

“Por primera vez el televisor sirve para jugar”: Overkal, la pionera española de las consolas europeas

Martín Fernández Martorell^(*) y Marçal Mora Cantallops^(**)

Resumen: Los estudios de plataformas han tendido a centrarse en aquellas que han producido un volumen significativo de software, lo que permite una investigación detallada a través de su archivo. Sin embargo, este enfoque a menudo ha dejado de lado historias locales clave, que, aunque no hayan alcanzado el estatus de “clásico”, implican hitos en el desarrollo de la industria del videojuego. Overkal, la primera consola española y tal vez la primera fabricada fuera de Estados Unidos, es uno de esos casos. Su historia ayuda a comprender no sólo el surgimiento de la industria del videojuego en España, sino también cómo las realidades tecnológicas y socioeconómicas locales influyeron en su creación y comercialización. A través de entrevistas semi-estructuradas a los descendientes de los creadores y antiguos trabajadores de Inter Electrónica, además de información obtenida a partir de fuentes y de registros oficiales, esta investigación reconstruye en detalle el nacimiento de la Overkal.

Palabras clave: Overkal - Inter - España - consola - Odyssey

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 380]

^(*) Investigador independiente. Vinculado a varios proyectos desde Arcade Planet pasando por el SEFF (Sevilla Festival de Cine Europeo). Ha realizado varias publicaciones y contribuciones en páginas web y redes sociales abordando la historia de los orígenes de los videojuegos en España.

^(**) Ingeniero Industrial e Informático (UPC) y Doctor por la UAH. Actualmente combina su labor como profesor e investigador en la rama de informática con su interés por los game studies y la divulgación e investigación de la historia del videojuego. Ha publicado artículos, comunicaciones y libros en este ámbito.

Introducción

Los *platform studies*, tal y como los introducen Monfort y Bogost (2009), muestran un sesgo hacia las plataformas que han producido y distribuido un volumen suficiente de software y de otros materiales secundarios como para conformar un archivo que permita su estudio. Esto plantea dos problemas, como destacan Apperley y Parikka (2018): dichos estudios requieren la existencia de una comunidad (relevante) de usuarios y, además, se basan en el difuso concepto de "éxito" que, hasta ahora, ha significado implícitamente "éxito en Estados Unidos", olvidando hitos históricamente relevantes como el Channel F (Whalen, 2012), e historias de juegos locales, como el estudio de Švelch (2018) sobre la escena aficionada en Checoslovaquia durante los años 80.

La historia de los videojuegos está marcada por una serie de logros tecnológicos y culturales que, en muchos casos, han sido suficientemente documentados a través de sus principales desarrollos en países como Estados Unidos o Japón. Sin embargo, la historia local del resto de los países, incluyendo a España, ha permanecido generalmente en un segundo y lejano plano. El presente trabajo tiene como objetivo desarrollar una de estas historias locales. Una que pone a la industria española del videojuego frente al espejo de sus orígenes y contexto histórico. Anunciada bajo la inexacta exclamación de "¡Por primera vez el televisor sirve para jugar!" (figura 1), se trata de la Overkal, la consola española pionera, europea e, incluso, tal vez, la primera fuera de Estados Unidos, aparentemente inspirada en la Magnavox Odyssey, la realmente primera consola de juego doméstica de la historia. Como han mostrado investigaciones previas, la Overkal se habría desarrollado en 1973 (Mora-Cantallops y Navarro-Remesal, 2020), lo que, de ser confirmado, la convertiría en una de las primeras consolas diseñadas fuera de Estados Unidos, y una de las pioneras de la historia, aunque sus particularidades, como ser en esencia una réplica conceptual (aunque modificada) de la Odyssey, la vuelve un caso único.

La Overkal ha permanecido desconocida en gran parte debido a diversos factores, entre los que se incluye la falta de interés de las instituciones en recuperar y documentar dicha historia, la falta de documentación formal y a la escasez de información sobre su origen y fabricante. No fue hasta la aparición de varios estudios e investigaciones de coleccionistas y expertos (Winter, 2003; Mora-Cantallops, 2016) que se comenzaron a reconstruir los detalles sobre la consola y su historia. Winter, un destacado coleccionista, fue uno de los primeros en documentar la existencia de este clon español, mientras que Mora-Cantallops (2016) realizó la primera investigación en profundidad sobre la historia de la Overkal, aportando datos sobre el fabricante de la consola, Inter Electrónica y su posible fecha de lanzamiento.

En los siguientes apartados se presenta la metodología y se profundiza en la historia y orígenes de la Overkal, utilizando las fuentes existentes para ofrecer una visión de su creación, comercialización y relevancia histórica, y ubicándola en el contexto más amplio de la industria de los videojuegos en España.



Figura 1. Detalle frontal de la caja de la Overkal. Imagen propia

Marco teórico

Los años tempranos de la mayoría de industrias suelen estar envueltos en misterio, con una marcada escasez de información e historias mitificadas y exageradas de las que, a menudo, parten los relatos base de sus dinámicas históricas (Ernkqvist, 2008). El videojuego, con una historia breve –a duras penas llega al medio siglo– no es una excepción y, además, la historia del medio se ha visto influenciada y manipulada enormemente por las tendencias comerciales y el poder de las grandes potencias internacionales.

