

QL

MAGAZINE

Suplemento especial Octubre 1985

QL también para jugar:
**D-Day, Super
Backgammon**

**GRAPHI QL:
Una paleta
de 8 colores**

**Novedades
calientes:**

•
**Reducción
del precio
a la mitad**

•
**Discos de
720 Kbytes**

El QL baja de precio

A comienzos del verano, todo auguraba problemas para **Sinclair**: los grandes *stocks* sin vender repercutieron en una falta de liquidez de la empre-



sa, que no podía hacer frente a sus deudas. La solución milagrosa, llamada **Maxwell**, consistía en la capitalización por parte de este editor inglés, a cambio de la cesión del con-

trol de la compañía. Este compromiso dejó respirar a sir **Clive** hasta el verano.

Pero a primeros de agosto **Sinclair** anuncia que ya no necesita el acuerdo con **Maxwell**, y se rompen las negociaciones. El tío **Clive** ha firmado un acuerdo con una cadena de tiendas de electrónica, por el que éstas adelantan dinero a cambio de descuentos sobre las ventas. El siguiente golpe de su agresiva estrategia fue bajar a la mitad el precio del QL: de 400 a 200 libras, con fecha de dos de septiembre. **Investrónica** no ha tardado en reaccionar, y ha puesto el precio de la máquina española, que costaba 125.000 pesetas, en 79.000 pesetas. Buenas noticias para los que todavía no han pasado por la tienda.

Más aplicaciones: Nóminas

Cuando, el mes pasado, pasamos revista a los programas de aplicación de origen español que iban apareciendo, no nos había llegado todavía el programa de nóminas de **WorldMicro**. Se trata de una aplicación escrita sobre **ARCHIVE**, con cuatro bases de datos relacionadas: contienen el Convenio colectivo, los da-

tos de la Seguridad Social (Bases y Tipos) y el fichero de empleados, respectivamente. El programa permite actualizar cualquiera de las cuatro y listar la nómina, los recibos y los datos de la Seguridad Social.

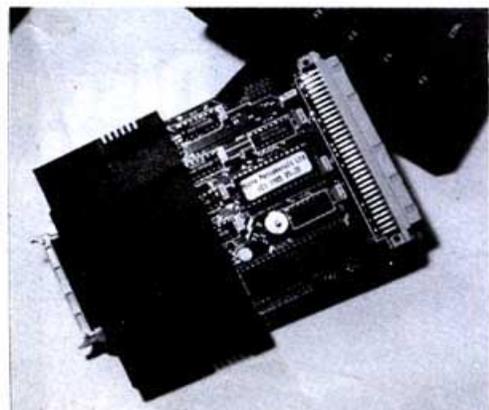
Un programa sencillo para una tarea muy mecanizable. En el listado de recibos está prevista la inclusión de inci-

Un disco para ahorrar infartos

El principal problema del QL a estas alturas es la dependencia de los *microdrives*. Si bien su calidad ha mejorado, siguen ofreciendo una capacidad baja, y no toleran bien el esfuerzo que supone utilizarlos en aplicaciones con gran movimiento de datos. Además, su fiabilidad no llega a *standard* profesional. Por esta razón, **Investrónica** comercializará la unidad de disco «oficial» **Sinclair**. Se trata de un disco de 3 1/2 de doble cara, con una capacidad de 720K formateadas. Los programas de **Psion** versión española trabajan perfectamente con la nueva unidad tras una pequeña adaptación.

La unidad incluye en su ROM una ampliación del **BASIC** que proporciona comandos de acceso aleatorio y otras ayudas de interés. Importante para un uso profesional, por su capacidad, rapidez y fiabilidad. El precio ha sido fijado en 93.000 pesetas con controlador. Aunque resulte algo caro, más de un usuario respirará aliviado.

