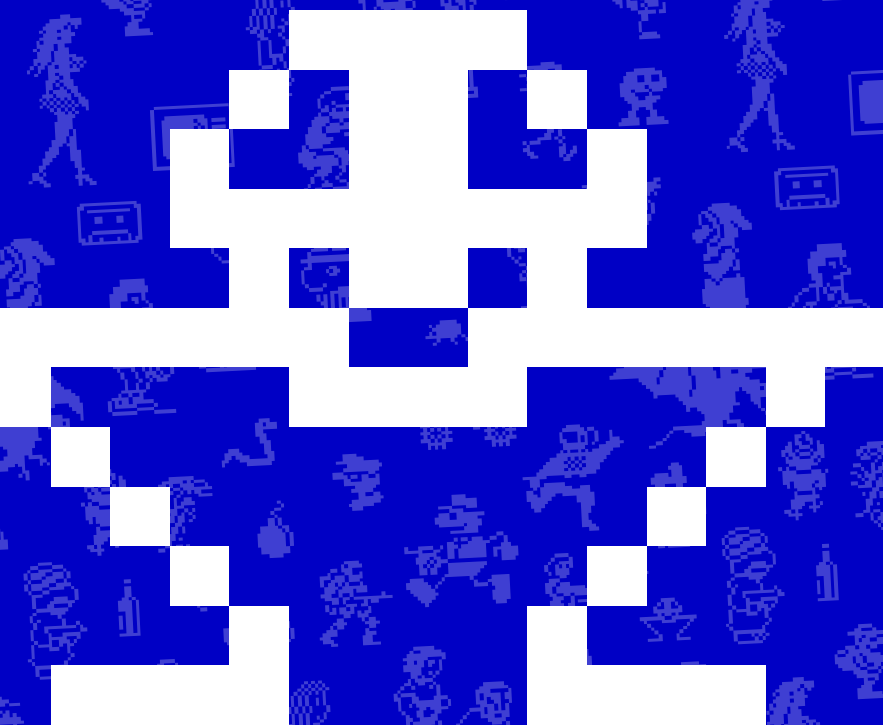


**1981**  
**1985**

**PIONEROS  
DE LOS  
8 BITS**



# Ventamatic y una publicación casera



**¿Cómo surge la chispa? ¿Qué sucede para que, de repente, en un país como España, que en 1981 aún se estaba desperezando tras casi cuatro décadas de dictadura militar, se alineen los planetas y surja toda una industria?** A veces uno se pregunta si fue antes la gallina o el huevo... y no sabe exactamente por dónde empezar. Así que empezaremos por ahí, por una publicación que influyó e inspiró a muchos jóvenes a programar videojuegos en un microordenador de 1k de memoria. Pero dejemos que su creador nos lo cuente, tengo el honor de presentarte a Josep-Oriol Tomas Huynh-Quan-Chiêu.

## Josép-Oriol Tomas Huynh-Quan-Chiêu

Yo estudiaba Ingeniería de Telecomunicaciones en la Politécnica de Barcelona y la verdad es que no estaba mucho por la carrera porque no era lo mío. Descubrí en una revista inglesa un aparatito cuadradito, negro, con botoncitos que decían que era un ordenador personal, el primer ordenador personal de la historia: el Sinclair ZX81. Lo pedí por correo y estuve casi un mes esperando, no como ahora con Amazon, que si no te llega a las dos horas ya te pones nervioso. Tener ese ordenador me abrió un mundo de posibilidades y pensé en todo lo que estaba aún por descubrir. Finalmente fue un motivo más para dejar de lado los estudios. Empecé a hablar sobre él a mis compañeros de universidad y vi que les interesaba mucho. Así fue como empecé a traer también ordenadores para ellos. El negocio de Ventamatic empezó así, vendiendo ordenadores ZX81 a mis compañeros de universidad.



El Sinclair ZX81, un ordenador doméstico creado por Clive Sinclair, lanzado en el Reino Unido en 1981.





