

## Jocs de situació

Q-zar és un nou joc que ha aparegut recentment dins de l'estat espanyol. Concretament, només s'hi pot jugar a Lanzarote i a Palma de Mallorca. El joc aplega totes les condicions d'una situació en viu (en la modalitat assassí) i l'èxit del negoci sembla estar assegurat.

**E**ls jocs de situació han experimentat un important desenvolupament d'un temps ençà. Un grup d'estrangers residents a Eivissa van decidir, fa cosa de mig any, de posar en pràctica una idea procedent d'Austràlia: una sala de jocs, la Q-zar, que només es pot trobar a les illes Canàries i a les Balears, però que, segurament i veient l'èxit que està experimentant, s'estendrà per tots els punts de l'estat. De fet, Barcelona i Madrid també tenen dues sales semblants.



Si l'èxit dels jocs de situació continuen, ben aviat hi haurà sales per tots els punts de l'estat espanyol.

JOAN CELIA

El negoci ofereix quatre jocs diferents, però de moment només se n'està potenciant un, l'Energizer-4.

### VINT MINUTS DE BOGERIA

Aquest joc necessita dos equips, que han de matar-se mútuament durant els 20 minuts que estan programats per sessió. L'altre objectiu és arribar a la base enemiga i destruir-la. Encara que així explicat el joc pugui semblar simple, la veritat és que cal viure'l

per experimentar la descàrrega d'adrenalina que produeix.

Només quatre normes obliguen als jugadors a seguir unes pautes de comportament: no val pujar damunt del decorat (una mena de laberint amb cotxes vells per a poder amagar-se i agafar posicions, no val córrer, no es pot tenir lògicament un contacte físic amb els altres jugadors i cal aguantar l'armament amb les dues mans sempre.

El joc s'acaba després de 20 minuts i tothom surt de la sala

suat, a pesar de l'aire condicionat.

### ARMAMENT FUTURISTA

La base del joc és, com es pot suposar, l'armament. Una pistola -de rajos infrarojos, com els comandaments a distància- connectada a una mena d'armilla de plàstic és l'equip que té cada jugador. Totes les pistoles estan comunicades amb un ordinador central que rep informació de cada jugador a l'hora de recarregar la pistola (si un

jugador mor quatre vegades, ha de passar per una mena de pas que recarrega de vides la pistola). Quan el joc s'acaba, l'ordinador central compila totes les dades rebudes i s'imprimeixen les targetes de cada participant, amb estadístiques de com ha anat aquella sessió. L'expectació per saber què ha fet cada participant és grossa, i es formen cues per recollir la targeta com si fossin notes del col·legi i cadascú està neguitós per saber si ha aprovat o no.

La sala és prou grossa per rebre fins 40 participants i, en segons quines hores, la sessió no admet més gent. D'altres vegades, això no obstant, es registra menor nombre de participants. És per això que existeix un horari, de la una del migdia fins a les vuit de vespre, en què entrar al Q-zar és més barat (450 pessetes). A partir de les vuit i fins a les quatre de la matinada, la tarifa puja a 650 pessetes. La sala no pot estar en funcionament les 24 hores, ja que les armes necessiten un temps per a carregar bateries.

**Kim Fuster**