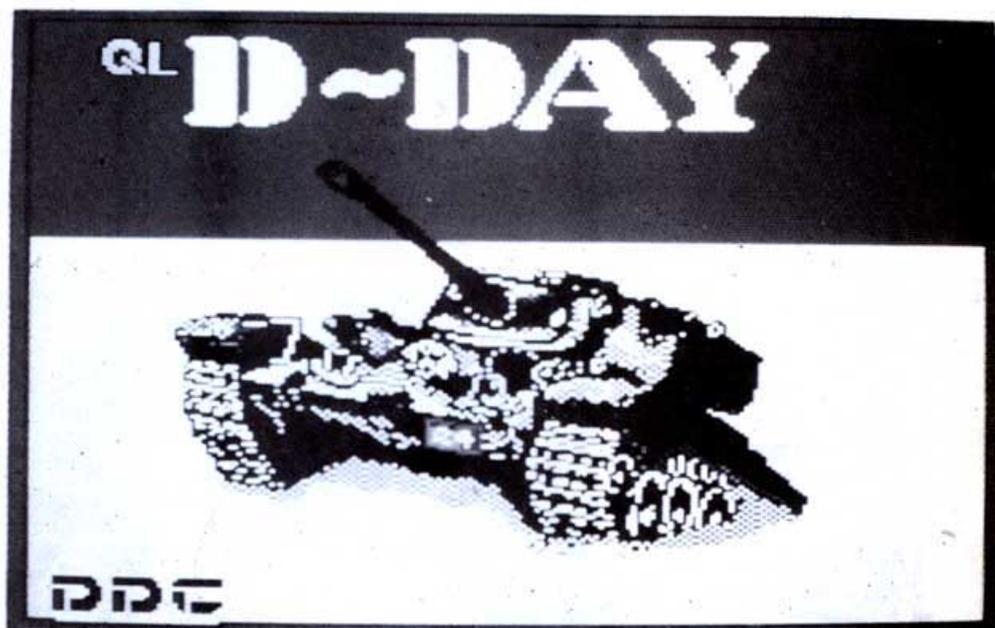
dencias. La salida está adaptada a los impresos oficiales, requiriendo una impresora *standard* de 80 columnas.



Los primeros compradores del QL disimulaban su disgusto por la falta de software para jugar diciendo, que «al fin y al cabo se trata de una máquina seria: dispone de más compiladores y aplicaciones profesionales que ningún ordenador de su precio...». Lo cierto es que los buenos programas de juego tardaron, pero van haciendo su aparición.

Se dispone ahora de uno de los mejores programas de ajedrez para microordenadores (ya comentado en un número anterior) y de un Backgammon bastante interesante. Está anunciada, aunque todavía no la hemos podido ver en España, la versión QL del Match Point, el mejor juego de simulación tenística. Las fotos de la pantalla dejan ver unos gráficos excelentes; esperamos que el movimiento sea tan bueno como en el Spectrum.

D Day, un juego de guerra ya famoso, también aparece en una generosa versión, con dos microdrives que forman uno de los juegos de guerra más completos que hemos visto. Por otra parte, han ido apareciendo una serie de juegos de acción de dudosa calidad, sobre todo teniendo en cuenta las grandes posibilidades de la máquina.



Entre ellos podemos citar Star Guard & Galactic Invaders, un microdrive con dos juegos, de los que el primero es realmente malo, con un movimiento muy difícil y una dinámica que, aunque a priori atractiva, queda oculta tras la

dificultad para mover nuestro láser. Galactic Invaders es una versión (otra!) del viejo Space Invaders; el juego es simpático, y la idea, una de las más explotadas de la historia del software, sigue siendo atractiva a pesar del tiempo transcurrido.

Night Nurse es otro juego que no pasa el listón mínimo de calidad: se trata de acompañar las andanzas de una Enfermera en su guardia, llegando hasta una fiesta que se celebra en una de las salas del hospital. Lento y poco elaborado, lo único bien resuelto es el movimiento de los personajes.

Comentamos a continuación dos de estos programas: Super Backgammon, y D Day. Ambos nos han parecido lo mejor que ha llegado a nuestras manos hasta el momento. Afortunadamente, parece que el déficit de juegos se va llenando poco a poco, y que en futuros números podremos ampliar este breve catálogo.



Hay dos tipos de usuarios de ordenadores: los que disfrutan con los Juegos de Guerra y los que no. Para los fanáticos de la estrategia, debe ser bienvenido el lanzamiento de D-Day en su versión QL. Ha sido éste uno de los primeros programas que han llegado a llenar la carencia de programas de juego para esta máquina.

