

Videojuegos

# Fernando Sansberro: "Estamos contentos del acuerdo obtenido con Apple"

El director de Batovi Games Studio contó a El País la historia detrás del juego que actualmente está en la plataforma de Apple, Arcade.

MARIANA MALEK  
Jueves, 05 Marzo 2020 04:00

Compartir esta noticia



Fernando Sansberro, director de Batovi Games Studio. Foto: Cortesía

En febrero, en la plataforma [Apple Arcade](#), apareció un nuevo videojuego con un nombre muy particular: *Charrúa Soccer*. El título del juego, creado por Batoví Game Studios, delata la nacionalidad de sus creadores que han dicho que "lleva el fútbol sudamericano" al servicio de suscripción de la empresa de la manzana disponible en más de 150 países.

La creación de **Fernando Sansberro**, director de **Batoví Game Studios**, y su equipo consiste en un juego bien del estilo de los que se encontraban en las tradicionales "maquinitas" de la década de 1980: simple para elegir y maniobrar a los diferentes personajes.

Sobre su reciente lanzamiento y su historia en el mundo de los videojuegos, Sansberro conversó con **El País**.

## —¿Cómo fue que te metiste en el mundo de los videojuegos?

—Todo empezó cuando me regalaron un Pong. No podía creer que pudiera "jugar con el televisor". Luego, cuando era niño, aparecieron en los kioscos los Asteroids, Space Invaders, Pacman, etc. Cuando vi por primera vez una computadora en una vidriera quise conseguir una y dedicarme al desarrollo de videojuegos. Después del Pong, la historia siguió en la lista de máquinas que tuve: Atari VCS 2600, Sinclair ZX 81, Commodore Vic20, Sinclair ZX Spectrum y PC. La historia de los videojuegos pasó por mis manos y junto con mi hermano y amigos nos pasábamos noches enteras sin dormir, jugando. En la adolescencia aprendí a programar en Basic y Assembler en esas computadoras y ahí comenzó una formación autodidacta. En aquel entonces, la clase de "computación" en el liceo era extracurricular y muy simple. Aunque sigo siendo autodidacta, hice la carrera de Analista de Sistemas justamente para programar videojuegos; como no había formación específica, la elegí por ser la más cercana. Luego por mi cuenta tuve que aprender mucha matemática (que se usa mucho en los videojuegos), física básica, fundamentos de diseño gráfico y otras cosas.

## —¿Cuál fue el principal desafío que encontraste como uruguayo?

—Hasta el año 1995 fue la falta de información—no había internet ni industria local—. Luego tuve la enorme suerte de entrar a trabajar en la Universidad ORT y ser de los primeros usuarios de internet del país. En esos años aprendí en forma autodidacta. También enfrenté los desafíos que tiene Uruguay como país: estar lejos del mundo; no tener formación profesional; no tener libre comercio con los países donde está la industria de videojuegos; la Aduana que no te permite importar tecnología sin que se te haga inviable, etc. También existe una tranca mental en la gente. Hasta mis 35 años escuché a personas decirme que no se podían hacer videojuegos acá. Hasta mis 15 viví en dictadura, luego sin internet otros 10 años y luego a base de sacrificio, estudio y trabajo lo logré. Es algo vocacional. Se hace o no se hace. Si se quiere se logra, no importa lo que te digan. Pero veo mucha gente abandonando el sector porque "es difícil" o incluso porque "no me tratan bien". Hacer videojuegos es algo muy complejo y sacrificado. Si no se tiene vocación, no funciona.



La estética es uno de los diferenciales de Charrúa Soccer

## —Su nombre se hizo conocido por un videojuego muy exitoso en las XO de Ceibal, ¿cómo fue esa primera instancia?

—En 2010 lanzamos el juego Garra Fútbol, para las computadoras XO, como parte de una campaña de Calcar. El juego tuvo un éxito tremendo entre los chicos porque en esas computadoras no se podían encontrar buenos juegos. Hasta hoy se nos reconoce por ese juego y eso nos llena de orgullo. Ceibal no tuvo que ver en el desarrollo ni en el proceso. El juego podía instalarse en las XO con solo acceder a un link de instalación y era gratuito. Obviamente el juego lo veían con buenos ojos. De hecho, hay cuentos de que los chicos gastaban los teclados jugando, pero también hay cuentos de que arreglaban las computadoras cuando se rompían porque querían jugar al Garra Fútbol y al Vascolet.