Para su estudio, la arqueología de los medios (conocida como *media archaeology*) y los estudios de plataformas (*platform studies*) son enfoques analíticos que han cobrado relevancia en la investigación de la tecnología, los medios digitales y la cultura computacional. La arqueología de los medios, influenciada por los trabajos de Zielinski (2008) y consolidada por Parikka (2013), propone un estudio genealógico de las tecnologías de comunicación y almacenamiento de información. En lugar de enfocarse únicamente en la linealidad del progreso tecnológico, este enfoque examina los restos y las continuidades de los medios en el tiempo, considerando su materialidad, obsolescencia y reciclaje. Según Parikka, la arqueología de los medios permite desenterrar “estratos” de prácticas mediáticas y dispositivos, visibilizando tanto infraestructuras olvidadas como futuras posibilidades tecnológicas latentes.

Por otro lado, los ya mencionados *platform studies*, desarrollados y inaugurados por autores como Ian Bogost y Nick Montfort (2009) en *Racing the Beam*, se centran en el análisis de los sistemas computacionales desde la intersección del hardware, el software y la experiencia del usuario. Este enfoque considera las plataformas como ensamblajes sociotécnicos que condicionan la producción y el consumo de contenido digital. Bogost y Montfort, en su estudio sobre la Atari VCS, demostraron cómo las limitaciones técnicas de

la plataforma influyeron en el desarrollo y la estética de los videojuegos. Posteriormente, estudios como *The Politics of Platforms* (Gillespie, 2010) ampliaron esta perspectiva hacia plataformas contemporáneas como redes sociales y servicios en la nube, destacando su papel en la configuración del ecosistema mediático global.

La convergencia entre la arqueología de los medios y los estudios de plataformas permite comprender mejor la evolución de los medios digitales. Mientras que la arqueología de los medios enfatiza los rastros históricos y la materialidad de la tecnología, los estudios de plataformas analizan las estructuras técnicas y económicas que moldean la experiencia digital contemporánea. Este diálogo interdisciplinario resulta esencial para una visión crítica de los medios en toda su extensión histórica.

Metodología

La investigación sobre la historia de la consola Overkal se ha basado en una metodología que combina fuentes documentales, entrevistas personales y el análisis de materiales gráficos y escritos relacionados con la empresa Inter Electrónica, la Overkal, sus creadores y personas relacionadas. A continuación, se detallan las principales fuentes y métodos empleados para la recopilación de información y la elaboración de este estudio.

En primer lugar, se han realizado consultas a fuentes oficiales, como a la OEPM (Oficina Española de Patentes y Marcas), donde se localizan documentos del modelo de utilidad del diseño aplicado a la Overkal, registros de denominaciones comerciales y registros de los diseños industriales aplicados a la consola. Esta fuente permite confirmar detalles de la identidad de sus creadores y contar con un marco temporal más claro sobre su origen y desarrollo. También en menor medida al Registro Mercantil, con información sobre la constitución, inicio y fin de actividad de las empresas afectadas, así como a la Oficina del Depósito Legal, que permite, sobre todo, obtener datos exactos sobre el depósito de los materiales gráficos y promocionales que sirven para establecer hitos temporales y vincular empresas con las ventas o distribución.

Otra fuente principal han sido las entrevistas a personas vinculadas a Inter Electrónica y sus creadores. A lo largo de la investigación se estableció contacto con diversas personas que estuvieron vinculadas a Inter Electrónica, la empresa que fabricó la Overkal, empleados además de personas cercanas y familiares directos a los propietarios de la compañía. A través de redes sociales, páginas web y otros canales se logró identificar y contactar a estas personas. Estas entrevistas han proporcionado testimonios valiosos sobre el proceso de desarrollo de la Overkal y su comercialización, aportando detalles inéditos y no documentados previamente.

Adicionalmente, se ha realizado un análisis de prensa histórica como parte del proceso de investigación; se consultaron diversas hemerotecas digitales, incluyendo la Biblioteca Virtual de la Prensa Histórica, la Hemeroteca Digital del Archivo Histórico de la Ciudad de Barcelona, la Hemeroteca de La Vanguardia y la Hemeroteca Digital de la Biblioteca Nacional de España (BNE). Estos recursos permitieron acceder a artículos de prensa con información sobre la historia de Inter Electrónica y de datos clave en la investigación.

Como soporte adicional, se han revisado fuentes secundarias y materiales en línea, como estudios previos y páginas web especializadas; por ejemplo, las aportaciones de Marçal Mora-Cantallops (2013), con una de las primeras entradas detalladas sobre la Overkal, y su actualización en 2016, aportando información clave, como la posible fecha de lanzamiento de la Overkal y su fabricante. La recopilación de material publicado en estas plataformas permitió obtener una visión más completa de las teorías existentes sobre la consola e iniciar con una base sólida la presente investigación.

Finalmente, y no menos relevante, el estudio de los materiales y paratextos de la propia consola; se ha incluido información de las unidades físicas encontradas por los autores y por otros coleccionistas, incluyendo todos sus elementos, desde la propia máquina hasta la caja y el manual, pasando por las transparencias y otros elementos.