Producido por Games Workshop y distribuido en España por Serma, el Día D participa de todas las características de los juegos de guerra clásicos, y la mayor memoria del QL ha permitido incorporarle una gran variedad de nuevas opciones. Los fanáticos de la estrategia y la táctica disfrutarán, sin duda, con este programa, ya que se puede jugar contra un contrincante humano, usando el ordenador para encargarse del trabajo pesado, y así poder concentrarnos en el juego, o bien luchar contra la máquina, con opciones algo más limitadas.

Se trata de una simulación del combate táctico en la Segunda Guerra Mundial, en los momentos que siguieron al desembarco de Normandía. Disponemos de cuatro escenarios, con objetivos distintos para cada ejército, y se pueden seleccionar con gran libertad las condiciones iniciales de la batalla.

En caso de combatir dos jugadores, pueden elegir entre «comprar» sus ejércitos o utilizar las opciones por defecto

QL D-Day



to del programa que incluyen selección entre ejércitos de 15 a 50 unidades. También podemos, en este caso, colocar nuestras unidades en la disposición que deseemos. Si jugamos contra el ordenador, en cambio, sólo podremos elegir entre dos ejércitos de 15 ó 50 unidades y jugar en el bando aliado o alemán.

El tiempo se suele convertir en un condicionamiento importante en los juegos de guerra, ya que no resulta fácil acabar la partida, incluso con el ejército más pequeño, en manos de un par de horas. Para no dejar las partidas a medias se nos da la opción de sal-

var el juego en micro-drive; al volver a arrancar el programa continuaremos automáticamente donde lo dejamos.

Como se nos anuncia en la carátula, el juego contiene casi 200K de programa y datos, con alrededor de 20K dedicadas a «inteligencia artificial». Con esos tamaños, los tiempos de carga son grandes, ya que el programa lee gran cantidad de datos de los dos cartuchos. El primero contiene los programas, mientras que en el segundo se almacenan los mapas y características de las unidades.

Durante el período

de carga se puede elegir entre uno o dos jugadores, así como el tipo de ejército que se va a utilizar. En la selección de unidades el programa resulta una vez más muy completo, con más de diez tipos en cada bando, incluyendo barcos de transporte y camiones, que pueden mover con rapidez nuestros efectivos. Existen diferentes unidades de carros de combate, que difieren en capacidad ofensiva, precio y prestaciones. Para seleccionar nuestra fuerza de invasión, el programa nos da dinero en proporción al tamaño del cuerpo de ejército. Si lo gastamos sin cumplir nuestro número de unidades, el ordenador nos proporciona unidades de infantería ligera hasta completar el número preestablecido. Así podemos elegir entre un ejército equilibrado o bien otro con unas pocas unidades selectas y un gran número de batallones de infantería ligera, de pocas posibilidades en combate.

Es en la dinámica del juego donde se le pueden poner las mayores objeciones: el movimiento de las unidades se realiza situando el cursor sobre cada una, eligiendo la modalidad (manual o automático), y eligiendo la dirección de cada paso (modo manual) o del movimiento entero (automático). El principal problema es que el posicionamiento del cursor resulta algo lento, y no disponemos de ningún sistema para posicionarnos rá-

pidamente sobre el mapa.

Con una presentación satisfactoria, unos gráficos muy correctos si disponemos de TV

color (en blanco y negro resultan algo más confusos, aunque se distinguen los distintos tipos de terreno sin dificultad), y, como pun-

to más débil, un movimiento algo lento por el mapa. Creemos que hará las delicias de los aficionados a estos juegos e incluso puede lla-

mar la atención a las personas que nunca han jugado a la guerra. En cualquier caso, conviene no tomárselo demasiado en serio.

QL Super Backgammon

A pesar de que los investigadores en Inteligencia Artificial concentraron sus esfuerzos en juegos inteligentes como el ajedrez, pronto se dieron cuenta de que resultaba muy difícil introducir elementos de análisis de posición con cierto éxito. Hace alrededor de cinco años se eligió el Backgammon como juego ideal, por la simplicidad de sus reglas, para lograr un programa «experto», guiado por ideas generales, que permitiera un juego realmente bueno. Este programa derrotó, con sorprendente facilidad, al Campeón del Mundo de la especialidad, siendo el primer juego en el que se lograba algo parecido.

