

## Ventamatic, los pioneros

Todo el mundo recuerda a Dinamic, como una de las primeras empresas de software españolas, pero lo que a lo mejor muchos de vosotros no sabéis, es que fueron dos compañías dedicadas al hardware, Indescomp y Ventamatic, las primeras en lanzarse a programar juegos en España. La primera con juegos como La Pulga o Fred, y Ventamatic con otros juegos menos conocidos, pero igualmente meritorios, sobretodo para ser en esos tiempos.

Es por eso que me he decidido a escribir este artículo sobre ellos, una de las empresas más olvidadas de la historia del software español.

### Los juegos “comerciales”

Todos estos juegos, fueron lanzados por Ventamatic como juegos independientes, aunque la mayoría de ellos, serían incluidos en las cintas de Spectrumania, de la que hablaré más abajo.

#### 3D Interceptor (1984)



Matamarcianos al estilo Buck Rodgers, con unos controles un poco lamentables y fallos de programación (algunas fases se puede pasar poniéndose en una esquina), se mueve suave, pero es un poco aburrido la verdad.

#### Autostopista Galáctico (1984)



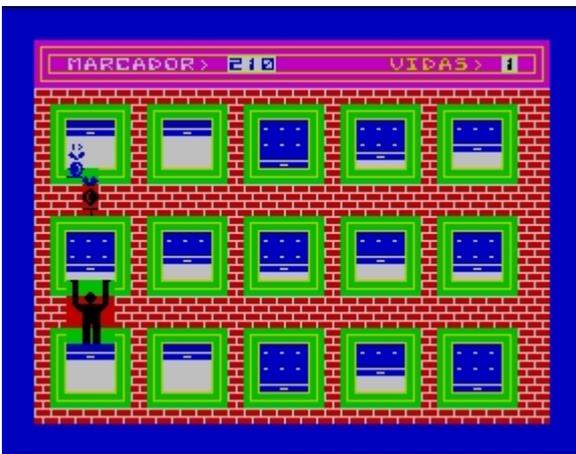
Uno de los juegos más originales (y extraños), de la “juegografía” de de Ventamatic. En este arcade, llevamos a un astronauta que tiene que volver a la tierra “a dedo”, parando a cuanto vehículo encontremos en el espacio, y haciendo que nos lleven lo más cerca que puedan de la tierra. El problema es que casi no pasa nadie volando, y además no nos mata nada (o por lo menos a mi en exactamente dos horas, no me ha matado nada)

### [Busqueda en la Mina Maldita \(1983\)](#)



Arcade muy simple, en el que debemos recoger los tesoros de una mina, controlando para ello, además del personaje central, a los ascensores de la mina.

### [Escalador Loco \(1983\)](#)

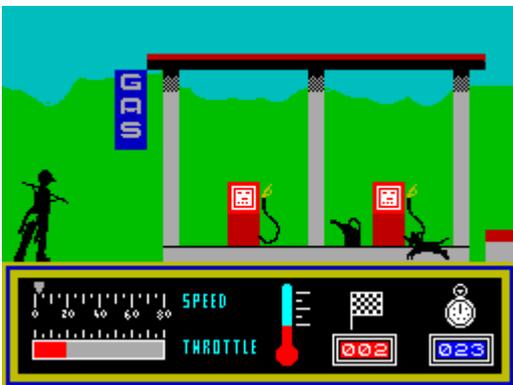


Primer intento por parte de la empresa de Girona por llevar al Spectrum el clásico "Crazy Climber" de Taito. Esta versión es bastante decente, y los controles del arcade se han simplificado mucho, y en vez de controlar las manos y los pies del escalador de forma independiente, como sucedía en el original, aquí simplemente pulsando arriba subimos, y con otras dos teclas más esquivamos, no podemos bajar, a menos que choquemos con algún obstáculo, lo que nos hará descender un poco.

## GP Motocross (1985)



Curioso juego de Motocross que alterna fases arcade con fases de motos. En las fases arcade, tenemos que esquivar enemigos hasta llegar al surtidor de gasolina y una vez hagamos esto, pasaremos a la fase de conducción, en la que tendremos que saltar obstáculos, solo con dos teclas, acelerar y saltar.

