Mascotas virtuales para niños y pisos de 30 metros cuadrados

Siomara Martínez

Estamos en noviembre todavía, pero son muchos los que ya empiezan a calibrar qué regalos van a querer para Navidad. Una de las grandes apuestas de PlayStation 3 para estas listas es 'EyePet', un videojuego para niños y no tan niños que aprovecha la tecnología de realidad aumentada para trasladar a casa a una mascota virtual que hay que cuidar, alimentar, lavar y mimar.

En realidad, los desarrolladores lo que buscan es someter a los pequeños de la casa a una especie de prueba, saber si son capaces de cuidar a una mascota de verdad y para ello, el EyePet se educa desde su nacimiento. "El niño va a aprender a ser responsable cuidando una mascota: tendrá que hacer de veterinario, darle de comer, pero también necesita unos afectos, un cariño y tener una actividad emocional, por lo que hay que educarle y enseñarle a hacer cosas", afirma Javier Borrego, jefe de producto de EyePet en España.

Sin embargo, nos encontramos ante un juego. La mascota tiene que evolucionar y para ello el dueño, el jugador tiene que jugar y ejercitarlo. Al principio jugar consistirá en conseguir que salte cinco veces seguidas, pero luego podrá aprender llaves de karate o incluso a cantar el himno de nuestro equipo favorito.

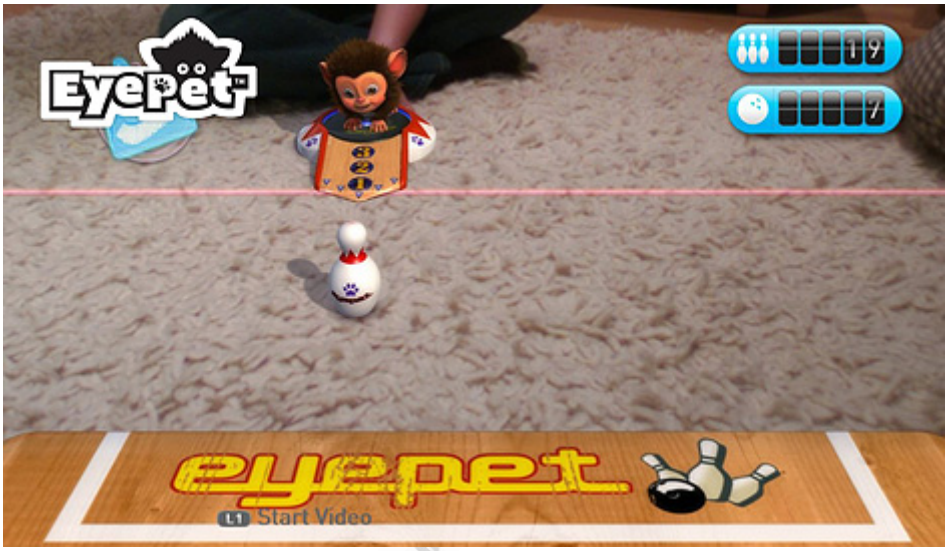
"Se busca el proceso emocional, entonces lo que vamos a recibir cuando compremos el juego es un huevo. Vemos cómo nace, le damos el primer biberón, le ponemos un nombre". En definitiva, el niño ve cómo evoluciona y de esa evolución nace el carácter de la mascota. Puede desarrollar "un carácter independiente, así que si por ejemplo estamos una hora sin jugar con él y le tenemos ahí abandonado, luego no querrá jugar tanto".

El EyePet estará totalmente personalizado. Desde el color de la piel hasta el tamaño del pelo serán de la elección del jugador. También la ropa estará personalizada. Además de la ropa que ya incluye el juego, Sony ha negociado licencias con Marvel o con algunos equipos de fútbol, de modo que el próximo año se podrá tener una mascota vestida con la equipación del Barcelona o disfrazado de Hulk.

Al igual que veíamos con 'Invizimals', EyePet utiliza la tecnología de realidad aumentada, que añade realidad virtual a la realidad física. Gracias a la cámara PlayStation Eye, la mascota juega en el suelo real de la casa. Incluso para llamarle, el niño (o el mayor, según el caso) tiene que dar unos golpecitos en el suelo, en el cual pasa todo el tiempo que está jugando.

La ventaja de haber sido desarrollado para la PS3 es "que tenemos un disco duro bastante potente que permite que la mascota pueda llegar a aprender; es decir, que la inteligencia artificial es increíble, porque aprende gestos, llega a aprender quién es el dueño", apunta Borrego. Es más, cuando el animal duerme sueña con momentos que ha vivido con su dueño, positivos o negativos.

El juego ha sido desarrollado por London Studios, los creadores de Sing Star, que ya llevan bastante tiempo trabajando con Sony y que están bastante centrados en el juego social.



Respecto a precedentes, el jefe de producto en España asegura que "no existen". "Diría que se han basado más en mascotas reales que en otros juegos. Quien tiene un gato o un perro en casa se ríe mucho porque ve reacciones que tiene su mascota".

El lanzamiento se produjo el pasado 29 de octubre, lo que permite hacer un pequeño balance de las ventas hasta el momento: "No sólo lo compran niños, sino que por el carácter innovador, de manera sorprendente, está llegando a gente que no habíamos esperado, como los más jugones o chicas jóvenes a las que les gustan mucho las mascotas".

El Mundo, Madrid, 26 nov. 2009, Tecnología, online.