El programa que nos ofrece Digital Precision, y en España Serma, no llega a tanto: un jugador medio le vence con cierta facilidad en el nivel más alto, aunque es una buena herramienta para aprender las sutilezas de este juego, mucho más difícil de lo que parece. El juego consiste en cruzar, cada jugador en dirección contraria, el tablero. Se puede comer las piezas que queden aisladas, y cada jugador puede sacar sus

piezas del tablero cuando consigue introducir las todas en su cuadrante. Gana el primero que saque todas sus piezas.

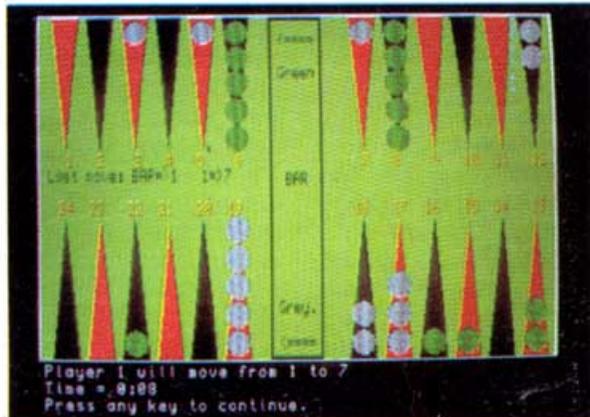
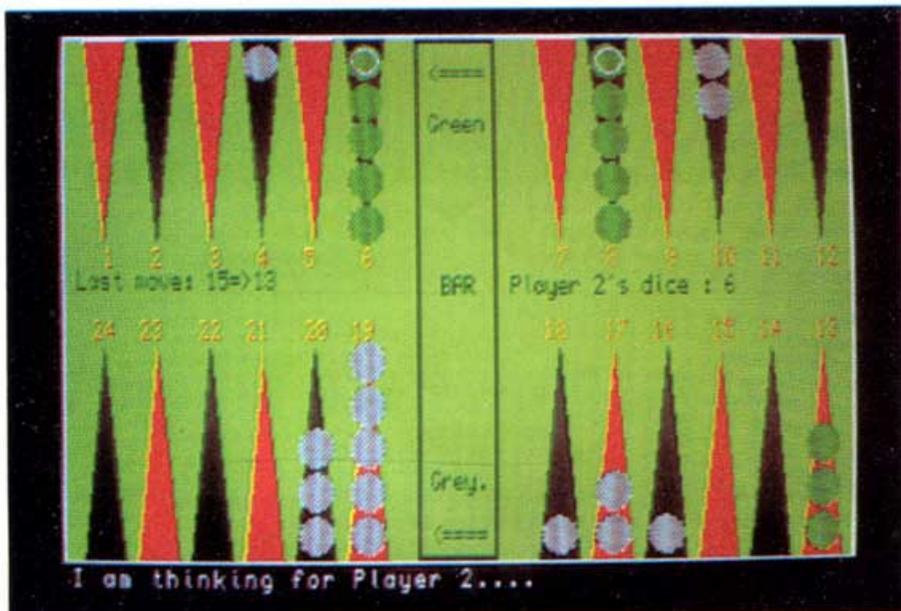
El programa ofrece una novedad curiosa: incluye un documento QUILL donde se explican con detalle las reglas del juego. Una vez arrancado debemos decidir si el ordenador juega contra sí mismo, si juegan dos personas o si hemos decidido enfrentarnos contra él. En este caso podemos elegir el nivel, desde uno a seis.

Se nos permite tirar los dados a nosotros o bien fiarnos de las tiradas del ordenador. Por

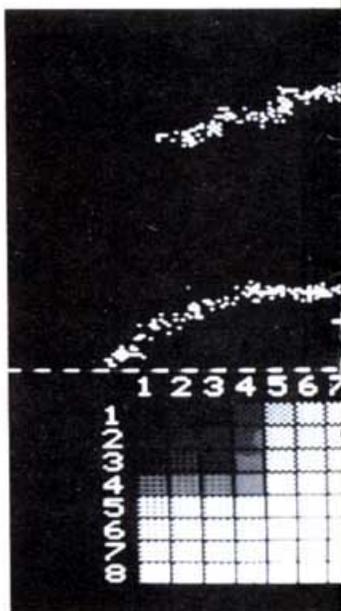
otra parte, existe una opción para que el programa enseñe las jugadas que está considerando en cada momento.