Resultado

El uso combinado de estas metodologías ha permitido reconstruir la historia de la Overkal. La recopilación y análisis de fuentes primarias han sido fundamentales para arrojar luz sobre distintos aspectos de esta consola pionera, cuyo desarrollo y comercialización habían permanecido en gran medida desconocidos o mal documentados. Combinado con la consulta de documentos originales, registros de patentes, artículos de prensa de la época y material publicitario, ha permitido establecer con mayor exactitud la cronología de la Overkal. Además, el testimonio de personas que estuvieron involucradas directa o indirectamente con Inter Electrónica ha proporcionado información valiosa sobre el proceso de fabricación y distribución de la consola, así como sobre las dificultades a las que se enfrentó en el mercado. En conjunto, estos hallazgos han permitido recoger fragmentos dispersos de información dando coherencia a la historia de la Overkal y reconstruyendo su lugar como la primera consola de videojuegos producida en Europa.

En los siguientes subapartados se desarrolla la información obtenida, empezando por la historia de la empresa que la desarrolló (Inter Electrónica), los hechos que llevaron a la concepción de la consola, así como su posterior desarrollo y demostración, para terminar deteniéndose en el apartado comercial de la misma.

Historia de Inter Electrónica

José María Gómez Serrano (mejor conocido como José Gómez Serrano) nace en 1898 en Jerez del Marquesado, siendo el mayor de seis hermanos. Alrededor de 1919 se trasladó a Barcelona en busca de nuevas oportunidades. Empieza a trabajar en los telares de Can Batiló, propiedad de Gamón y Gómez. Es allí donde inició su interés en la electrónica, cuando trabajaba en los telares y se entretenía fabricando receptores de radio de galena. En 1929 se asocia junto al señor Rigau¹ (de origen argentino), fundando una pequeña empresa de fabricación y reparación de receptores de radios RIGOM (acrónimo de Rigau y Gómez) - Fabricación Nacional de Aparatos de Radio, Amplificadores y Accesorios, con

sede en la calle Muntaner 94. Rigau desaparece en la Guerra Civil Española. En palabras de Gómez-Serrano, a él no lo fusilaron porque era prácticamente la única persona en Barcelona que fabricaba y reparaba aparatos de radio tanto para sindicatos como para comités.

Recién terminada la Guerra Civil en 1940, Gómez Serrano forma parte de los fundadores de Iberia Radio, S.A. con domicilio en la calle Pujadas 112-118 del barrio de Pueblo Nuevo (Barcelona). Más tarde hace socio de la compañía a su hermano Baldomero Gómez Serrano, apuntándole a la escuela industrial para que tuviese formación en electrónica. Iberia Radio tuvo éxito comercializando sus primeros modelos de radio, aunque alrededor de 1946, y debido a conflictos de intereses entre los dos hermanos, José decide abandonar la empresa. Baldomero Gómez Serrano dirigió Iberia Radio hasta que se declaró en quiebra en 1975.

José Gómez Serrano se muda temporalmente a Estados Unidos para trabajar para Philco, empresa con la que ya había establecido relaciones mientras era director de Iberia. En esa experiencia adquirirá nuevos conocimientos y visión sobre el futuro de la radio, así como podrá ponerse en contacto con una nueva y revolucionaria tecnología que en los próximos años llegará a España: la televisión. Cuando regresa a Barcelona funda, junto a varios socios, una nueva empresa, clave para esta historia, el 15 de diciembre de 1948. Una enorme parte de la plantilla inicial de la empresa serían vecinos de su pueblo natal (Jerez de Marquesado) que se trasladaron a Barcelona. Gómez Serrano se encarga de que sus trabajadores reciban formación en electrónica. Inter, como será conocida, adquiere enorme presencia en el mercado español por la introducción de numerosos modelos de receptores de radio durante la década de 1950.

Sin embargo, debido a la carencia de nociones y a falta de medios para fabricar su propio modelo de receptor de televisión, Gómez Serrano viaja a Italia para reunirse con el fabricante de radio y televisión Magnadyne Radio, que termina dando el permiso para utilizar sus propias patentes. Inter introdujo de este modo su primer modelo de televisión en 1958, la TV-214, basado en un televisor de la marca italiana. Fruto de esta colaboración, Inter Electrónica sigue teniendo relaciones con Magnadyne, que aporta la base tecnológica para que Inter se desarrolle, basándose en patentes italianas para la fabricación y diseño de receptores de televisión. Gracias a la creciente demanda de la televisión, continua innovación, la introducción de nuevos productos y una vasta distribución, Inter consigue una amplia presencia en territorio español durante los años 60 y crece rápidamente, llegando a ser posiblemente la compañía nacional más importante del ámbito de la radiotelevisión en España. Como consecuencia, y para garantizar un servicio técnico con cobertura en las principales ciudades españolas, en 1963 fue creada la filial Inter Servicio, S.A., contando con talleres autorizados repartidos por todo el país. La empresa también tuvo que dismantelar su fábrica original y construir un mayor complejo de factoría y oficina en el mismo domicilio de Travesera de las Corts (figura 2). Este fue inaugurado el 27 de junio de 1966, contando con la presencia del entonces ministro de Industria Gregorio López Bravo, dando idea de la relevancia de la empresa en el panorama nacional.