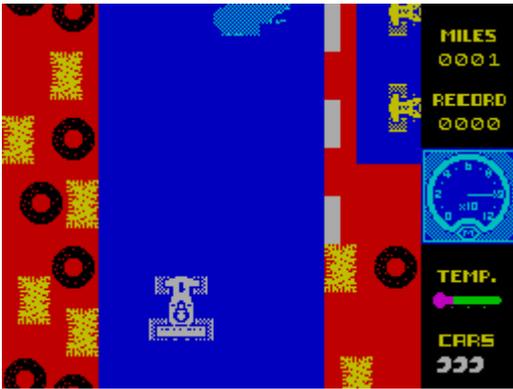


## Jump (1984)



Segundo intento por convertir Crazy Climber (por supuesto sin pagar un duro), esta versión incluso salió en Inglaterra, y recibió unas críticas bastante decentes, pero a mi sinceramente, a parte del colorido, que es sorprendente para un juego del 84, me gusta más la versión con el control más simple, ya que al usar un control para cada pierna es un lío, especialmente, si tenemos en cuenta que no nos deja redefinir las teclas (como en el 99% de los juegos de Ventamatic).

## Mad Cars (1984)



Esta vez, el arcade a copiar es el Monaco GP de Sega, y para ser francos, bastante bien, ya que Mad Cars, es un juego bastante bien realizado y adictivo, cuyo único fallo es que hay veces que nos es imposible de evitar que algún coche choque con nosotros "a traición".

## Robot Factory (1984)



Poseído por el espíritu de los arcades clásicos tipo Game & Watch o Comic Bakery, este Robot Factory es un simple y divertido juego, en el tenemos que ir recogiendo pedazos de robots y llevándolos a unas máquinas de las que irán saliendo ensamblados, siempre evitando a los enemigos, claro.

## Submarino Amarillo (1984)



Tomando el nombre (y la forma) del famoso sumergible de los Beatles, los programadores de Ventamatic nos obsequian en esta ocasión con un simple, pero entretenido arcade, en el que deberemos pasar una serie de obstáculos e ir recogiendo todos los tesoros de las pantallas.

## Túneles Marcianos (1983)



Este es el juego culpable de que me haya decidido a escribir sobre Ventamatic.

Estamos ante un arcade brillante, que guarda ciertas similitudes con los primeros juegos de Ultimate.

El objetivo del juego es simple, se trata de matar una serie de enemigos en cada pantalla, para que podamos pasar a la siguiente, y así sucesivamente, supuestamente, hasta encontrar la salida de los túneles (aunque dudo que esta existiera).

Es cierto que gran parte de el está desarrollado en Basic (solo tenéis que hacer un "merge" y enseguida lo veréis), pero es adictivo y divertido, yo por lo menos me pasé muchas horas con el, y además tiene uno de los peores remakes de la historia...¡¡¡que pena!!!.

## World Destruction (1984)



Seguramente el mejor juego de Ventamatic. Un arcade multifase con fases de plataformas al estilo Bruce Lee, y de matamarcianos, realizadas brillantemente y con buenas animaciones. No conocía este juego, y me ha encantado.



### Tutti Frutti (1986)

Aprovechándose descaradamente de la fama de los juegos de Manic Miner, pero tres años después, se lanza este juego, que copia todos los aspectos, e incluso "ripea" algunos personajes y enemigos.



### Wreckage (1984)



Arcade bastante decente, parecido al Missile Command, solo que en esta ocasión, tenemos que detener naves en vez de misiles, variando la altura de nuestro cañón para igualarla con la de los enemigos, antes de disparar.

## Las cintas de Spectrumania

Durante dos años, y con distribución en los kioscos y alguna tienda de informática, Ventamatic distribuyó una revista en casete llamada Spectrumania, que mezclaba publicidad de sus productos de hardware, reviews (revisiones como ellos le llamaban) de juegos que distribuía la empresa y algunos juegos no publicados y comerciales, incluidas algunas licencias de PSS y Unique. Estos son los mejores juegos que he encontrado en las cintas, con descarga incluida (pulsas en el nombre para bajártelos).

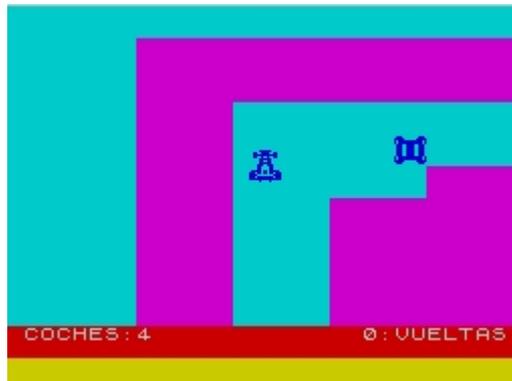
### 1- Camaleón

Simpático y simple juego en el que debemos cazar insectos y ¿robots?, con la lengua de un camaleón.



