación. Por medio de un diseño enfocado en una narración enfocada en la parodia con algunos elementos de sátira el juego busca que los más jóvenes concienticen sobre los problemas ambientales de la actualidad.

Keywords—Videojuego, contaminación, aventura, exploración, concientización ambiental.

## I. Introducción

Los problemas ambientales que se presentan hoy en día debido a los altos índices de contaminación y el origen de estos problemas que genera un gran índice de desigualdad debido a que cada sector social vive en diferentes tipos de inconvenientes debido a estos problemas.

La sobre explotación de recursos, la caza indiscriminada de animales, el sobre consumo de energía, la contaminación del agua y el aire, son partes de la narrativa propuesta en el

videojuego. Que durante el gameplay se demostraran las consecuencias que conllevan todos estos problemas y como se originan pero también la forma de solucionarlos.

El estudio aborda que un videojuego puede transmitir mensajes de concientización sobre problemas ambientales, sociales, de desigualdad y la forma de solucionarlos.

## II. Contexto

Integración de elementos narrativos.

Los elementos ya sean diálogos y cinemáticas irán variando de acuerdo a la zona con la exploración del mundo abierto. Para que el jugador pueda elegir a que zonas ir si seguir la historia principal o seguir explorando el mundo abierto para descubrir misterios, desvelar secretos de la trama, misiones secundarias y conocer nuevos personajes.

Así el jugador tiene la decisión de seguir la historia principal o hacer las demás tareas para obtener recompensas y logros.

Esta metodología de desarrollo está pensada como una coherencia leudo narrativa. Ya que las mecánicas del juego influirían en la zona del juego para interactuar con distintos objetos que serán esenciales para la trama o descubrir nuevos caminos y cosas. Lo que permitiría crear una experiencia de juego interesante, divertida y a la vez efectiva para que los jugadores se interesen en explorar ese mundo abierto contaminado lo que daría una concientización sobre las consecuencias que trae la contaminación en el mundo real.

## III. Desarrollo del Proyecto

El juego sería desarrollado por medio del motor gráfico de unity, ya que este posee una amplia gama de herramientas dinámicas para su elaboración su desarrollo estaría dividido en las siguientes etapas.



Diseño Grafico: el juego tendría un diseño 3D seria lanzado originalmente para pc pero la idea es que pueda llegar más adelante a dispositivos móviles y a consolas.

La estructura del juego estaría pensado para que se una aventura en mundo abierto con elementos hack and slash donde se irían descubriendo nuevas zonas desvelando secretos de la trama y conocimientos del mundo donde habitan los personajes.

Esto haría que los jugadores queden interesados explorar cada área del juego más de una vez, interesándose por el mundo que exploran pero a su vez descubrieron como fue que quedo así debido a los efectos de la contaminación.

#### IV Perspectiva a futuro.

*A.* El juego da la posibilidad de investigar e idear diversas estrategias para combatir los problemas ambientales imaginando diversas formas de cómo poder prevenir las acciones que perjudican en el ambiente y enfrentar a las personas que los causan.

*B.* Ampliar la historia principal por medio de DLC agregando nuevos escenarios, enemigos, personajes y armas.

*C.* Realizar una serie de pruebas a largo plazo de cómo ha sido el impacto del juego sobre la conciencia social y los efectos que ha tenido sobre las personas que lo hayan jugado.

*D.* Colaboración con organizaciones y grupos sociales que estén a favor de la lucha contra el cambio climático como parte de su programa de concientización

#### V Inspiración y mecánicas en las que se basa.

*A.* La jugabilidad estaría inspirada en la saga god of war al igual que su sistema de recompensa, las formas de mejorar el personaje y las armas.

*b.* Una fuente de referencia seria la película de bajo presupuesto el vengador toxico, debido a que retrataba de forma humorística las consecuencias de los desechos tóxicos.

*c.* Otra fuente bibliográfica serian los problemas ambientales que suceden en las regiones de Sudamérica y las medidas que toman sus habitantes para preservar el ecosistema.

#### VI EN CONCLUSIÓN

La temática del juego trata de crear conciencia sobre las consecuencias que produce la contaminación, que trataría de transmitir ese mensajes a través de una historia humorística, con personajes simpáticos pero valerosos.

El jugador tendría una experiencia de mundo abierto en la que podrá desvelar multiples misterios, idear teorías y reflexionar que si ese mundo donde viven los personajes del juego está en tan mal estado debido a la contaminación entonces tendrá que hacer algo para que eso no pase en el mundo donde él vive.

#### Agradecimiento

Le debo dar las gracias al equipo de docentes y no docentes de la Universidad Autonoma de Entre Rios (UADER) que al distado durante todo el año la Diplomatura en Extensión: Desarrollo y Producción de videojuegos por todo el conocimiento que nos han otorgado y la dedicación que tuvieron en cada una de sus clases. Gracias a sus enseñanzas y apoyo este proyecto no hubiera concretado.

#### Referencias

[https://es.wikipedia.org/wiki/The\\_Toxic\\_Avenger](https://es.wikipedia.org/wiki/The_Toxic_Avenger).

<https://www.pagina12.com.ar/515527-aire-sucio-cuales-son-los-tres-paises-de-america-latina-con->.



ECT

Revista Científica Emprendimiento  
Científico Tecnológico

ISSN: 2810 – 8493

<https://revista.ectperu.org.pe/index.php/ect/index>

<https://www.perfil.com/noticias/modo-fontevecchia/alerta-en-sudamerica-por-la-contaminacion-con-plomo-modof.phtml>.

<https://www.infobae.com/peru/2023/03/18/peru-fue-el-pais-con-la-peor-calidad-de-aire-de-latinoamerica-en-el-2022/>.

[https://es.wikipedia.org/wiki/God\\_of\\_War\\_\(francia\)](https://es.wikipedia.org/wiki/God_of_War_(francia)).