Es en esa época cuando Gómez Serrano deja la dirección, aunque permaneció como presidente de la compañía, siendo considerado presidente honorífico. Debido a su dilatada vida dedicada a la industria electrónica, en julio de 1966 se le concede la medalla de plata al Mérito del Trabajo. Así, Pascual Gómez Aparicio ocupa la dirección general de la empresa y de la factoría, mientras que Rafael se convierte en director comercial y de distribución.²



Figura 2. Factoría Inter de Travesera de las Corts (c. 1973). *Revista Española de Electrónica*, Junio de 1973.

Origen de la Overkal

Felipe Mor Pérez (1935-2023) (figura 3) fue un ingeniero, escritor y diseñador de aparatos de radio y televisión. Entra en Inter Electrónica a finales de los años 50 a través de un conocido que era amigo de Pascual Gómez Aparicio. Debido a su modesta formación, inicialmente trabaja en asistencia técnica, aunque su talento natural en el campo de la electrónica lo lleva a ser ascendido a jefe de investigación y desarrollo, siguiendo ejerciendo de asistente técnico, aunque exclusivamente para las clases altas de Barcelona, siendo una de las primeras personas especializadas en instalar aparatos de vídeo-cassette y de televisión en color. De su trabajo en Inter resultan multitud de diseños industriales y patentes de diseños y elementos aplicables a aparatos de radio y televisión a nombre de Mor, disponibles en la Oficina Española de Marcas y Patentes y utilizados en su día por Inter Electrónica. También, fruto de su relación laboral con Pascual Gómez Aparicio, escribió diversos libros de esquemarios y servicio técnico para Ediciones Técnicas Rede. La editorial era propiedad de Pascual Gómez Aparicio, destacando principalmente por la longeva publicación *Revista Española de Electrónica*, referente en la prensa del ámbito electrónico en España, editándose mensualmente desde 1958.

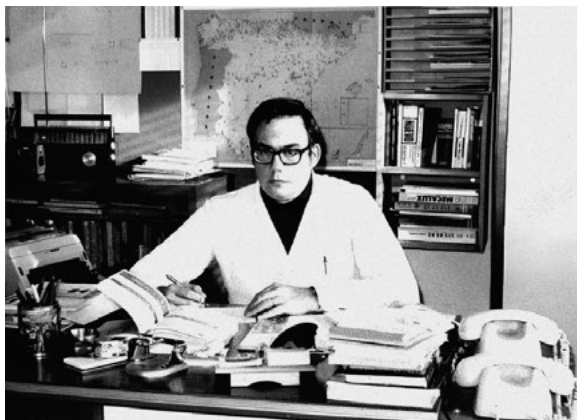


Figura 3. Felipe Mor en su despacho, fecha indeterminada. Imagen cortesía de sus hijos

Resulta posible, entonces, señalar como hito del surgimiento de la Overkal la fecha 22 de septiembre de 1972, cuando Felipe Mor registra en la Oficina Española de Marcas y Patentes la denominación “Odyssey” (M0687593) en concepto de juguete electrónico. Es necesario recordar que la Magnavox Odyssey fue la primera consola de videojuegos de la historia, lanzada en Estados Unidos en septiembre de 1972 a través de tiendas autorizadas de la marca. Este registro tan temprano hace pensar que el propio Mor u otro responsable de Inter Electrónica tuvo un contacto cercano con la Odyssey prácticamente desde su aparición, considerando que la fecha del registro data del mismo mes de lanzamiento del sistema original. Según el testimonio de los hijos de Felipe Mor, él nunca viajó a Estados Unidos por trabajo, con lo que, a falta de referencias o pruebas contundentes, es difícil dirimir el origen u objetivo de tal registro, aunque se pueden establecer al menos dos hipótesis. Por un lado, existe la posibilidad de que el registro de marca sea realizado de forma preventiva, para asegurar que nadie en España pudiese vender la Odyssey bajo su nombre original, en caso de que alguna compañía española tuviese la licencia de Magnavox para vender la consola en España. Por otro lado, este registro puede indicar que Inter explora la idea de obtener una licencia de Magnavox para distribuir o fabricar la Odyssey por sus propios medios en España.

En todo caso, este registro es una evidencia de que Inter Electrónica habría comenzado a explorar la idea de crear una consola de videojuegos ya en 1972. Si se considera este hito, Inter sería una de las primeras empresas fuera de los Estados Unidos a trabajar en el ámbito del videojuego, intención que toma forma en algún momento a finales de 1972 y la primera mitad de 1973, decidiendo diseñar su propia consola tomando la Odyssey como único referente existente. El testimonio de los hijos de Felipe Mor apunta a que él mismo construye en ese periodo un modesto prototipo en un mueble de madera con el que sus hijos llegan a jugar. Debido a la falta de pruebas visuales o documentales, se desconoce si este prototipo es una copia literal de la Odyssey o ya incluye las modificaciones posteriores, pero resulta claro

que por la denominación comercial y el testimonio personal de sus hijos, Felipe Mor Pérez tiene un papel protagonista en la conceptualización y desarrollo de la Overkal

Es necesario presentar también a otro implicado, Santiago Arcocha Noguera (1924-2007), nacido en Barcelona, que en los años 40 mostró interés por la radio y la electrónica, afición compartida con Rafael Gómez Aparicio y amigo suyo y de su familia durante muchos años. Según su hijo, Arcocha Noguera era una persona muy inquieta y curiosa a la que le gustaba estar siempre al tanto de las novedades tecnológicas del momento y de las oportunidades para los negocios, pero no trabajó de forma directa en el mundo de la electrónica. Empezó en el negocio familiar de apartamentos y terminó convirtiéndose en conductor de ambulancias y enfermero. Sin embargo, su nombre es el que figura en la patente del diseño del *Dispositivo electrónico para la modulación y gobierno del haz en un tubo de rayos catódicos* (ES4144191A) patentado a nombre de Santiago Arcocha Noguera el 7 de mayo de 1973 en Madrid.

