



TENDENCIAS

Una trivía en la palma de la mano

Un juego de preguntas y respuestas con el que se puede ganar en efectivo hace furor en el mundo y también llegó a Uruguay.

RENZO ROSSELLO
Domingo, 17 Diciembre 2017

Compartir esta noticia



HQ Trivia una app que hace furor en EE.UU. y se juega en Uruguay

Con apenas diez segundos para contestar cada pregunta y un cuestionario de doce interrogantes HQ Trivia te desafía para ganar 1.000 o 1.500 dólares. La tentación es mucha y miles de personas ya han caído en ella. El juego tiene algunas limitantes, como la de tener un fluido nivel de inglés, pero eso no ha espantado a algunos uruguayos que suelen aceptar el desafío y se lanzan a contestar las doce preguntas. Todavía no hay noticias de que alguno haya resultado, finalmente, ganador.

HQ Trivia reúne, además, las características de un típico show televisivo de preguntas y respuestas —un *quiz show*, según la jerga norteamericana— con las de un juego de pantalla. En tan solo tres meses este concurso a la medida de un *smartphone* se convirtió en uno de los mayores éxitos del año, o al menos así lo calificó la revista especializada *Business Insider*.

“La lógica del juego es ir respondiendo preguntas, la *app* te avisa cuando se está por jugar pero es dos veces por día, horario no exacto pero uno a las 16 o 17 horas (local) y otro cerca de las 23 hora local. El premio normal son mil dólares pero a repartir entre todos los ganadores, así que no te queda mucho”, cuenta Laura Corvalán, comunicadora y experta en redes sociales. De todos modos el pozo se puede agrandar si en la ronda anterior, por ejemplo, no hubo ganadores.

Pero no todo es tan sencillo. “El problema para nosotros es que algunas preguntas son muy norteamericanas, difíciles para los oriundos de otro país. Te pueden tocar un par de preguntas de cultura general y camina..., pero llega una de geografía de Estados Unidos y te deja afuera”, explica.

“El programa de trivía en tu teléfono en el que respondés preguntas difíciles para ganar dinero real”, repiten sin cesar los animadores del juego Scott Rogowsky y Sharon Carpenter. Puede participar cualquier usuario de iOS —el programa para los *smartphone* de Apple—, pero se espera que para este mes la aplicación ya esté apta para ser instalada en Android.

Luego de la introducción Rogowsky, un humorista que en estos últimos meses adquirió una inusual popularidad, propone las doce preguntas. Los temas van desde la tecnología hasta los deportes (los más populares en Estados Unidos, claro) y el participante tiene diez segundos para la respuesta correcta. Aquellos usuarios que inviten a amigos a través de un código de referencia podrán ganar “vidas extra” para continuar participando, incluso si responden una pregunta de manera incorrecta.

Cada emisión llega a congregarse hasta unas 300.000 personas. Sin embargo, hay que tener en cuenta que ese no es el público estable, ya que cada pregunta va eliminando de a miles de participantes.

“Según los desarrolladores el juego no produce ganancias, pero sus promotores trabajan para construir una masa crítica de usuarios que les permita obtener ingresos publicitarios y elevar el monto del premio, que sueñan llegará algún día a un millón de dólares por programa”, señala Corvalán.

La experta, que jugó un par de veces para probar la *app*, también observó que debido a hacer de conexión se pueden producir pequeños retrasos (*lags*) que pueden hacer perder una pregunta al concursante. “Al no ser televisión hay días en que no son doce preguntas, sino diez, y otros en que no son 1.000 dólares, sino 1.500”, agrega.

Corvalán cree que sería posible desarrollar un juego similar desde estas latitudes y tal vez con el mismo éxito. “El éxito podría ser replicable sin duda, porque a la gente le gustan los programas de preguntas y respuestas aún sin estar participando y si puedes participar, suma”, asegura.

“Desarrollar la *app* es posible y en los grupos de desarrolladores de iOS en Argentina se dice que hay gente desarrollando lo mismo”, reconoce Corvalán.