*Autostopista galáctico. Creador Joan Sales Roig.*

Hoy en día vivimos en la era de la sobreinformación y nos resulta difícil situarnos (o volver a situarnos de nuevo) en 1982, y más aún si no viviste esa época, cuando la fuente de conocimiento, referencia y consulta solía ser una enciclopedia en papel que normalmente estaba en el mueble del salón, las bibliotecas públicas y poco más. Si te comprabas un ordenador te venía con un librito, que a veces ni siquiera estaba en castellano. Había que ir buscándose la vida como cada uno podía, y a Josep-Oriol se le ocurrió compartir ese conocimiento de una forma muy original creando lo que él denomina “un centro de reunión virtual” a lo que también llama, o llamamos todos los de entonces, “El Club Nacional de Usuarios del ZX81”.



El Club nació básicamente a partir del interés creciente que se generó en todas las personas que iban conociendo el ZX81. Como allí había un potencial de gente que quería saber más y no había ningún canal de información, y mucho menos internet ni nada parecido, se me ocurrió que el Club de Usuarios fuera también como un centro de reunión, creando un canal virtual a través del papel para toda esa gente que quería aportar conocimiento y conocer lo que hacían los demás. Y ese fue el origen del *Club Nacional de Usuarios del ZX81* en 1982. El método más natural de difusión en ese momento era el medio impreso. Y así surgió este fanzine, revistilla o como quieras llamarlo. Yo picaba los originales con máquina de escribir, los montaba y los pegaba a mano y luego los mandaba fotocopiar. O sea, un proceso muy artesanal.

La existencia del club ayudó a vender, y mucho, a las tiendas que comercializaban los ZX81. Dado que yo iba personalmente a distribuir los fanzines a tiendas como Investrónica y El Corte Inglés, cuando un cliente compraba un ZX81 y comenzaba a hacerles preguntas a los vendedores, automáticamente le daban un número del fanzine del Club Nacional de Usuarios del ZX81 y se quitaban el problema de encima. Y así también creció el Club. Fue la simbiosis perfecta. El Club de llegó a tener casi 2.000 suscriptores al fanzine, que en la época era una cosa increíble.

## 1981 -1985 Pioneros de los 8 bits

### Ventamatic y una publicación casera

En un momento como en el que vivimos, en el que un *influencer* tiene miles de *followers* puede que el número 2.000 parezca algo irrelevante, pero en 1982, y tratándose de un tema de programación, es posible que el fanzine del Club Nacional de Usuarios del ZX81 llegase a un altísimo porcentaje del total de usuarios del ZX81 en nuestro país.

En un momento dado, Josep-Oriol se dio cuenta de que no podía seguir importando ordenadores de manera particular como llevaba haciendo desde 1981, ya que el volumen de ventas aumentaba cada vez más. Necesitaba un respaldo empresarial. Su padre tenía una empresa de máquinas expendedoras y decidió tomar el nombre de dicha empresa (supongo que para ahorrarse papeleo, aunque nunca se lo pregunté), que era Ventamatic.

En el fanzine publicaba los programas caseros de videojuegos que enviaban los propios suscriptores. Esto permitió que más personas se animasen a programar y a enviar sus programas, llegando a pasar después, algunos de ellos, a la propia plantilla de Ventamatic.

Siempre había tenido interés por la música hecha con ordenadores, así que creamos un programa que hizo que muchos usuarios se convirtieran en socios del Club Nacional de Usuarios del ZX81. Era un programa para hacer musiquita con el teclado del ZX81, programado por Joan Sales Roig y llamado "Orquesta".

Roig, autodidacta que aprendió a programar en código máquina sin conocimientos previos, creó varios videojuegos para Ventamatic, entre los cuales está *Autostopista Galáctico* (1983). Además, escribió y publicó el primer libro original sobre programación para el ZX81 en código máquina y para el futuro ZX Spectrum, texto que ayudó a muchos futuros programadores de videojuegos españoles.



Portada del número uno del fanzine Club Nacional de Usuarios del ZX81. Ventamatic.



