GIRONA NOTICIES.COM
+ Periodisme

Un trencaclosques de carn i ossos.

Actualitat Girona | 21/02/2015 | 17:02

L'empresa Escapis de Girona repta la ment dels participants en jocs grupals, intuïtius i tecnològicament innovadors.

El cèlebre inspector Sherlock Holmes va enaltir la capacitat del raonament per resoldre els enigmes més recargolats que se li presentaven. Juntament amb el seu fidel company de fatigues, el Dr. Watson, el personatge ideat per l'escriptor Arthur Conan Doyle va posar de moda la ficció detectivesca, potenciada des de llavors en diferents vessants artístiques i en múltiples entreteniments de sobretaula.

Són molts els seguidors d'aquest tipus de passatemps, cada vegada més, i segurament és aquesta proliferació d'adeptes el que ha fet evolucionar un format de joc eminentment intuïtiu i lògic. Tant és així que el darrer concepte en aparèixer en escena ha estat la de l'experiència en carn i ossos, un model que encarna l'essència d'un videojoc i que a Girona, des de fa un any aproximadament, es pot trobar a l'empresa Escapis. "Tothom hi pot participar perquè és lògica pura, no hi ha ni equacions ni formules matemàtiques. Només cal saber pensar i saber connectar les coses", explica l'enginyer Jordi Pellat, un dels tres creadors d'aquest projecte juntament amb Marc Osca i Raül Biesa.

Com sorgeix Escapis?

Jordi Pellat. La idea neix dels jocs d'Internet anomenats "Escape the Room", en els quals, a través d'una interfície visual, cal trobar la sortida d'una habitació per superar-los. A Hongria hi va haver algú que se li va acudir transportar aquest concepte a la realitat, va ser aleshores quan vam veure que la idea era genial i que hi podíem aportar un altre punt de vista: les proves que havíem vist funcionaven molt amb cadenats i amb components molt físics que no acabaven de ser pràctiques per als jugadors, i per això nosaltres vam decidir implementar-hi sensors i d'altres elements que no suposin barreres. No som un joc d'"escapisme" normal, sinó que hem afegit una part tecnològica que ens permet tornar a la part bona del videojoc.

L'objectiu final és el d'encarnar l'essència del videojoc més tradicional, doncs?

J.P. En cert sentit sí. Es tracta d'anar una mica més enllà. O sigui, nosaltres hem pogut implementar aquelles eines que tenen els videojocs i que a la realitat són difícils d'aplicar perquè calen uns certs coneixements d'enginyeria.

Heu tingut alguna font d'inspiració cinematogràfica?

J.P. Sempre que dissenyem jocs agafem idees de la part cinematogràfica del gènere d'aventures. Amb el que no té res a veure Escapis és, per exemple, amb pel•lícules com Saw, perquè nosaltres no fem por. El que fem és oferir un repte per a la ment.

On s'ubica aquest repte mental?

J.P. Ens trobem en un local compost per diverses habitacions. La primera habitació està tancada, i a poc a poc els participants han d'anar trobant tots els elements per poder obrir la porta i accedir així a un altre espai. El temps límit per completar el trajecte és una hora, i no tothom ho aconsegueix.

Qui no sigui amic de les matemàtiques pot patir més que un altre?

J.P. En absolut. Tothom hi pot participar perquè és lògica pura, no hi ha ni equacions ni formules matemàtiques. Només cal saber pensar i saber connectar les coses. És un repte molt visual.

I també compartit, oi?

J.P. Exacte. Està pensat per a grups d'entre dos a sis persones. Sempre recomanem col•lectius de quatre i cinc persones, és quan millor s'ho poden passar.

Quin és el perfil del participant?

J.P. Nosaltres ens pensàvem que vindrien sobretot estudiants, però la veritat és que hem rebut persones de totes les edats, inclús grups amb tres generacions: el fill, el pare i l'avi. Venen moltes famílies, però també hem acollit comiats de soltera o grups d'empresa. Al cap i a la fi no es requereix cap esforç físic, sinó que el joc és pràctic per a tothom i planteja situacions molt difícils de trobar a la vida real, com ara la complexitat d'obrir una porta. Això ens permet desenvolupar un procés de raonament que s'està perdent una mica amb el temps.

Escapis pertany a una moda creixent, oi?

J.P. Sí. A Barcelona ja hi ha catorze jocs muntats, tots amb la seva història. Per exemple, fa poc n'ha sortit un més dedicat a fer por o n'hi ha un altre dirigit a un públic exclusivament adult. Pel que fa a la demarcació de Girona som l'única empresa d'aquestes característiques, almenys que nosaltres sapiguem.

Dos nivells, dues exigències

La regla fonamental d'Escapis és clara i no deixa lloc a dubtes: fes servir el cap. Caldrà utilitzar la ment en grup, només així es podran anar superant les diferents proves reals que els participants es trobaran en habitacions omplertes d'objectes peculiars, alguns dels quals fonamentals per poder esclarir el misteri i accedir al següent nivell.

El primer joc creat per Escapis, el del primer nivell com així l'anomenen, és de caràcter introductori i compleix les expectatives dels més inexperts. L'objectiu passa per familiaritzar l'usuari amb l'essència de l'"escapisme", tot introduint-lo en una habitació on la intuïció, valgui la redundància, serà la clau que en permetrà la sortida.

La innovació la localitzem en el segon nivell, en el qual els fundadors de l'empresa gironina hi han integrat una major presència tecnològica que els diferencia, per la vistositat i funcionalitat, de la resta d'empreses del sector. En certa manera, amb aquest pas endavant el que fa Escapis és promoure l'essència del detectiu Holmes més contemporani.

Autor: Jordi Nierga/GN

https://gironanoticies.com/noticia/31612-un-trencaclosques-de-carn-i-ossos.htm