En cuanto a la calidad de su juego, el programa se porta bastante bien, aunque se le

puede derrotar con facilidad cuando conocemos sus debilidades. En determinadas situaciones su juego es demasiado conservador, por lo que un planteamiento ambicioso acabará con él sin problemas.



APLICACION



Graphiq1. Para dibujo artístico

El QL es una máquina con grandes posibilidades gráficas. EA-SEL, el programa de dibujo de Psion, es una buena prueba de ello. También el SuperBasic dispone de unas excelentes instrucciones gráficas. Pero no había aparecido hasta ahora ningún programa que explotase las posibilidades «artísticas» del ordenador. Graphiq1, de Talent y distribuido por Serma, es el primer programa de dibujo que ha llegado a nuestras manos.

Graphiq1 trabaja en el modo de baja resolución de la máquina (256 x 256 puntos, con ocho colores), y resulta muy potente aunque, como veremos, también es difícil de dominar.

Tras la carga del programa nos encontramos con una panta-

lla negra, donde aparece una pequeña cruz de color blanco: el cursor. En el uso más sencillo, podemos usar un joystick (o las teclas del cursor) para mover el cursor. Si usamos simultáneamente la barra espaciadora (botón de disparo), el cursor irá dejando un trazo del color activo. Si introducimos PT, los movimientos del cursor dejarán la traza aunque no pulsemos la espaciadora. Para cambiar el color, basta pulsar la tecla correspondiente a éste (0-7). El comando más útil para el principiante es H, que nos presenta unas cuantas páginas de ayuda, en las que aparece una breve descripción de cada comando.

Dos modos de dibujo en la pantalla, el normal y el XOR, en el que el color que apare-

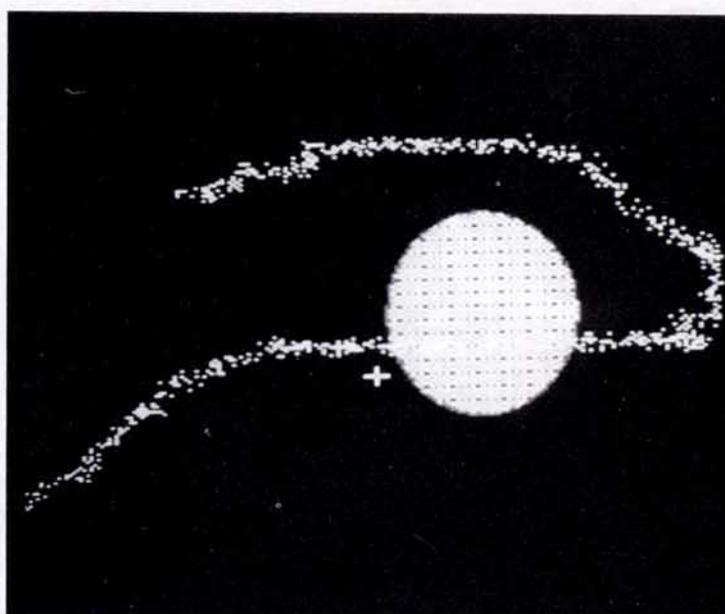
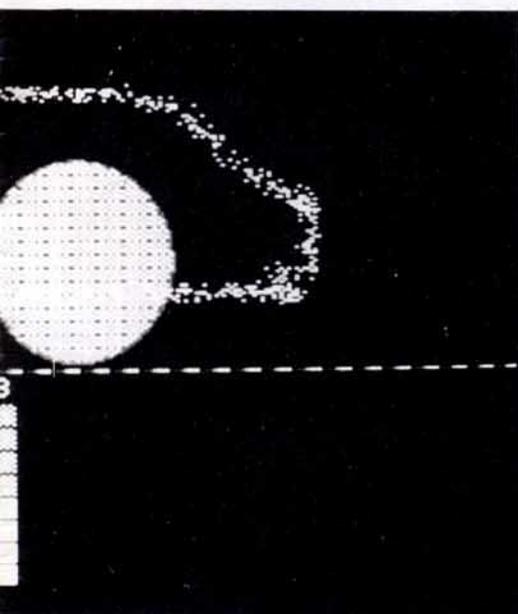
ce en la pantalla es función de la tinta actual y el color previo en la pantalla, nos permiten obtener curiosos efectos. Asimismo, el programa dispone de comandos para dibujar líneas, círculos, elipses y rectángulos. En todos los casos, el programa nos deja ver las características del dibujo según se realiza, pudiendo abortar el comando si el resultado no es satisfactorio.