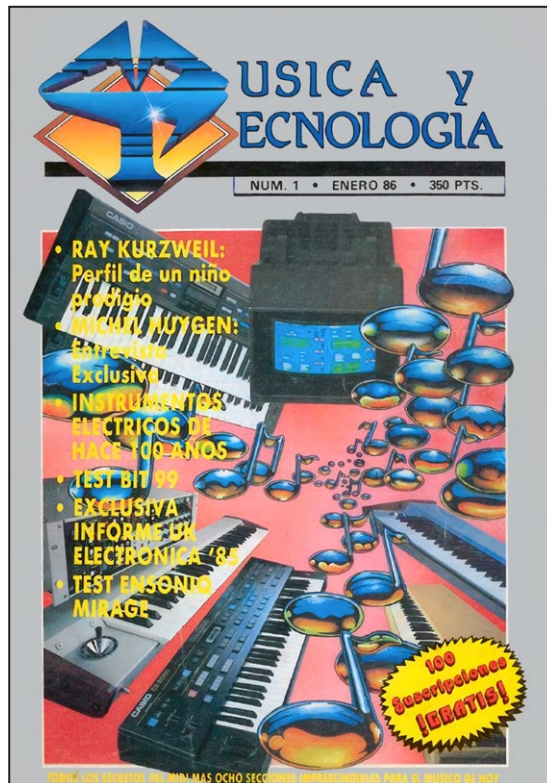


También hicimos otras revistas que incluían un casete, *Spectrumanía* y *Spectrum Top Hits*. Y después, en una segunda etapa a partir del año 86, comencé la publicación de una revista que se llamó *Música y Tecnología*. Eso sí que era una revista impresa de forma profesional. Era otra cosa. Para mí fue, sin duda, la introducción de la informática musical en España.

Ventamatic distribuyó videojuegos extranjeros y algunos propios, rescatados en ocasiones del fanzine, desde 1983 hasta 1986, aunque se centró en otros campos como la música electrónica y la publicación profesional de prensa escrita.



Prácticamente no tuvimos ningún contacto con las empresas que desarrollaban videojuegos en España. Si no recuerdo mal, la industria se desarrolló en Madrid y nosotros estábamos en Barcelona, y allí, que yo recuerde, no había nadie. En Madrid estaba Indescomp... Con quien sí tuve contacto personal, aunque muy esporádico, fue con José Luis Domínguez.



Portada del número uno de la revista *Música y Tecnología*. Ventamatic.

# Indescomp

## Indescomp, consiguiendo "lo increíble"

**1981. Nos situamos en Madrid, ciudad donde se comienza a forjar una empresa que, además de lograr grandes hitos, sería la cuna de varias de las compañías más importantes en desarrollo y distribución de videojuegos en España.** Os presento a José Luis Domínguez.

### José Luis Domínguez

Me defino como un vendedor, una persona que desde muy jovencito tuvo que ganarse la vida como pudo y cayó en el mundo de la venta, como caía todo el mundo que no tenía otra cosa que hacer en aquella época. No pude acabar una carrera, ni un máster, y solo tenía los estudios más básicos. Me puse a vender y, a partir de ahí, entendí que en la vida todo es venta.

Yo vendía enciclopedias en inglés, que era una cosa super difícil. Había una rotación de vendedores terrible, entraban veinte al día y se iban diecinueve porque era un asunto muy complicado. Al final no tuve más remedio que adaptarme, sobre todo por mi situación personal, y poco a poco llegué ese momento en que aprendí a amar la venta.

Vender enciclopedias en inglés tenía un sistema de ganancia muy interesante, porque tú te quedabas con la cuota inicial, que eran en aquellos tiempos 1.000 pesetas, que ahora podrían significar llevarse aproximadamente el equivalente a 1.000 euros, supongo yo, o más... El hecho de llevarte de cada venta 1.000 pesetas era un aliciente tremendo que te hacía salir a la calle y superar todas las dificultades. Pero, claro, era muy difícil, porque nadie sabía inglés. Yo tenía claro que eso lo convertiría en un argumento positivo, aunque también sabía que una familia no aprendía inglés por arte de magia por comprar la enciclopedia. Así que de vender enciclopedias pasé a vender cursos de inglés.





