

20 años del Salto Cuántico

Hablamos con Salvador Merino, uno de los usuarios más ilustres de Sinclair QL

Se cumplen 20 años del lanzamiento de la versión española (conocida como MGE) del Sinclair QL, una innovadora pero fallida apuesta de la compañía del "tío Clive". En @RROBA queremos aglutinar, en dos entregas, algunas impresiones de sus usuarios españoles, algunos de los cuales se encuentran en el grupo SinclairQL.info, presentes en la pasada edición de MADRISX. Este mes hablamos con Salvador Merino, un usuario con amplia experiencia de programación en QL, algo que añora de forma manifiesta: "Microsoft nos ha quitado las ganas de programar a todos".



@RROBA: Para empezar, cuéntanos cómo fueron tus inicios en la informática, y cómo acabaste haciéndote con un QL.

Salvador Merino: En mis inicios en España no había ordenadores en la escuela ni en la mayoría de empresas. Los ordenadores que veíamos en las películas poco tenían que ver con la realidad de aquellos días, o la actual. Mi primer contacto fue con la famosa máquina recreativa de Ping-Pong, luego llegaron a gran velocidad máquinas recreativas como el Space Invaders, Ga-

laxy, Comecocos, etc. Mi primer ordenador en el año 1979 fue de la marca Atari, y lo usaba para jugar con los juegos Atari en cartucho ROM. En el año 1983 comienzan a editarse en España las primeras revistas de informática con listados de programas en BASIC, y es la revista ZX la que me convence a comprar en las navidades del año 1983 un Sinclair ZX Spectrum 48K, y comenzar a hacer mis primeros pinillos en el mundo de la programación utilizando los lenguajes BASIC, FORTH y ensamblador Z80.

Fue la revista ZX mi primer contacto con el Sinclair QL, gracias a un extenso artículo que hicieron coincidiendo con su presentación al público en enero del año

1984, pero tuve que esperar a finales del año 1985 para poder comprar mi primer Sinclair QL versión MGE.

@: ¿Qué te atrajo más de esta máquina en concreto?

SM: Era una máquina que estaba dotada de un micro Motorola 68008 de 32 bits, un sistema operativo multitarea, QDOS, un BASIC llamado SuperBASIC, y estaba bien dotada de interfaces para conectarse al exterior. Además, se entregaba con un

paquete de cuatro programas de gestión de Psion (Quill, Abacus, Archive y Easel), y en aquel momento no había nada mejor, y menos a ese precio.

@: ¿Cómo ha ido evolucionando estos años?

SM: El Sinclair QL fue una máquina tan adelantada a su tiempo que simplemente no ha evolucionado casi nada desde su muerte comercial en el año 1986. Quienes sí han evolucionado han sido los PCs compatibles que comenzaron con un terminal en modo texto en monotarea, y el micro Intel 8088 de 16 bits, hasta llegar a disponer de la mayoría de las ventajas que ofrecía el Sinclair QL

@: ¿Cómo surgió el club QLAVE?

SM: El Club QLAVE nace en diciembre del año 1985 en Zaragoza, gracias a Serafín Olcoz y sus amigos. Se trata de un Club copiado a imagen y semejanza del Club QUANTA Inglés.

@: La escena española de QL ha tenido que pasar por un largo camino, ¿cómo la ves actualmente?

SM: Actualmente está casi reducida a unas pocas webs alrededor de una llamada sinclairql.info que contiene una recopilación, o archivo, del material cedido por los socios del desaparecido Club QL Español, y nuevo material creado por los nuevos colaboradores de la web.

@: ¿Y la escena internacional?

SM: Existen varios clubes a nivel internacional que todavía sus socios continúan creando nuevo software para el Sinclair QL y sus compatibles. También existen varias empresas muy pequeñas que con-



tinúan comercializando software y hardware, y esas mismas empresas editan y distribuyen la última revista QL para dar a conocer sus nuevos productos y proyectos futuros, QL TODAY.

@: ¿Qué destacarías de la figura de Tony Tebby en la vida del QL?

SM: Tony Tebby es uno de los padres del Sinclair QL. Es el autor del sistema operativo multitarea QDOS.

@: ¿Cómo fueron sus nuevos proyectos relacionados con el QL tras abandonar Sinclair?

SM: Lo primero que hizo fue crear su empresa Qjump, y fue su empresa la que dio asesoramiento sobre su sistema operativo a terceras empresas de software o hardware, y escribió y comercializó todas las ampliaciones del sistema operativo QDOS que según él debían haber estado presentes en el lanzamiento del Sinclair QL, pero era imposible meterlo todo en una ROM de 32 Kbytes.