Se desconoce si Santiago Arcocha Noguera se implica en el proyecto por interés propio, por afinidad o si se trató de que Inter, fruto de su buena relación con su amigo y director, le ofrece la titularidad de las patentes y diseños industriales por algún motivo secundario, por ejemplo, para evitar que Inter se viese implicada en posibles repercusiones legales dada la similitud del diseño con la mencionada Odyssey. Revisar dichos documentos y diseños muestra que son fruto de un estudio meticuloso de la tecnología y de la construcción de la Odyssey. Y es que en ese proceso se realizan pequeñas (pero significativas) modificaciones a la consola. Por ejemplo, presentando juegos seleccionables mediante una unidad programadora (en realidad, mediante interruptores), o decidiendo incluir los mandos conectados permanentemente a la consola (evitando un defecto de oxidación de contactos que era común en las unidades Odyssey). Aunque en el proceso también se pierden funcionalidades: se elimina el conector para el rifle (posiblemente por la no disponibilidad del *Shooting Gallery* de la Odyssey o por su lanzamiento posterior al desarrollo de la consola) y la placa de circuito para la colisión de la pelota con una red, ya que no hay juego como Pong (que acompañó el lanzamiento de Odyssey).

El nombre de Overkal procede del homenaje a uno de los primeros modelos de receptor de radio introducidos por Inter en 1951 y fue registrado el 31 de julio de 1973 por Inter con número ES0722234, en concepto de "juguete electrónico", denominación comercial que, curiosamente, sigue la misma línea que la de la patente de la Odyssey y su "*gaming apparatus*".

Desarrollo y demostración de la Overkal

En julio de 1973, con el modelo de utilidad y la denominación comercial registrada, Inter Electrónica se encuentra en pleno proceso de comercialización de su clon modificado de la Magnavox Odyssey. Es importante mencionar que se desconoce si Inter intenta negociar un acuerdo de licencia con Magnavox, que no sería extraño dado que no mucho más tarde otras empresas europeas (Interton, ITT o Zanussi) firmaron sus respectivos acuerdos y licencias para poder fabricar sus propias consolas con el permiso de la compañía americana. Considerando que durante la existencia de Inter los diseños que empleaban para sus

aparatos de radio y televisión son licenciados de sus fabricantes originales (Magnadyne, Blaupunkt, Thorn-Ferguson, etc.), resulta extraño que no se siguiese el mismo proceso con la Overkal -aunque en este caso la consola final es en sí una modificación significativa de la original, por lo que, *a priori*, sería difícilmente licenciable en esa forma.

Más allá de esto, y en base a la documentación existente, se deduce que la materialización de la Overkal tiene lugar durante la segunda mitad de 1973, estando posiblemente implicados Felipe Mor Pérez y el personal del laboratorio de fábrica de Inter Electrónica. Teniendo en cuenta que Santiago Arcocha registra a su nombre los diseños industriales de las carcasas de la consola y los controles el 4 de diciembre de 1973 (10078920 y 10078921, respectivamente), se asume con este registro que la consola se encuentra efectivamente finalizada a principios de diciembre de 1973. A estas fechas se añade el manual de instrucciones, que tuvo que haber sido elaborado durante diciembre de 1973, puesto que se presenta el 27 de diciembre de ese mismo año en la Oficina del Depósito Legal de Barcelona con el número B-54487-73, directamente a nombre de la propia Inter Electrónica.

Teniendo en cuenta la convergencia temporal de todos estos elementos previos, la producción y comercialización eventual de la Overkal ocurre, en principio, en enero de 1974, aunque aparentemente lo hace de forma extremadamente limitada o directamente nula; numerosas noticias e informaciones datadas en ese mes indican que la producción de la fábrica se paraliza entre diciembre de 1973 y enero de 1974 debido a graves disputas laborales entre Inter Electrónica y el personal de fábrica, sin volver a la normalidad de producción en la misma hasta febrero de 1974. Resulta lógico que la producción y comercialización de la Overkal se haya visto significativamente afectada por estos sucesos.