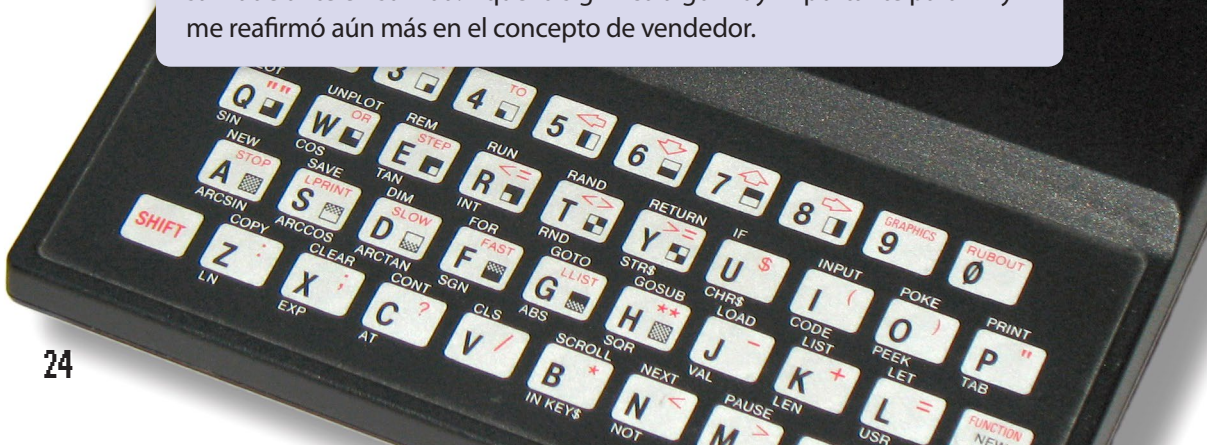


Fue una época muy buena, porque la diferencia de vender enciclopedias a vender cursos de inglés era abismal. Vendía cursos de inglés como churros. Los vendía en empresas, me iba a las fábricas en el País Vasco y pedía permiso para poder dirigirme a los operarios en la hora de la comida. Me subía a un taburete y desde lo alto les explicaba las bondades de saber inglés, para sus hijos, tal y cual. Había días que hacía cuarenta o cincuenta ventas simplemente en una empresa. En aquella época conocí a Carmen, mi chica, y nos fuimos a vivir a Madrid.

En Madrid como vendedor se puede vender lo que se te ocurra, lo que quieras y lo que puedas, así que entré en el mundo de los seguros. Un mundo muy interesante pero también muy duro, porque nadie quiere comprarse un seguro de vida y yo vendía seguros de vida... Recuerdo un día en el que le hice un seguro a un médico. Aún me acuerdo de su nombre, el Doctor José Quero, jefe de Neonatología del hospital de la Paz, un tipo joven con dos hijos. Le hice la entrevista en su casa. Fue muy amable, todo fue fenomenal, salvo, como siempre, el tema del dinero, que lo rebates con cierta facilidad. A los cuatro meses me llaman de la oficina y me dicen que han tenido un siniestro. Era José Quero, que, desgraciadamente, había fallecido. Fui a ver a su mujer para darle el pésame. Al verme me dijo una frase que me llegó al alma:

– *Me acuerdo de ti, viniste aquí con mi marido a venderle un seguro. Te voy a decir una cosa, te quiero dar las gracias por haber tocado la puerta de mi casa y haber convencido a mi marido de que se hiciera un seguro de vida. Gracias a ti hoy mis dos hijos y yo podemos tener una vida digna.*

Eso me llegó el alma y me dije: “¡Joder! ¿Pero qué estoy haciendo? Este trabajo es impresionante, vender es impresionante”. Antes vendía cursos, vendía enciclopedias, y ahora estoy vendiendo a la gente esperanza, poder salir adelante en su vida. Aquello significó algo muy importante para mí y me reafirmó aún más en el concepto de vendedor.



## 1981 -1985 Pioneros de los 8 bits

Indescomp, consiguiendo "lo increíble"



Estando un día con unos amigos en la calle Orense de Madrid, en un bar donde íbamos a tomar una cervecita después de nuestras reuniones del mediodía, me llamó la atención una máquina recreativa que se llamaba *Pong*. El juego era un pin pon. La bolita subía y bajaba y se movía de aquí para allá. Yo me quedé pensando... "¿Y si fuera capaz de encontrar la forma de convertir un curso de inglés en algo más interactivo? ¿Y si en lugar de ser unos casetes y dos libros, fuera algo que enchufes en la televisión y con lo que puedas interactuar? ¡Sería genial!"

Y ahí empezó la historia.

Ahí comenzó la aventura de todo lo que luego significó en mi vida el mundo de la informática. No buscaba un ordenador, no buscaba ningún producto, tan solo buscaba la forma de meter un curso de inglés en una televisión.

Me puse manos a la obra y lo primero que hice fue irme a la Escuela de Ingenieros de Telecomunicación. Allí les conté un poco mi idea para ver si ellos podían hacerme este invento, algo que enchufaras a la tele y aprendieras inglés. Me dijeron que lo que yo pretendía era matar moscas a cañonazos pero que, en aquel momento en Inglaterra, Clive Sinclair acababa de lanzar un ordenador personal llamado ZX81. "Si consigues ese ordenador nosotros podemos crear un programa para que la gente aprenda inglés", me dijeron.