Para posicionarnos en la pantalla con más precisión, el programa dispone de un índice de la posición actual, el color seleccionado y otras características. Este índice se puede eliminar de la pantalla o cambiar de posición. Otra opción interesante es la de zoom, que permite 16 aumentos para afinar nuestra colocación en la pantalla.

Hasta aquí el programa, aunque potente, no se diferencia en nada de programas de dibujo convencionales para otras máquinas. Pero los comandos de bloques y texturas y otras opciones multiplican su potencia.

Las texturas constituyen ya un importante avance sobre los programas convencionales: se nos permite definir hasta 26 zonas rectangulares en una paleta auxiliar que aparece en la parte inferior de la pantalla y memorizarlas, para luego repetir las en nuestros dibujos.

Casi todos los programas de dibujo disponen de una opción para rellenar áreas de un color. Graphiq1 va mucho más allá: el comando FA rellena de blanco una zona de la pantalla y la memori-



za. Una vez acabado el proceso, los comandos de relleno se referirán a ese área. Si, por ejemplo, tecleamos FC, la zona aparece dibujada en el color activo. Eligiendo otro color y repitiendo el comando, se obtiene un cambio de la zona al nuevo color. Por último, si introducimos FT, el programa volverá a rellenar la zona, esta vez con la textura activa. Así se pueden sombrear o «empapelear» nuestros dibujos sin perder gran cantidad de tiempo. Las texturas disponen de otra opción muy interesante: se le puede indicar al programa que utilice sólo parte de los colores que la componen. Así, una figura sobre fondo negro, si le decimos al programa que no use el color negro, aparecerá sobre el fon-

```

Colour Commands:
Colours are selected by the digits
0-7.
  0      Black      1      Blue
  2      Green     3      Purple
  4      Yellow    5      Cyan
  6      White     7      White

Cdigit Change the cursor colour

The colours of pixels in the current
block can be changed by the commands:

  CS      Colour Swap
  CM*     Colour Merge

Both are followed by a pair of digits
These give the colours to be swapped
or merged.

MORE
  
```

do del dibujo sin alterar el resto de éste.

Otra opción interesante es la posibilidad de usar «aerógrafo» en nuestros dibujos. Esta opción consiste en que, cada vez que cambiamos de posición el cursor, el programa dibuja una serie de puntos aleatorios del color activo alrededor. Este efecto simula un aerógrafo al que se le estuviera acabando la pin-

tura y elimina la precisión de trazado.

Un programa que supera en mucho las posibilidades de las utilidades de dibujo de otros ordenadores, con funcionamiento rápido de sus opciones. El principal inconveniente es el modo de comandos, ya que la pantalla no hace eco de las letras introducidas, lo que multiplica las posibilidades de error, y

hace que cueste trabajo familiarizarse con el programa. Una vez se profundiza en su uso, Graphiq1 resulta una herramienta realmente profesional, que expresa las posibilidades gráficas de la máquina. Si el proceso de selección de comandos se realizase mediante un menú gráfico, el programa merecería un 10. En su forma actual, se queda con un notable.

CUB Y QL LA PAREJA PERFECTA

Este monitor en color CUB es TOTALMENTE compatible con el Sinclair QL.

Combina las capacidades de gráficos destacados con la facilidad de visualizar textos en 85 columnas mientras hace justicia al potencial de color del QL. Su nuevo diseño dotado de una base basculante y giratoria armoniza perfectamente con la simple apariencia funcional del QL.

Lo mejor de todo, es su precio, solo de

91.600

P.V.P.

ESPECIFICACIONES

MODELO-CUB

1451/DQT3

MONITOR DE 14"

ENTRADA - RGB/TTL

RESOLUCION - 653 (H)

× 585 (V)

DOT PICH - 0,43 mm.

ANCHO DE BANDA -

18 MHz

ANTIREFLEJO CRT



CUB 1451/DQ



CUB 1451/DQT 3
CON BASE BASCULANTE Y GIRATORIA



MICROVITEC
CUB
COLOUR MONITORS



multilogic

Pº de la Habana, 145
Telf. 458 7475 - 28036 Madrid