Con la venta de Sinclair a Amstrad en marzo de 1986, Tony Tebby con la cooperación de empresas dedicadas al desarrollo de software y hardware QL, intentan comprar entre todos los derechos del Sinclair QL a Amstrad, pero el precio impuesto por Alan Sugar es excesivo, y la negociación termina en fracaso. Desde ese momento el mundo QL se divide en dos bandos, o lo que es lo mismo, dos súper QLs que se enfrentan entre sí por ocupar el trono del Sinclair QL: la familia CST THOR con sistema operativo ARGOS, y el Sandy FUTURA con sistema operativo SMS (conocido como el QLT de Tony Tebby).

@: Se suele ver a Amstrad y concretamente a Alan Sugar como "el malo de la película", al detener la producción del ordenador. ¿Qué sensaciones te produjo en su momento?

SM: Cuando ocurrió todavía estaba estudiando el manual que venía en la caja, y los pocos libros QL que había comprado, y todavía no había podido comprar mi primer programa QL comercial. Mi primer pensamiento fue que había hecho una mala inversión sin ningún futuro. Luego pensé que para lo que había en el mercado, lo mejor era comenzar a aprender a programar en ensamblador 68000, y entonces compre libros sobre Motorola 68000, el programa Talent QL assembler Workbench, y una buena provisión de cartuchos de microdrive.

@: De no haberse producido la compra por parte de Amstrad, ¿qué podría haber pasado con el QL, en tu opinión?

SM: Existía la posibilidad de que hubiese quebrado Sinclair, o que hubiese caído en otras manos interesadas en continuar con su lanzamiento comercial, pues había perdido muchísimo dinero con el coche eléctrico C5. En el supuesto de que hubiese continuado su comercialización, probablemente hoy el estándar en el mercado sería QL compatible, o habría mayor diversidad de plataformas para elegir, y cierta empresa llamada Microsoft habría terminado dedicándose a otra cosa.

@: Para ti el potencial mayor del QL es...

SM: Su sistema operativo QDOS multitarea.

@: Y su mayor inconveniente...

SM: El aspecto externo de la máquina corresponde a una de juguete.

@: El QL es conocido por su gran librería de programas hechos por usuarios, probablemente por la corta vida del software comercial, ¿qué software "amateur" te

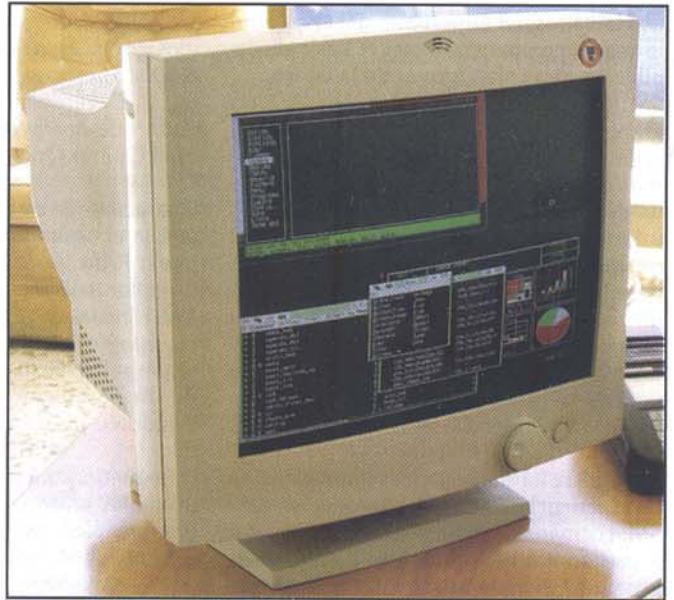
"(EL SINCLAIR QL) FUE EL PRIMER ORDENADOR PERSONAL DE 32 BITS MULTITAREA. TAMBIÉN FUE VANGUARDIA EN DESARROLLO E INVESTIGACIÓN EN SU CORTA VIDA COMERCIAL YA SEA EN SOFTWARE O HARDWARE"

ha causado mejor impresión?

SM: Es difícil decidirse por un programa en particular ya sea un juego, utilidad, lenguaje, etc,... Pero lo mejor del software "amateur" ha sido siempre tener la mayoría de las veces acceso a su código fuente para estudiarlo, o añadirlo a nuestros programas.

@: ¿Podría decirse, con iniciativas como IFE, que el QL es pionero en el intercambio de software libre, en el hecho de compartirlo?