Estas hipótesis se ven reforzadas por otros testimonios. En Inter Electrónica era habitual mostrar sus nuevos productos a sus trabajadores, previo a su lanzamiento, con el fin de obtener impresiones y comentarios. La Overkal no es una excepción, ya que varios empleados técnicos de Inter pudieron conocer la consola en febrero de 1974, entre ellos un testigo que fue jefe de taller en Córdoba e inspector de taller para la zona de Andalucía Occidental (en Inter Servicio los inspectores de taller estaban dispuestos por áreas en el territorio español). En esas fechas, este trabajador viaja a Barcelona junto a varios jefes de taller al conocido como SIT (Servicio de Información Técnica), local propiedad de Inter situado en Travesera de les Corts, próximo a donde estaba situada la fábrica. El complejo contaba con una academia para instruir y formar a los inspectores y jefes de taller de todos los puntos de servicio técnico que tenía Inter en España para que pudieran estar actualizados sobre los nuevos productos y formarse en las posibles futuras reparaciones de los nuevos productos que Inter introducía al mercado. En aquella ocasión, este grupo de trabajadores asistía a una serie de formaciones sobre el modelo de televisión TVC-366. Sin ser el objeto de la visita, se percatan de la existencia de la máquina, dispuesta en una mesa en la que los responsables de la academia estaban probando un televisor de 14 pulgadas en blanco y negro con ese extraño aparato de color blanco "con forma de sombrero" y unos controladores, mostrando en pantalla dos jugadores y una bola yendo de un extremo a otro, según las palabras de un antiguo trabajador de Inter³, además de una serie de transparencias que se acoplaban a la pantalla. Él mismo apunta, además, que nunca había visto algo semejante, motivo por el cual recuerda el hecho con nitidez. La consola llama la atención y la curiosidad de los técnicos desplazados a la academia, que obtienen la siguiente respuesta:

Esto es una cosa que tenemos en ensayo. Aún no sabemos si se va a comercializar, pero creemos que sí. Por el momento existen muy pocas unidades que van a ser distribuidas en Barcelona. Pero cuando llegue el momento no os preocupéis, que os llamaremos para realizar un curso de formación que he preparado y que creo que os va a resultar muy interesante. (Comunicación personal, 2024)

A pesar de dichas palabras, este será el primer y último contacto que tiene el entrevistado con la máquina y, es posible suponer, también para el resto de los técnicos que presencian la Overkal en aquella ocasión. El testigo afirma que nunca más volvió a oír sobre aquel aparato, ni se realizó el curso que se les había indicado.

Es importante notar, a través del testimonio presentado, que todo parece indicar que Inter dio poca relevancia y soporte a la consola desde sus primeros compases, considerando la falta de formación sobre la misma a sus propios empleados técnicos y la no existencia de una presentación oficial - ni tan solo en las ferias especializadas como Sonimag, de la que Inter solía ser parte importante. Del mismo testimonio surge otro dato importante: Inter solía distribuir sus nuevos productos primero a los establecimientos y distribuidores habituales de la marca en Barcelona como piloto, es decir, su entorno local inmediato, con el fin de obtener impresiones y datos con el objetivo de realizar predicciones de producción y ventas para el resto de España. Así, de dichas palabras y del resto de datos disponibles se asume que la Overkal estaba próxima a su comercialización piloto, situando la fecha de lanzamiento en una horquilla próxima a dicho encuentro, probablemente entre febrero y marzo de 1974.

Otro detalle importante relacionado con esa aparente falta de interés en la promoción desde la propia Inter es la ausencia del nombre del fabricante en la caja, en las instrucciones, en el folleto de garantía e incluso en la propia consola. Esto podría deberse a dos causas. En primer lugar, podría tratarse de una medida para evitar posibles repercusiones legales con Magnavox / Sanders Associates, siendo conscientes de la existencia de sus patentes. Por otro lado, otra posibilidad sería la intención de evitar que el nombre de Inter se relaciona con algo considerado de más bajo nivel o poco "serio" como un juguete para jugar con el televisor.



Figura 4. Detalle de la consola Overkal. Imagen propia.

Lo que parece probable es que la ausencia de acreditación por parte de la propia Inter Electrónica se trata de una decisión deliberada que es, como mínimo, previa al registro de modelo de utilidad en mayo de 1973. Los únicos registros en los que se puede vincular la Overkal con su fabricante son en la denominación comercial y en el depositante del depósito legal de las instrucciones. También hay que añadir que Inter Servicio, S.A. (empresa de soporte técnico) es mencionada con las iniciales I.S.S.A en el folleto de garantía de la consola, pero lo hace semioculta tras su acrónimo.

Así, la Overkal se pone en el mercado inicialmente en febrero de 1974 en Barcelona, con su aspecto definitivo (figura 4), a un precio de 9000 pesetas. De las unidades analizadas, la que, por su número de serie, cuenta con fecha de adquisición más temprana conocida proviene de una unidad adquirida en El Corte Inglés en julio de 1974. Fecha confirmada además por aparecer en una lista de bodas (comunicación personal de Tatiana Delgado, 2015). Sin embargo, la primera mención identificada de la Overkal en prensa escrita data del 24 de noviembre de 1974, en una publicidad de la campaña de ofertas navideñas de los Almacenes Capitol (grandes almacenes en Barcelona desaparecidos en 1982) en el diario de La Vanguardia de Barcelona. En ese recuadro, la consola aparece ofertada al precio de 9000 pesetas entre otros productos; el anuncio vuelve a encontrarse el 1 de diciembre de 1974, de cara a la campaña navideña de 1974. Esa campaña cuenta con otro anuncio muy relevante: la Overkal aparece fotografiada y anunciada en el catálogo de juguetes de El Corte Inglés de 1974 (el catálogo lleva "Navidad 1975" en el título, correspondiendo al periodo entre diciembre 1974 y enero 1975, dato verificable por el propio depósito legal, en 1974, del catálogo).