De ser así, es posible que no pase mucho tiempo para que los jugadores locales cuenten con una réplica de esta exitosa trivía que cabe en el hueco de este tipo es la financiación, siempre y cuando se aspire a plantearlo en forma gratuita como el HQ. Después de todo ganar no es tan difícil. “Esta misma semana hubo tres ganadores que obtuvieron 500 dólares cada uno, pero eso sí también hubo 113.388 otros participantes”, confirma Corvalán.

Transmedia.

“Por lo que conozco del juego la estructura es muy clásica, se trata de un *transmedia*, es decir varios elementos reunidos en la misma plataforma que es lo que puede parecer novedoso pero cada vez se está practicando más”, comenta por su parte Álvaro González, docente en Diseño Gráfico de la Facultad de Comunicación y Diseño de Universidad ORT, y diseñador y productor de videojuegos de la firma Kef Sensei. “En este caso es un viejo show televisivo de preguntas y respuestas metido en una *app*, con la capacidad de abarcar todo el planeta”, explica el experto.

En su opinión, aunque la propuesta de HQ Trivia pueda parecer novedosa, hay algunos antecedentes y en este momento la industria de videojuegos tiene una superproducción de juegos especialmente diseñados para *smartphone*.

“Una de las cosas que están pasando en la industria *mobile* es que está saturado el mercado, hay una oferta enorme de *apps*. Eso supone que hay que invertir mucha plata en marketing para seducir a los usuarios. Porque ya no hay usuarios vírgenes, si vos querés captar usuarios para una nueva *app* tenés que sacárselos a otra, esto funciona así”, dice González.

La recompensa económica en estos juegos tampoco resulta una novedad, a juicio del docente. “En la industria de los videojuegos está pasando mucho, por ejemplo moverte en un mapa y se premia, o se premia la estrategia escogida con plata, en fin hay muchas variantes”, asegura González.

Las variables en esta línea también son muchas. “Se está dando mucho lo que se llama el modelo freemium —NdR: de *Free*, gratis, y *Premium*, primera categoría— y a la vez una monetización del juego. Por ejemplo tenés juegos que son gratuitos, pero dentro del juego se venden elementos, vidas por ejemplo, que podés comprar o no. El objetivo es lograr que la persona gaste un dólar más”, explica. El propio HQ Trivia ofrece una variante de esto por la vía del premio en “vidas” para quien traiga más concursantes.

Por lo pronto este juego se prepara a ser una de las grandes atracciones del verano austral para quien se anime. Cuando para el próximo 25 de diciembre la empresa creadora de HQ (Intermedia Labs) lo coloque para Android su espectro se ampliará en forma definitiva y la meta del millón de dólares que buscan los creadores tal vez comience a acercarse. Fanáticos de las trivias, a apantarse.

Lo que vino después de "Preguntados"

Preguntados fue uno de los juegos que hizo furor a nivel global entre 2013 y 2015, la *app* fue la más descargada en ese periodo: más de 100 millones de descargas en todo el mundo. El juego fue una creación de la empresa argentina Etermax, cuyo CEO es Máximo Cavazzani. Este año la compañía redobló la apuesta y lanzó Pictionary en alianza con la norteamericana Mattel, la principal fábrica de juguetes del mundo. “Ellos querían empezar a licenciar juegos con otras empresas y nos llamaron en enero o febrero de 2016, porque les interesaban nuestros juegos”, contó el propio Cavazzani a la agencia argentina de noticias Télam. Y por ello, agregó el emprendedor, optaron por Pictionary que es uno de los tres juegos de mesa más jugados en todo el mundo. Básicamente el juego consiste en que un participante hace un dibujo y luego se lo entrega a otro participante para que lo adivine. Hay dos formas de jugarlo, una es asincrónica y la otra es en tiempo real. El jugador hace el dibujo con el dedo sobre la pantalla, aunque si utiliza un iPad puede ayudarse con un lápiz. La aplicación cuenta con una variedad de herramientas que permitirán mejorar el dibujo y que se irán obteniendo a medida que el jugador gane en distintas partidas. El juego fue lanzado en forma global a fines del mes de abril pasado, pero sus desarrolladores han ido depurando sus contenidos en todos estos meses. Cavazzani viene conquistando jugadores desde hace cinco años cuando apareció con su primera gran realización el juego Apalabrados, también una *app* con el formato del Scrabble que conquistó a más de 300 millones de usuarios. El creador de las exitosas aplicaciones para móviles comentó también que su equipo continúa trabajando en laboratorios para la creación de nuevos desarrollos, aunque todavía no anticipó de qué podría tratarse. Poco después de Preguntados había ampliado el juego a Reinos Preguntados.