## —¿Qué aspectos pudieron mejorar gracias a Ceibal?

—En 2014, con el mundial de Brasil, lanzamos en la App Store el juego Pixel Cup Soccer. Este juego tiene jugabilidad similar a Garra Fútbol, pero le agregamos varios campeonatos, estadios y algunas cosas más. Cuando lanzamos nos llamó Apple a ver "que estábamos haciendo", porque lo publicamos sin avisar y les pareció muy bueno. Luego de ese juego comenzó una relación fluida con Apple. En 2016, con motivo de las Copa América Centenario y la Euro, lanzamos Pixel Cup Soccer 16, que agregaba penales, modos de juegos, mujeres, estadios, una jugabilidad un poco más variada y alguna cosa más. Fue un éxito. Ahí nos dimos cuenta el potencial que tenía cuando le agregáramos todo lo que deseábamos.

## —¿Cómo surgió Charrúa Soccer?

—Estamos muy contentos con el acuerdo obtenido con Apple, pero no podemos dar detalles del mismo pues hay cláusulas de confidencialidad al respecto.

## —¿Cuál es el diferencial del juego que lo hace ser uno de los destacados en Apple Arcade?

—Apple en su tienda tiene secciones que cambian diariamente y algunas semanales. Cada cierto tiempo destacan el juego. El diferencial tiene que ver con que no hay muchos juegos de fútbol que sean dinámicos como Charrúa Soccer. Además, pueden jugar dos personas que no tengan experiencia y se divierten porque no es necesaria. También tiene un estilo cute, que atrae a todo público. Por otro lado, cuenta con jugadores masculinos y femeninos, lo cual lo hace universal.



## —¿Cuáles son los siguientes pasos?

—Charrúa Soccer va a tener varias actualizaciones por unos años y va a ser exclusivo de Apple Arcade. Vamos a lanzar Pixel Cup Soccer para PC y Consolas (no podemos dar detalles de eso tampoco), otros juegos más chicos y algunos experimentales. Batoví ya no hace advergaming ni da servicios; vive 100% de los ingresos de sus juegos. Eso ahora nos permite tener una visión y estrategia a largo plazo. También está en los planes armar una oferta de formación profesional, que hoy no existe. Un lugar pensado de forma diferente a la educación tradicional de salón de clase, donde la experiencia se transmite directamente de profesionales que trabajan en el sector. Hoy la formación la imparte gente que no tiene experiencia suficiente o no tiene una empresa o gente a cargo. Vemos que la industria está estancada y la forma de que crezca es derramando el conocimiento en forma directa.

### LAS MÁS VISTAS



**Polémica por comentario de Blanca Rodríguez que afectó a judíos**



**El editorial de María Gomenoro por la nota a "El Niño de La Tahona" que se hizo viral**



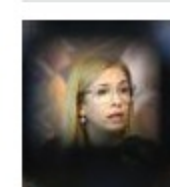
**Se grabó insultando a los gauchos y tuvo que pedir disculpas**



**Murió la joven atropellada por el futbolista Gabriel "Toro" Fernández**



**Lo que está detrás de que el dólar haya pasado los \$ 40 en Uruguay**



**Marta Jara desoyó el mandato del Frente Amplio e informó a la OPP**



**Volvió a Argentina desde Italia escapando del coronavirus y voló junto al primer infectado**



**Se realizó el primer operativo policial del nuevo gobierno en las calles de Canelones**



**¿Cómo es la yegua con la que desfilará Lacalle Pou en la Fiesta de la Patria Gaucha?**



**Ancap se desmarca del resto de las empresas públicas y envía información sobre tarifas a OPP**