Los desarrolladores de videojuegos independientes enfrentan un obstáculo casi insuperable en su búsqueda del éxito. Al no contar con un presupuesto de marketing, muchos tienen que regalar su trabajo, algunas veces solo logran obtener ganancias con anuncios en los juegos o micro transacciones.

El equipo de desarrollo blockchain, BlockBastards, espera cambiar esto con un nuevo ecosistema descentralizado de prueba de juego llamado Qudo.

Qudo ofrece un flujo de ingresos alternativo basado en blockchain que se puede implementar fácilmente en cualquier juego creado con la plataforma Unity. Luego de la prueba alfa de Blox, el primer juego en este sistema, Cointelegraph habló con el director gerente de Qudo, Joao Abrantes, acerca de los beneficios para los desarrolladores de juegos.

Inicialmente, los desarrolladores deben apostar una cantidad mínima de QUDO a la red para tener *«máscara en el juego».* La cifra variará, pero actualmente se sitúa en 150 QUDO (se proyecta un valor de alrededor de 15 dólares). Abrantes asegura que el valor nunca será tan alto como para crear una barrera de entrada.

Los desarrolladores pueden apostar cantidades mayores, pero el sistema de recompensas de replanteo no es lineal, por lo que no existe un gran beneficio para un desarrollador importante que coloca una gran apuesta.

Qudo ha hecho que sea lo más simple posible para los desarrolladores implementar recompensas de blockchain en los juegos de Unity.

> *«Los juegos se pueden conectar a Qudo en cuestión de minutos. Literalmente de 15 a 20 minutos. Prácticamente es arrastrar y soltar… Una vez implementado, el sistema ofrece un mecanismo adicional para incentivar a los jugadores, que son recompensados por la red por prestar atención al juego, no a los anuncios».*

Además de este mecanismo de prueba de juego, los desarrolladores también pueden

recompensar a los jugadores con fichas por los logros en el juego, que luego se pueden gastar con el desarrollador en compras en el juego.

Cada 10 minutos, la red produce una recompensa en bloque de 1000 QUDO. Todos los que hayan jugado en ese período informarán de la actividad, y el 90% de la recompensa en bloque se distribuirá entre juegos activos y jugadores activos, con un 10% reservado para los socios fundadores.

Todos los juegos obtendrán una recompensa en función de su cantidad apostada. El 10% de esto irá al desarrollador y el 90% se dividirá entre los jugadores activos de este juego durante el período.

Esto recompensará a los jugadores por probar nuevos juegos y aquellos de desarrolladores más pequeños que tienen menos jugadores. Los jugadores también pueden gastar las recompensas obtenidas en otros juegos habilitados para Qudo en compras dentro del juego.

> *«Qudo aporta interoperabilidad a los créditos del juego, donde los jugadores son recompensados por su tiempo y rendimiento mientras juegan cualquier juego y luego gastan esas ganancias también en todos los juegos. Con Qudo, queremos eliminar los silos y dar a los juegos más pequeños una oportunidad justa de éxito».*

Qudo también enumerará los juegos de forma democrática, teniendo en cuenta el mérito, lo que significa que los juegos más pequeños no se ofuscarán con juegos con un gran presupuesto publicitario.

Sin embargo, los desarrolladores podrán utilizar sus recompensas QUDO para comprar servicios afiliados que figuran en el mercado de Qudo, que incluirán servicios de publicidad como convertirse en un juego destacado.

El posible retorno para los desarrolladores que integran Qudo en sus juegos de Unity no se conocerá con certeza hasta que la plataforma comience a funcionar a finales de este año.

Pero con una barrera de entrada tan baja, junto con los incentivos adicionales para los jugadores, podría llevar los juegos de blockchain a la corriente principal.