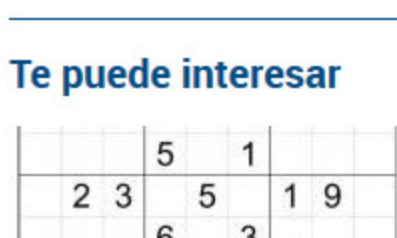
Me gusta 16

REPORTAR ERROR

Temas relacionados

juegos + Trivia + HQ Trivia +

Te puede interesar



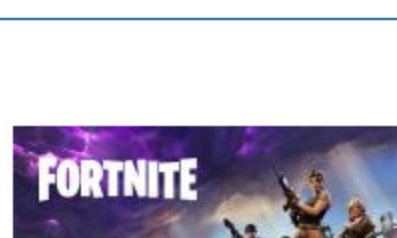
Su-do-ku

Sudoku



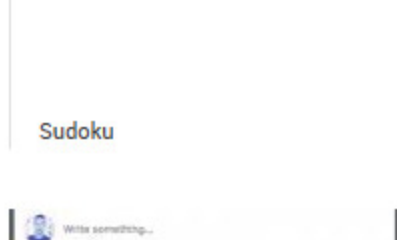
Su-do-ku

Sudoku



Empresa de videojuegos demandó a adolescente de 14 años por hacer trampa

Vida Actual



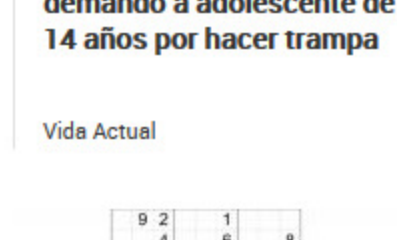
Con Facebook podrás hallar a tu compañero ideal de videojuegos

Vida Actual



Jueves arduo

Crucegrama



Su-do-ku

Sudoku

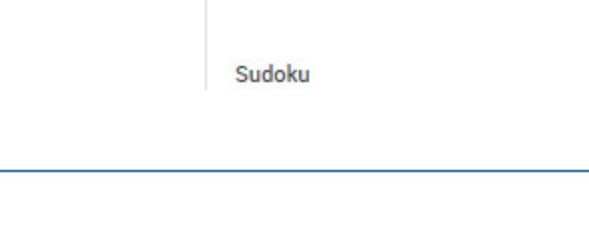
Te recomendamos



“ENGANCHE” SALARIAL

Judiciales presentan recurso ante la Corte para cobrar deuda

Información



UNA MINA DE ORO PARA EXPLOTAR

Arte de vecinos como una forma de darle más identidad al Barrio Sur

Información



TEATRO

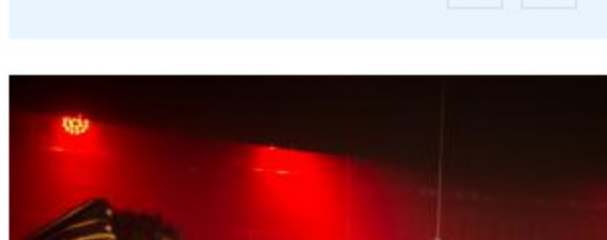
Premios Florencia: dos obras históricas como lo mejor del 2017

Teatro



Piñera, presidente en Chile, promete un gran acuerdo político

Mundo



Cinco están a la vanguardia para ser el "Rey" de América

Fútbol

Comentarios (0)

INICIAR SESIÓN PARA COMENTAR

¿OLVIDÓ SU CONTRASEÑA?

Para comentar las noticias debes iniciar sesión con el usuario y contraseña elegidos al momento de registrarte.

Si no estás registrado todavía, puedes hacerlo ingresando a [Registro de Usuarios](#)

No recuerdas tu contraseña? puedes acceder a [Resetear Contraseña](#)