SM: IFE (International Free Exchange) fue un intento de unir todas las librerías de



Una tarjeta QXL en funcionamiento bajo DOS

software QL disponibles en los diferentes clubes de cada país. De todas formas, el club QL matriz del cual descienden todos, QUANTA, no era un club nuevo, sino el reciclaje de un viejo club de principios de los 80 dedicado al montaje o bricolaje de ordenadores basados en el Intel 8080 y Zilog Z80, y sistema operativo CP/M versión gratuita, cuyo principal objetivo era crear una librería de programas de dominio público (era el comienzo del proyecto GNU).

@: ¿En qué otros ámbitos crees que ha sido pionero el QL?

SM: Fue el primer ordenador personal de 32 bits multitarea. También fue vanguardia en desarrollo e investigación en su corta vida comercial ya sea en software o hardware.

@: Debe suponer un especial orgullo que Linus Torvalds fuera un activo usuario de QL y que programase bastante en él...

SM: Sí, igual que Linus Torvalds, autor del sistema operativo Linux, hubo otros muchos programadores famosos que aprendieron a programar en un Sinclair QL. Desgraciadamente, todos tuvieron que migrar a otras plataformas para poder ganarse la vida en el mundo de la programación.

@: Háblanos del SuperBasic del QL, cómo lo ves en comparación con el Basic disponible en otras plataformas de la época.

SM: Simplemente era el mejor. Era un gran cambio con los BASICs de aquella época, porque permitía escribir programas estructurados fáciles de seguir, entender y depurar. Definir procedimientos y funciones, y sus estructuras de control de bucles de repetición condicionales permitían controlar fácilmente el flujo de un programa sin perderse de ocurrir cuando usábamos los temidos GOTOs y GOSUBs. Parecía que estábamos usando un lenguaje como el 'C' en vez de un BASIC cualquiera como el Microsoft BASIC.

@: ¿Qué te ha supuesto más gratificante en tu experiencia como programador en QL?

SM: Lo más gratificante ha sido aprender a programar, e intercambiar con otros usuarios QL material de todo tipo relacio-

SM: QDT es lo que normalmente conocemos como escritorio en WINDOWS o LINUX (opciones como KDE, GNOME, etc...). El verdadero entorno gráfico con ratón que nos permite escribir programas es el Qjump Qpointer de Tony Tebby.

El atractivo de un Sinclair QL no llega hasta que el usuario consigue ampliar su memoria RAM, porque era imposible utilizar o explorar la multitarea con la memoria RAM inicial de 128 Kbytes. Entonces es cuando junto con el Qjump Qpointer y el Qjump Toolkit II, el usuario QL disfruta de un entorno muy similar al Microsoft Windows, pero 10 ó 12 años antes.

El segundo atractivo, y quizás el más importante, era que programar la máquina era muy fácil, porque toda la documentación necesaria era fácil de obtener.

@: ¿Piensas que Sinclair falló en algún momento con su estrategia de lanzamiento del QL?

SM: Quienes no fallaron fueron los de la competencia que, gracias a la corrupción de los críticos de la prensa especializada, hicieron un buen trabajo de acoso y derribo, pues era un producto innovador, y nadie tenía nada preparado para poder competir con él.

El fallo principal de Sinclair fueron las prisas, y llegar el primero hizo que presentaran al público una máquina que todavía estaba sin terminar. Por ejemplo, el sistema operativo inicial no era el QDOS, sino el CP/M-68K (ese era el sistema operativo que hacía fun-

cionar al Sinclair QL el día de su lanzamiento o presentación al público), pero se optó por el primero, porque estaba hecho en casa, y eso abarataba costes. El sistema operativo QDOS fue escrito a toda prisa por Tony Tebby en un tiempo récord de solamente 2 semanas más o menos, y cuando fueron entregados los primeros Sinclair QL todavía estaba el sistema operativo sin depurar, y el SuperBASIC se entregaba en un cartucho ROM externo de 16 Kbytes, porque no cabía en los 32 Kbytes de ROM interna iniciales.

@: Hay otras formas de seguir "manejando" QL, sobre todo a través de emuladores. ¿Dan buenos resultados?

SM: Los emuladores QL son muy buenos, y permiten usar el software original a excepción de aquellos programas protegidos y aquellos que necesitan hardware no presente en la emulación. Hay que distinguir entre emuladores que emulan al Sinclair QL original, y emuladores que emulan a un QL compatible con un sistema operativo totalmente nuevo como por ejemplo el SMSQ/E de Tony Tebby.

