



En aquellos tiempos era un joven de 24 años que usaba un ZX-81 y ya estaba encantado con la entonces incipiente informática personal. Deseando probar nuevas experiencias en programación BASIC y deslumbrado por las maravillas que prometía el QL, me compré uno en El Corte Inglés al poco tiempo de haber salido a la venta. Mis noches se hicieron largas aprendiendo a programarlo. Con la experiencia del BASIC del ZX-81 y las facilidades del SuperBASIC, sobretodo los procedimientos y funciones, así como el uso de ventanas y canales simultáneos, fue coser y cantar. Aquel lenguaje novedoso permitía estructurar los programas y dividirlos en partes que hacían fácil la resolución de problemas. Pronto me atreví a adaptar programas del ZX-81 y a hacer algunos juegos y utilidades sencillas (biorritmos, mastermind... en mi web podéis verlos). Los programas profesionales que venían con el QL (Archive, Quill, Easel y Abacus, de Psion) me permitieron utilizarlo con soltura para el trabajo, escribiendo artículos, bases de datos y estudios estadísticos.

La programación en SuperBASIC era sencilla con el apoyo del manual del QL. Algunos libros que se editaron en aquella época también fueron de ayuda: los de los programas de Psion, Genio de los Juegos, Manual de Referencia, QL SuperBasic, Uso profesional y comercial del QL, etc. Incluso se editó uno en español sobre la programación en código máquina (QL Programación Avanzada, de la ed. Ra-Ma), algo con lo que yo nunca me atreví, pero que era necesario para exprimir todo el jugo del ordenador. Algunas revistas, básicamente inglesas (QL World) y suplementos en revistas españolas sobre Spectrum (Suplemento QL Magazine de TodoSpectrum) arrojaban algo de luz sobre un universo que empezaba rápidamente a contraerse...

Los desarrolladores de software no se decidieron a apoyar con fuerza un ordenador extraordinario para la época, pero que desmerecía por los problemas que daba su sistema de almacenamiento (nefastos microdrives, lentos y con frecuentes errores). Pocos programas llegaron a distribuirse en

España por canales comerciales: Psion Chess, MatchPoint, QLFlight, Vroom y otros... Además el QL tuvo que enfrentarse al desinterés de los distribuidores de hardware, que ya apostaban fuerte por los PC's, y competir con las ideas erráticas de su genial creador (Tío Clive).

El desinterés comercial tuvo que ser sustituido por el trabajo de particulares que distribuían hardware por su cuenta y riesgo (recuerdo la unidad de discos de 3'5", la EPROM ICE, la ampliación de RAM). Fuera de nuestras fronteras llegaron a desarrollarse interesantes aparatos, absolutamente revolucionarios para una época en la que los PC's todavía usaban pedales: tarjetas de CPU, módems, discos duros, digitalizadores de imagen y vídeo, etc. Mención especial merece el proyecto StarMouse: un ratón y software gráfico para el QL realizados íntegramente en España, que ejemplifica los esfuerzos que los aficionados a esta máquina desarrollaron en aquellos tiempos. Sobretodo debe destacarse el trabajo y dedicación de los usuarios reunidos en el Club Español Independiente de Usuarios de QL (CEIUQL) que, en comunicación con usuarios de otros países, mantuvieron vivo el ordenador, nos enseñaron que había luz más allá de los Pirineos, y desarrollaron cientos de aplicaciones extraordinarias que han perdurado hasta hoy, en los formatos de las revistas Qlave, Cuq y Qliper, y en iniciativas internacionales de software (ICE, QUANTA). Pero de esto me he dado cuenta hace un par de años... ■



ICE. Uno de los primeros entornos gráficos para QL



MachPoint. El programa de PSION, que tanto juego dio en Spectrum, aquí en su versión para QL.



Vroom. Otro de los primeros juegos de QL típicos de la época.



Portada de "QL Programación Avanzada". Uno de los impresionables libros publicados en España.