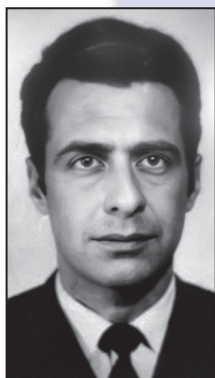
Siempre he dicho que todo lo que la mente humana puede soñar se puede conseguir con voluntad y con mucho trabajo. Yo sabía que tenía unas barreras terribles: no sabía inglés, no sabía informática... Tan solo quería crear una empresa y tener éxito en memoria de mi padre. Mi padre murió en un accidente y era empresario, y le prometí que un día yo sería un empresario como él. Y tal es la fuerza que tiene la voluntad humana que arrasas con todo lo que se te pone por delante y cualquier problema lo resuelves.

Me fui a la calle Barquillo de Madrid, que era donde estaba el mundo de la electrónica en España. Pero allí nadie sabía nada sobre el ZX81. El ordenador todavía no había llegado a España. Allí había un kiosco especializado en revistas de electrónica y compré varias para ver si, por lo menos, veía dibujos y cosas que pudiera entender. Por fin encontré un artículo que hablaba del ZX81 de Clive Sinclair y me dije: "Bueno, pues este es mi objetivo: ir a Inglaterra y hacerme con este ordenador".



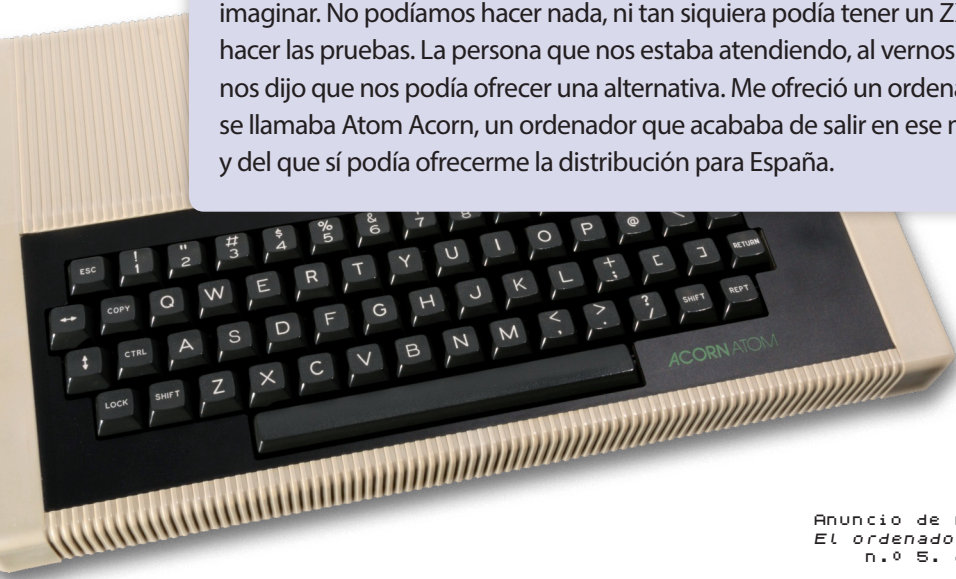


El siguiente paso era ir a Inglaterra con mis ahorros y encontrar a alguien que me pudiera hacer de intérprete. Un amigo me recomendó a un chico, Jorge Silva. Es un hombre al que adoraré toda mi vida, de una humanidad extraordinaria. Conseguí su teléfono, le llamé y quedamos en Inglaterra. Nos encontramos en el aeropuerto y de allí fuimos a comer una hamburguesa. Comiendo le expliqué cómo quería que hiciera la traducción. Yo no quería que él hiciera una traducción típica, yo quería que hiciera una traducción simultánea, es decir, yo conocía mis cualidades de vendedor y tenía que dirigir la conversación. Hicimos varias prácticas y al final se convirtió en un intérprete en tiempo real, es decir, yo hablaba y detrás de mí se oía una voz, la de Jorge. ¡Era increíble! Y de esta manera pude ser yo mismo, con mis gestos y mis cosas... Hicimos un equipo fantástico. Jorge me acompañó en todas mis reuniones y mis entrevistas. Y el no saber inglés dejó de ser un problema.