@: A su vez, hay emuladores que corren bajo QL, como los de Spectrum. ¿Cuál de esos emuladores funciona mejor y qué se puede mejorar hoy en día, si es posible?

SM: Para el Sinclair QL se escribieron emuladores de IBM PC XT para correr sistemas operativos como el Microsoft MS-DOS, máquinas basadas en el Intel 8080 y Zilog Z80 con sistema operativo CP/M, Sinclair ZX81 y todas las versiones del Sinclair ZX Spectrum 48K/128K. Todos funcionan bastante bien, pero los tiempos han cambiado. Si bien hace 20 años era el Sinclair QL quien podía emular un PC compatible, los PCs compatibles tuvieron que esperar al año 1995 para poder emular un Sinclair QL, pues necesitaban como mínimo el micro Intel 80486 y varios Megas de memoria RAM.

@: ¿Qué te parece el papel de Psion en el software que apareció para QL?

SM: Psion es una compañía que nace con la comercialización de su primer programa para el Sinclair ZX81 en el año 1981, y luego participa en el programa demo del Sinclair ZX Spectrum. Su papel en el software QUILL, ABACUS, ARCHIVE y EASEL supone para la compañía Psion la confirmación del nacimiento de una gran empresa que ha continuado creciendo hasta llegar a lo que es hoy.

Eso sí, el desarrollo de esos cuatro programas de Psion para el Sinclair QL tiene su anécdota, pues esos programas fueron escritos en 'C' sin saber qué sistema operativo sería instalado definitivamente en el QL. En la demo de la presentación a la prensa en enero de 1984 corrían en un Sinclair QL bajo CP/M-68K, pero en el Sinclair QL definitivo bajo QDOS optaron por añadir a los programas un emulador MS-DOS, pues no había tiempo para reescribir los programas.

También es curioso que la empresa Psion junto a otras empresas desarrolladoras de



Otro QL de Salvador, con un teclado de Futura y un monitor de MSX

nado con la informática. Aunque esos intercambios fueron realizados por correo postal con usuarios que nunca pude conocer en persona a excepción de algunos que pudimos vernos en alguna ocasión unos pocos minutos.

@: Trata de explicar a un usuario de Windows el rendimiento y el atractivo, por no decir anticipación, del sistema operativo del QL y las mejoras que fueron apareciendo posteriormente, como entornos gráficos (por ejemplo el QDT).



hardware/software QL fracasa en el año 1986 en comprar los derechos del Sinclair QL a Amstrad, pero consigue comprar la empresa Amstrad en quiebra en el año 1996, pues era de su interés una licencia de telefonía móvil que pertenecía al grupo Amstrad. ¡La de vueltas que da la vida!

@: ¿Y el de Investrónica con su versión MGE? ¿Cómo calificarías el soporte que prestó?

SM: Investrónica con su versión MGE hizo todo lo posible para que los programas comerciales escritos en España y distribuidos por ellos (incluidos los cuatro programas de Psion) solamente pudiesen correr en un QL con QDOS versión MGE, y no en otros QLs con otras versiones QDOS. El soporte que prestó fue excelente hasta que Amstrad compra los derechos de Sinclair, que es cuando opta por liquidar su stock de QLs en el menor tiempo posible, pues ya no es distribuidor exclusivo de Sinclair en España.

@: ¿Qué son los "clónicos" de QL?

SM: Son nuevas máquinas compatibles QL desarrolladas por terceras personas o empresas, y están basadas en un nuevo hardware con un sistema operativo QDOS compatible.

@: ¿Qué desarrollos de hardware para ampliar y expandir la máquina te parecen más interesantes?

SM: Para la mayoría de los usuarios, una tarjeta con ampliación de RAM y un interface de disco era suficiente para cubrir sus necesidades, pero hubo interfaces de disco duro, grabadoras de Eprom, digitalizadores de vídeo, escáner, puerto paralelo centronics, interface analogico digital, Midi, tarjeta de sonido estéreo 3 canales, sintetizador de voz, etc...

@: La Super Gold Card, ¿qué permite exactamente?

SM: Solamente 4 Mbytes RAM, sustituye el Motorola 68008 por un Motorola 68020 a 25 Mhz, Interface paralelo Centronics de alta velocidad, batería reloj recargable, interface disco DD/HD/ED, y varios Toolkits en ROM.

@: Los microdrives, ¿fallaban tanto como se decía?