Sin embargo, fueron consultados todos los números de entre 1973 y 1974 de la anteriormente mencionada *Revista Española de Electrónica* y no existen menciones hacia la Overkal, como tampoco se ha encontrado en otras revistas o catálogos de regalos y juguetes, ni en ferias y convenciones de dicho sector en España entre 1974, 75 y 76.

Distribución a distancia

En 2015 el usuario Adrián Morcillo publicó en Twitter la adquisición de un folleto promocional de la Overkal, en el que se menciona que era vendida por correo por la compañía Promodisa, al precio completo de 9400 pesetas (con 10% de descuento, es decir el precio completo es de 10450 pesetas), o al precio de 2490 pesetas con 8 mensualidades de 995 pesetas, en ambos casos sumando 150 pesetas de gastos de envío. Partiendo de esos datos, y después de obtener los datos del registro mercantil y una entrevista a uno de los fundadores de la empresa, el exdiputado del Parlamento de Cataluña Antoni Comas Baldellou, la investigación de Mora-Cantallops llegó a la conclusión que Promodisa era una empresa dedicada a la venta de productos por correo, fundada el 19 de noviembre de 1973 como filial de la editorial barcelonesa Seix Barral. Entre métodos de idiomas y otros artículos, Promodisa también distribuyó la Overkal a través de ese canal.

La fecha y número de depósito legal encontrados en este folleto en el borde abajo-derecha de la última página permite pensar que la Overkal fue vendida primero por Promodisa

en 1975, posteriormente a la distribución en las cadenas de grandes almacenes y tiendas, donde quizás no encontró el resultado de ventas esperado. La existencia de la otra publicidad con carta de pedido, encontrada por Martin F. Martorell (2024), prueba también que Promodisa estaba vendiendo la Overkal en el periodo correspondiente a las navidades y reyes de 1975-1976, comprobado por los números de depósito legal (el folleto se corresponde a finales de 1975 y la carta de pedido es ya de principios de 1976).

El “éxito” de la Overkal

Una de las consolas localizadas por los autores sirve para ejemplificar la vida comercial de la Overkal. Encontrada en 2017 en una plataforma de compraventa de segunda mano, resultó ser vendida por el primer y único propietario de la consola, Julián Herguedas, que proporcionó un relato detallado de su adquisición en 1977. Según el vendedor, la consola fue comprada la noche antes del día de Reyes de ese año en el establecimiento de electrodomésticos Estratur, ubicado en el barrio de Sant Andreu en Barcelona. La consola fue adquirida, según el propio propietario, de manera impulsiva, sin ser una compra planificada con antelación, tras ver la consola en el escaparate de la tienda. El precio de venta de la consola en ese momento fue de 6000 pesetas, lo que representa un precio notablemente inferior al precio original de 9000 pesetas en 1974.

Este testimonio se complementa con otros registros de consolas Overkal encontradas en el mercado de segunda mano que revelan una tendencia de rebajas y liquidaciones frecuentes en las tiendas que las distribuyeron, como se puede ver en cajas que contienen multitud de etiquetas de El Corte Inglés con las subsecuentes rebajas de precio. Las rebajas en múltiples establecimientos de electrodomésticos, reflejadas en anuncios de los periódicos de la época, muestran que la Overkal fue vendida a precios significativamente reducidos incluso poco después de su lanzamiento. En un anuncio de Electrodomésticos VER de julio de 1975, por ejemplo, se ofertaba la consola a 6950 pesetas, un precio ya notablemente más bajo que su lanzamiento inicial de 9000 pesetas apenas un año antes.

Estos relatos, anuncios y transformaciones de los precios muestran que las ventas de la Overkal fueron lentas y limitadas. A pesar de poder ser considerada un dispositivo adelantado a su tiempo, la consola no logró en ningún caso captar una audiencia amplia. Uno de los factores que pudo influir de forma crítica en este lento desempeño comercial fue su elevado precio en comparación con el salario medio de la época, ya que el salario mínimo en 1974 equivalía, aproximadamente, a dos tercios del precio de la consola⁴. Adicionalmente, la Overkal no contó con presencia en los medios de comunicación, catálogos y eventos relacionados con la electrónica y los juguetes. La única forma de publicidad que recibió fue a través de los pocos distribuidores que la vendían, ya que Inter Electrónica no mencionó la consola en sus catálogos oficiales.

Conclusión

La historia de los videojuegos es un vasto campo lleno de innovaciones tecnológicas, cambios culturales y narrativas que van dejando una huella indeleble en la sociedad global. Sin embargo, dentro de este contexto, las historias locales, limitadas a contextos geográficos y culturales específicos, han quedado en muchas ocasiones relegadas o incluso olvidadas. Con este trabajo se pretende subrayar la importancia de la preservación de la historia local del videojuego y de las consolas, argumentando que su conservación no solo es esencial para comprender el desarrollo global de la industria, sino también para salvaguardar identidades culturales, documentar innovaciones tecnológicas regionales y evitar una visión reduccionista del progreso en los videojuegos.