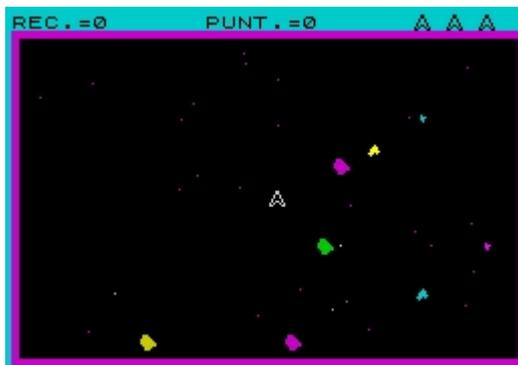
### 2- Circuito

Un juego de coches, que no es ninguna maravilla, pero está más o menos bien hecho, y teniendo en cuenta que es Basic, pasable y entretenido por unos momentos. Pero no entiendo porque los coches contrarios se mueven como si fueran los fantasmas del Pacman.



### 3- Deep Space

Por supuesto, no podía faltar un clon de Asteroides (no os preocupéis, que también hay uno del Space Invaders).



#### 4- **Globos**

Arcade muy simpático que parece sacado de un móvil. Simplemente hay que aguantar todo el tiempo que podamos pasando de un globo a otro.



#### 5- **Hermanos Mario**

El nombre ni siquiera se molesta en camuflar con lo que nos vamos a encontrar, se trata de un clon del "Mario Cement Factory", bastante apañadillo, todo hay que decirlo.



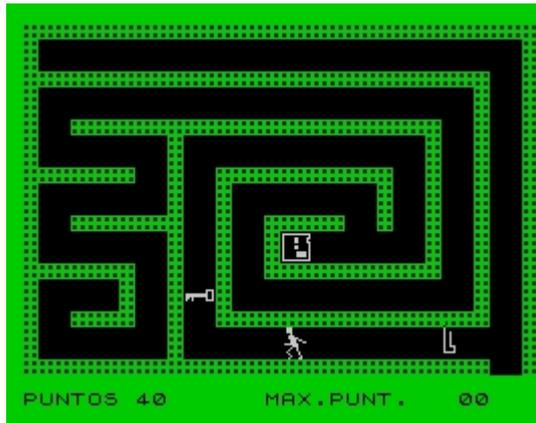
#### 6- **Lancer-lot**

Y seguimos con adaptaciones de clásicos en las cintas. En esta ocasión es una versión muy maja del Joust de Midway.



### 7- Mutación

Concepto simple, juego adictivo. Sólo tenemos que llegar a la salida evitando al robot que nos persigue, que tiene una de esas rutinas de seguimiento hijas de su madre.



### 8- Paracas

Juego casi clavado al famoso "Paratrooper", en el que tenemos que matar a los paracaidistas antes de que lleguen al suelo. Divertido, y bien hecho.



### 10- Redcar

Otro juego de coches, bastante soso y que parece de Atari 2600, por lo menos es rápido...



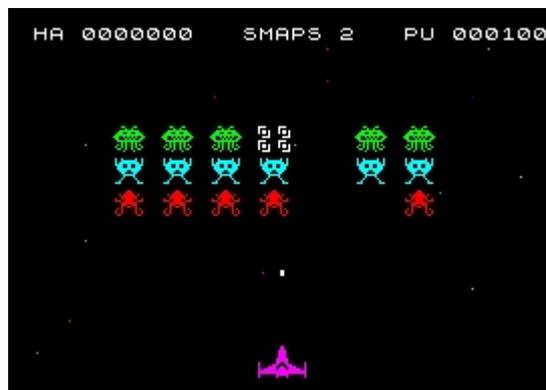
### 11- **Scramble**

Evidentemente, la idea original, era versionar el famosos arcade, pero como podéis ver, el tema quedó en "idea", porque no se le parece mucho, por desgracia.



### 12- **Stelar**

Aquí está el inevitable clon de Space Invaders, que de paso se parece mucho a otro clon del mismo, para Spectrum



### 12- **Tortugas**

Imitación de un famoso Game & Watch, bien realizada y bastante bonita. Para pasar un rato sin duda.

