

JUEGOS

Action Tank crea un videojuego de obreros genéticamente modificados

'Metapet' es un juego de estrategia en una empresa de biotecnología del año 2006. Las ganancias del jugador dependen de la actitud laboral de su criatura

ROBERTA BOSCO | STEFANO CALDANA

19 JUN 2002-22:00 UTC

WhatsApp Facebook Twitter Copiar enlace

Genética, biotecnología, técnicas de mercadotecnia y cultura empresarial se mezclan en *Metapet*, un sofisticado juego en red creado por Action Tank, un colectivo fundado en Los Angeles por Natalie Bookchin y Jin Lee, en el cual colaboran numerosos artistas.

Anunciado como el 'primer juego en red de mascotas virtuales transgénicas del

mundo', *Metapet* sitúa su acción en una empresa de biotecnología, en un futuro muy próximo, el año 2006.

Los protagonistas del juego, a los que debe su nombre, son los *metapets*, es decir los metacachorros, una nueva generación de seres genéticamente modificados como los *Nexus 6* de Blade Runner, sólo que en este caso han sido manipulados con el gen de la obediencia de un perro adiestrado, lo cual los hace mucho más leales y productivos.

MÁS INFORMACIÓN

METAPET::

Tras elegir su metacachorro, cada jugador debe aprender a gestionar de la mejor forma posible su trabajo, ya que sus ganancias dependen directamente de la actitud laboral de su criatura y el aumento de su eficacia y productividad puede conducirle a ganar el juego.

Además de alimentarlo y mantenerlo en forma física y psíquica, el jugador puede incentivar el rendimiento de su *metapet* con fármacos estimulantes y tranquilizantes, y también con intervenciones quirúrgicas. Debe mantener bajo control su estado de salud, su moral, su energía y también su código genético para descubrir con antelación cualquier posible anomalía, como la tendencia al absentismo, a la rebelión o al uso de drogas.

Controlar el correo

Tampoco debe olvidar controlar su correo electrónico, no sea que utilice las horas de trabajo para realizar gestiones personales o, aún peor, para organizarse en un sindicato. Si no se cuida con las debidas atenciones, el metacachorro es capaz de rebelarse y dimitir, así que se deben alternar incentivos y reproches y, cuando está muy estresado, darle unos días de vacaciones.

Metapet pone sobre la mesa una serie de interrogantes en relación a los más recientes avances científicos y también a las tendencias en campo económico y social.

A través de una herramienta símbolo del ocio contemporáneo como es el videojuego, *Action Tank* utiliza el sarcasmo para desenmascarar las estrategias empresariales, lo inhumano de la cultura corporativa, los peligros de la biotecnología y también el negocio de los videojuegos y el uso que se está haciendo de Internet.

Los artistas exhortan a jugar durante las horas de trabajo y por eso lo han dotado de un *boss button*, un recurso que oculta la pantalla del juego. *Metapet* incluye también una serie de minijuegos, algo así como cameos digitales realizados por artistas como Paul Vanouse y Amy Alexander.

El juego ha sido producido por Creative Time con la colaboración de un sinfín de entidades e instituciones, que van desde la ciudad de Nueva York y la Andy Warhol Foundation hasta la española Hamaca.

ARCHIVADO EN

[Videojuegos](#) · [Ocio](#) · [Software](#) · [Estilo vida](#) · [Informática](#) · [Industria](#)

Se adhiere a los criterios de

The Trust Project

[Más información](#)

COMPRUEBE SU NÚMERO **TODOS LOS PREMIOS** >