SM: Pues no, e incluso puedo afirmar que los míos después de 20 años funcionan perfectamente, e incluso la información guardada en los cartuchos de microdrive permanece intacta después de tantos años, pero no puedo decir lo mismo de

“LOS EMULADORES QL SON MUY BUENOS, Y PERMITEN USAR EL SOFTWARE ORIGINAL A EXCEPCIÓN DE AQUELLOS PROGRAMAS PROTEGIDOS Y AQUELLOS QUE NECESITAN HARDWARE NO PRESENTE EN LA EMULACIÓN”

los disquettes 3.5". Eso sí, la prensa especializada de la época, pagada por la competencia, utilizó los microdrives como talón de Aquiles del Sinclair QL, y la verdad es que hicieron mucho daño. El verdadero problema de los cartuchos de microdrive a 1.600 pesetas fue que en un primer momento eran una opción barata a los disquettes, pues en su lanzamiento en 1984 una unidad de discos costaba alrededor de 200.000 pesetas y un disquette 3.5" costaba 5.000 pesetas; pero en el año 1986 una unidad de disco ya costaba unas 40.000 pesetas y un disco 3.5" alrededor de 600 pesetas. Mientras tanto, los cartuchos de microdrive seguían costando lo mismo que inicialmente, y eran muy difíciles de obtener (eran escasos).

@: ¿Qué posibilidades tiene ahora un usuario de QL de conseguir hardware o de reparar el que tiene, en España?

SM: Desde que HISSA, el servicio oficial de reparaciones de Investrónica, deja de dar servicio en el año 1987, ninguna posibilidad. De todas formas, reparar un Sinclair QL es muy sencillo, y todavía es posible comprar en UK las piezas que suelen averiarse más fácilmente. Aprovecho la ocasión para advertir que alguien sabotaba las membranas del teclado de los QLs españoles, pues el mío ha cascado la membrana al año, y la segunda membrana instalada por mí no se ha roto después de 19 años.

Desde el año 1986 todo el hardware o software para QL tuve que comprarlo directamente de UK gracias a los anuncios publicados en la revista Sinclair QL World. Pero actualmente, la manera más fácil de contactar para comprar algo, probablemente de segunda mano, es usando Internet.

@: Decís en vuestra revista de 20 aniversario que el verdadero final del QL se produce años después del fin del soporte oficial, concretamente con la llegada de entornos como Windows95. ¿Puedes explicarlo un poco más?

SM: El Sinclair QL jugaba con la ventaja de su sistema operativo multitarea, pero con la llegada de Microsoft Windows95, y las primeras versiones de LINUX, la multitarea llega a los PCs compatibles con un entorno gráfico ratón muy similar al dis-

ponible en los QLs. Además, ya están disponibles los emuladores QL para MS-DOS, WIN95 y Linux, y los pocos usuarios QL que quedamos empezamos a migrar al barato hardware PC.

Para el mundo PC la llegada del sistema operativo Windows95 supuso la reactivación de un mercado que estaba en crisis, y la renovación de todo el parque de PC por los nuevos dotados de Pentium (más de 100 millones de PCs fueron a parar al cubo de la basura).

@: ¿Estás al tanto de otros ámbitos del fenómeno retro (Spectrum, MSX, Amiga, consolas...)? ¿Te interesa especialmente alguna de estos movimientos?

SM: Lo que se dice al tanto no, pero he leído mucho en lo publicado en las páginas web de Internet.

@: ¿Para qué usas actualmente el PC? ¿Crees que hace falta una máquina tan potente para determinadas tareas diarias?

SM: Uso un PC con un AMD a 300 Mhz y 64 Mbytes de RAM para la contabilidad de mi empresa, rellenar los formularios ayuda de Hacienda, diseño de páginas, y acceso a Internet (tengo instalado en el disco duro particiones con sistemas operativos MS-DOS 6.2/Windows 3.1, WIN98 y Linux). También tengo instalado en él una tarjeta Miracle Systems QXL (Motorola 68040 a 20 Mhz con 5 Mbytes RAM, sistema operativo SMSQ, e interface red local QL), y emuladores QL que corren en cualquier sistema operativo que tengo instalado en el disco duro.

Tengo un portátil a 1,8 Ghz con 256 Mbytes de RAM y sistema operativo Windows XP, y creo que para las tareas normales de una oficina no hace falta tanta potencia.

@: El mejor recuerdo que guardas del QL, algo que signifique especialmente para ti...

SM: Creo que han sido los contactos e intercambios con otros usuarios QL. Eso daba motivación e ilusión para hacer cosas. Quitando ese placer que da la relación con otras personas, lo único que puede motivar al ser humano para realizar un trabajo es una remuneración económica.

Gaby López<