La Overkal fue una consola desarrollada en España por Inter Electrónica a la sombra (y con conocimiento) de la existencia de la Odyssey, primera consola doméstica de la historia. Terminada a finales de 1973 y distribuida a principios de 1974, testimonios y pruebas documentales prueban que se trata de la segunda consola doméstica de la historia, primera europea (y primera fuera de Estados Unidos) y también primera clónica de la industria, hitos que parecen suficientemente relevantes como para que ocupe un lugar entre los grandes avances industriales españoles.

Este trabajo recuerda también la necesidad del acceso a todos los aspectos posibles para profundizar en la investigación histórica, a pesar del paso del tiempo y, precisamente, por la urgencia que provoca el mismo. La falta de iniciativas sostenidas (en recursos y esfuerzo) dificultan la recopilación y sistematización de datos necesarios para investigar a fondo los primeros desarrollos y la historia temprana de la industria local. Esta investigación sobre los orígenes de los videojuegos en España ha dependido en su totalidad de los esfuerzos individuales de los autores, que han dedicado su tiempo y recursos para acceder a fuentes inéditas, a testimonios y a documentos históricos que no habían sido considerados o hallados previamente. Este trabajo busca, así, no solo recuperar uno de los episodios clave de la historia tecnológica española, sino también contribuir a futuras investigaciones sobre los inicios del videojuego en el país.

Notas

1. El entrevistado no recordó el nombre de pila del Sr. Rigau.
2. Para mayor claridad, en este punto, Inter es un conglomerado de tres empresas, Inter Electrónica S.A. (factoría, dirigida por Pascual Gómez Aparicio), Internacional Radio Televisión, S.A. (firma comercial y distribución, dirigida por Rafael Gómez Aparicio) e Inter Servicio, S.A. (talleres de servicio técnico, dirigida por Antonio Ibáñez Fernández, amigo de la familia Gómez Aparicio).
3. Dicho trabajador ha solicitado permanecer anónimo.
4. En el *Boletín Oficial del Estado* de 1974 se establece en 6750 pesetas para los trabajadores mayores de 18 años (<https://www.boe.es/buscar/doc.php?id=BOE-A-1974-535>).

Referencias

- Apperley, T., y Parikka, J. (2018). Platform studies' epistemic threshold. *Games and Culture*, 13(4), 349-369.
- Ernkqvist, M. (2008). Down many times, but still playing the game: Creative destruction and industry crashes in the early video game industry 1971-1986.
- Gillespie, T. (2010). The politics of 'platforms'. *New media & society*, 12(3), 347-364.
- Montfort, N., y Bogost, I. (2009). *Racing the beam: The Atari video computer system*. MIT Press.
- Mora-Cantallops, M. (2016). Overkal - La primera consola europea de la historia era española. *RetroGamer* nº17, octubre 2016. Axel Springer España. p.32-39.
- Mora-Cantallops, M. (2023). Made in Spain: La "No Historia" de las Consolas Españolas. *Transactions of the Digital Games Research Association*, 6(2). <https://doi.org/10.26503/todigra.v6i2.139>
- Mora-Cantallops, M. y Navarro-Remesal, V. (2020). Unearthing the first European video game console: the Spanish Overkal. *History of Games international conference 2020, Krakow, Poland*, 27-29 de mayo, 2020.
- Parikka, J. (2013). *What is media archaeology?* John Wiley & Sons.
- Švelch, J. (2018). *Gaming the Iron Curtain: How Teenagers and Amateurs in Communist Czechoslovakia Claimed the Medium of Computer Games*. MIT Press.
- Whalen, Z. (2012). Channel F for Forgotten. *Before the Crash: Early Video Game History*. 60-80.
- Zielinski, S. (2008). *Deep time of the media: Toward an archaeology of hearing and seeing by technical means*. Mit Press.

Abstract: Platform studies have tended to focus on those platforms that have produced a significant volume of software, allowing for detailed research through their archives. However, this focus has often overlooked key local histories, which, while not having achieved "classic" status, represent relevant milestones in the development of the video game industry. Overkal, the first Spanish console and perhaps the first one manufactured outside the United States, is one such case. Its story helps to understand not only the emergence of the video game industry in Spain, but also how local technological and socioeconomic realities influenced its creation and commercialization. Through semi-structured interviews with the descendants of the creators and former workers of Inter Electrónica, as well as information obtained from sources and official records, this research reconstructs in detail the birth of Overkal.

Keywords: Overkal - Inter - Spain - console - Odyssey

Resumo: Os estudos sobre plataformas tendem a concentrar-se nas plataformas que produziram um volume significativo de software, permitindo uma investigação

pormenorizada através do seu arquivo. No entanto, esta abordagem tem muitas vezes ignorado histórias locais importantes, que, embora não atinjam o estatuto de “clássicas”, envolvem marcos no desenvolvimento da indústria dos videojogos. O Overkal, a primeira consola espanhola e talvez a primeira fabricada fora dos Estados Unidos, é um desses casos. A sua história ajuda a compreender não só o surgimento da indústria dos jogos de vídeo em Espanha, mas também a forma como as realidades tecnológicas e socioeconómicas locais influenciaram a sua criação e comercialização. Mediante entrevistas semi-estruturadas com os descendentes dos criadores e antigos trabalhadores da Inter Eletrónica, assim como de informações obtidas em fontes e registos oficiais, esta investigação reconstitui em detalhe o nascimento de Overkal.

Palavras-chave: Overkal - Inter - Espanha - consola - Odyssey

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo.]