Jorge Silva.  
Fotografía  
cedida por José  
Luis Domínguez.

Yo quería hablar con Clive Sinclair sobre el ZX81 y conseguir uno. En aquellos tiempos muchas empresas inglesas no vendían directamente al exterior, sino que lo hacían a través de unas empresas a las que encargaban la distribución internacional. Jorge Silva consiguió cerrar una entrevista con una oficina de Comercio Internacional sobre productos de Clive Sinclair. Durante la entrevista recibí mi primer jarro de agua fría, al descubrir que no podía tener un ZX81. La explicación fue sencilla: acababan de firmar un acuerdo con El Corte Inglés en España, con Investrónica. La cara de Jorge y la mía... os la podéis imaginar. No podíamos hacer nada, ni tan siquiera podía tener un ZX81 para hacer las pruebas. La persona que nos estaba atendiendo, al vernos decaídos, nos dijo que nos podía ofrecer una alternativa. Me ofreció un ordenador que se llamaba Atom Acorn, un ordenador que acababa de salir en ese momento y del que sí podía ofrecerme la distribución para España.



Anuncio de Atom Acorn. >  
El ordenador personal.  
n.º 5. Junio 1982.

# ! POR FIN EN ESPAÑA !

# ACORN ATOM



## CONOZCA EL PODER DEL ATOM

### EL MAS ESPECTACULAR AVANCE EN EL MUNDO DE LOS MICROORDENADORES PERSONALES.

El ATOM es el más potente computador de su género. Su relación capacidad/expansión/precio es la más avanzada del mercado. Dos veces más barato y con una tecnología que sólo los grandes y costosos ordenadores pueden ofrecer.

### EL ORDENADOR QUE CRECE COMO VD. QUIERE.

Su diseño modular le permite ampliar la memoria y añadir accesorios sin necesidad de deshechar o cambiar su equipo actual por tecnología más avanzada. ACORN tiene una enorme producción de elementos compatibles PCB'S para ser acoplados a su computador original:

- Ampliación de memoria hasta un total de 64 K bytes.
- Lenguajes Basic, Assembler, Pascal, Fortran y Lisp.
- Capacidad de gráficos en alta resolución.
- Colores y sonido.

- Conexión con grandes ordenadores (IBM 370, etc.).
  - Conexión de hasta 255 ATOMS entre si a una unidad central (Network Econet).
  - Teclado alfanumérico tipo Qwerty (máquina de escribir).
  - Diskettes (5 1/4" 100 K).
  - Impresora (tipo centronics).
  - Conexión a cassette doméstico.
  - Conectable a TV, o monitor.
  - BBC Basic Course.
- Y otras posibilidades que hacen del ATOM un microordenador superior a los de su categoría.

### LA SENCILLEZ DE SU MANEJO AL ALCANCE DE TODOS.

Simplemente con conectar el computador a la red y a su TV, en color o blanco y negro, Vd. puede empezar a utilizarlo. Con el ATOM encontrará un manual gratuito de programación (Teoría y Práctica del ATOM) que le introducirá en el lenguaje Basic, el lenguaje más utilizado en ordenadores personales. El manual está dividido en dos partes, una para principiantes y otra para expertos. Las instrucciones son sencillas, fáciles de

aprender y con multitud de ejemplos prácticos que harán de su aprendizaje y utilización una grata diversión. Muy pronto Vd. y su familia podrán crear sus propios programas y guardarlos si lo desean en un cassette doméstico.

### SUS APLICACIONES, UN RETO A SU CREATIVIDAD.

El Atom, a través de su banco de software (Acornsoft), dispone de cientos de programas para multitud de aplicaciones que Vd. puede utilizar para: negocios, cálculos, archivos y agenda personal, composición de textos, educación de sus hijos, ocio (juegos), cuentas personales, impuestos, etc. Pero lo más apasionante, es que Vd. podrá ordenar a su computador la realización de aquellos programas que Vd. necesite, quedando impresionado por su amplia gama de posibilidades y por la simplicidad de su manejo.



DISTRIBUIDORA DE  
INFORMATICA Y ELECTRONICA S. A.

C/General Varela, 35, 2.º Edificio NAU  
Teléfono: MADRID-20