

ORIOl RIPOLL



es@lavanguardia.es

en juego

CÓDIGOS DE JUEGO

No sé si conocen los QR-codes. Son un formato de código de barras que además de números puede incluir letras y que permite transmitir información adicional de un producto, direcciones web o mensajes promocionales. Se puede leer directamente desde un teléfono móvil con cámara descargando de internet un programa gratuito.

La Vanguardia tiene el honor de ser el primer medio de comunicación impreso español que

publicó un código de este estilo. La responsable fue TMC (www.tmc.es), una compañía dedicada a la comunicación que apuesta por las aplicaciones de este tipo de códigos. En ese caso el código encriptaba la frase “tonto el que lo lea”.

Pero el pasado enero los creativos de TMC dieron un nuevo giro y crearon QR-quest, un juego de pistas usando los códigos (aunque me consta que no es el único juego que tienen en la cabeza como QR-codes). Se jugó en pequeños grupos. Cada uno recibió una hoja con las instrucciones del juego, un código con la primera pista y, cito textualmente, “un teléfono de ayuda para cobardes”. Cuando la cámara del móvil capturaba el código, los jugadores podían leer una dirección (cada grupo tenía una diferente) a la que dirigirse.

En la dirección indicada encontraron un nuevo

cartel con otro QR-code que llevaba a la siguiente pista. Así, los grupos tenían que moverse por Alicante –la población donde se jugó–, capturar los códigos y, en algunos casos, resolver el enigma o hacer la prueba que se escondía tras ellos. Los más ingeniosos y atrevidos descifraron números de teléfono y enigmas, y buscaron cómplices entre los viandantes para superar cierto tipo de pruebas.

El último reto se escondía en un gran mural lleno de códigos. Sólo uno daba la pista correcta de dónde se encontraba el punto final del juego.

Ya lo ven, quizá es el inicio de una nueva forma de

CÓMO JUGAR AL VIEJO JUEGO DE PISTAS USANDO LA ÚLTIMA TECNOLOGÍA QUE INCORPORAN LOS MÓVILES

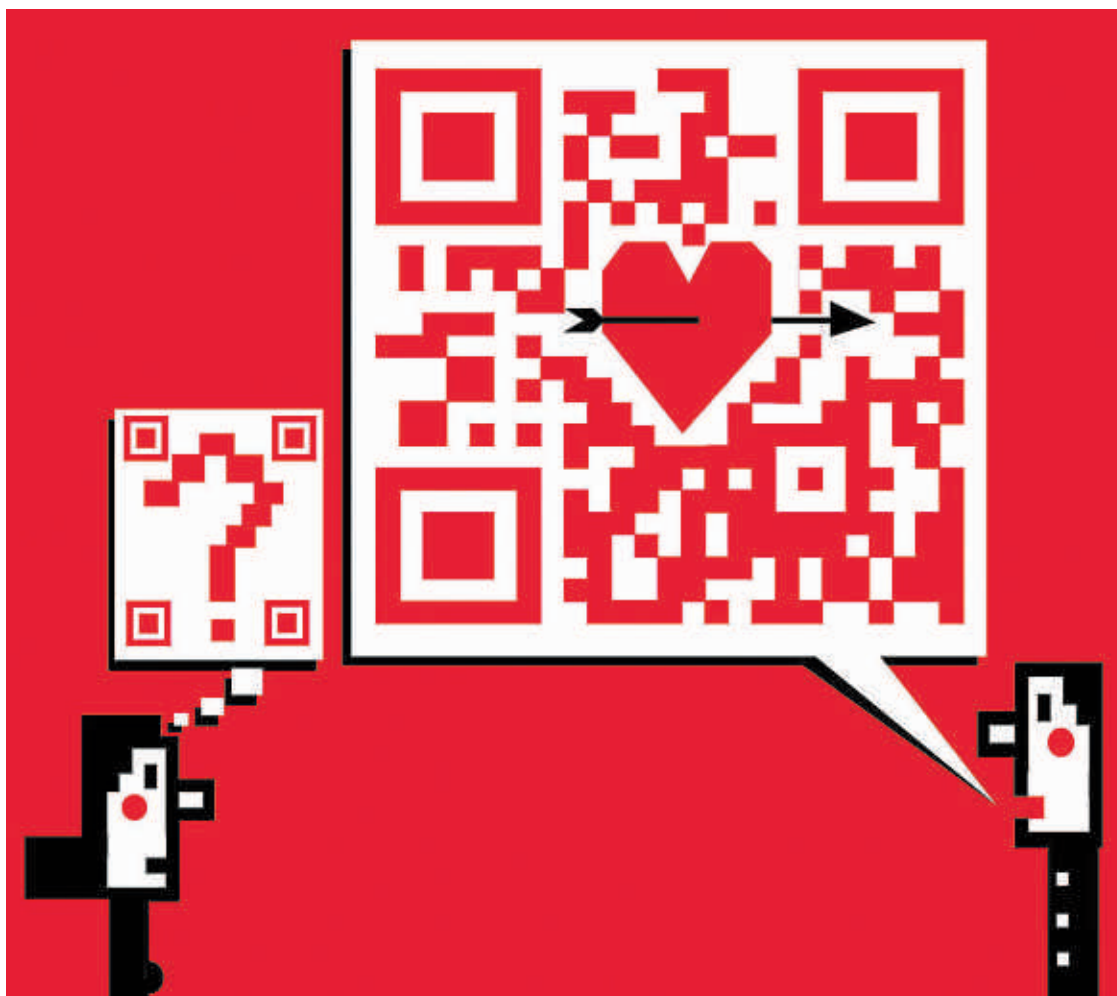
jugar. Esta propuesta es una versión clásica de juego usando la tecnología como aliada. Pero quizá en un futuro se animen a llenar pueblos y ciudades de códigos permanentes que sirvan para encontrar un tesoro o un enigma oculto.

Sin embargo, pueden empezar en casa con un “QR-kill” como el que juegan los de TMC

en el despacho. Sólo necesitan disponer de terminales de teléfono adecuados, el software gratuito (lo pueden encontrar en internet) y un generador de códigos (también disponible en páginas web especializadas). Cada jugador se crea un QR-code con una palabra en concreto, la imprime y la coloca en algún lugar visible.

Juegan todos contra todos. A lo largo de una jornada deben intentar capturar los códigos de todos sus adversarios. Gana el primero que lo consigue.

Y si quieren adentrarse en el mundo de los QR-codes, visiten su página oficial: www.qrcode.es. Les aseguro que es todo un mundo por descubrir y, como ven, para jugar. ■



Luisa Vera