

Los "Patitos Feos" del Software Español 18: Unicornio Soft

Hay una sobre que me persigue en esta serie de reportajes, la sombra de uno de los programadores más prolíficos del software español, que al final de todo, aprendió a programar.

Me refiero por supuesto a Angel García Delgado, autor de decenas de juegos distribuidos por Iber, Grupo de Trabajo Software, Sygran, etc, casi todos ellos con una calidad media/baja, y de los que hemos hablado tendidamente en "los patitos", y seguro que aún aparecerá alguno en ediciones futuras.

AGD, fue la cabeza visible de Genesis Software, pero al principio de los tiempos, su compañía tenía otro nombre, el de Unicornio Software, que algunos sufridos usuarios de Amstrad recuerdan (como se acordaron de la madre de AGD en su día) con un cariño especial y asesino.

Sin más preámbulos pues, hagamos un recorrido por la atroz softografía de Unicornio Software, ¡Que Dios os pille confesaos!!

ACTUALIZACIÓN 12/03/2008 : Agregado "Selva Virgen" gracias a la colaboración de Juan Pablo de [SPA2](#).

Extras:

[Pack](#) con todos los juegos

1- Air Cobra (1987)

Tipo: Arcade

Equipo: Angel García Delgado



Por lo visto, AGD estaba un poco envidadillo con el Choplifter, y se le ocurrió hacer un juego de temática parecida, pero como solo el sabe hacer (metiendo el cuevo). En Air Cobra, controlamos un helicóptero que se mueve con una inercia infernal, y al igual que en el clásico tenemos que rescatar a los "hombrecillos" que hay dispersos en cada pantalla.

Versión Amstrad CPC



¡Que bien, me han comprado un helicóptero de juguete!

Como podéis apreciar, el grafista, no sabe mucho de proporciones que digamos, es curioso ve como la altura de un hombre es igual a la planta baja de un edificio y que un helicóptero mide la mitad de estos hombres, y además está conducido por un liliputiense. Alguno pensará seguro, que con ese tamaño, tendrá buenas animaciones, pues no señor, los tíos están más tiesos que un cartón piedra.

Versión Amstrad CPC



¡Que leche me voy a dar!

Pero antes de encontrarnos con estos gráficos dignos de un juego de Fisher Price, nos espera otro trauma mucho peor, la música del inicio. Un sonido atronador que terminará con el tímpano más entrenado, y que ni siquiera se habrían atrevido a usarlo en el peor disco de Bakalao jamás concebido. ¿no os lo creéis?, pues escuchad esto...

¿Música? de [Air Cobra](#)

Completando el cúmulo de despropósitos de este juego, nos encontramos con que el disparo del helicóptero sale media hora después de pulsar el botón, solo tenemos una vida, y como he mencionado antes el Helicóptero tiene mucha inercia y se enbala como un desgraciado, unido a que en este juego no hay scroll, pues ya os imagináis las ostias que te arreas al pasar de pantalla si no vas despacito con mucha inercia.

Versiones:
[Amstrad CPC](#)

2 - Aton (1987)

Tipo: Arcade

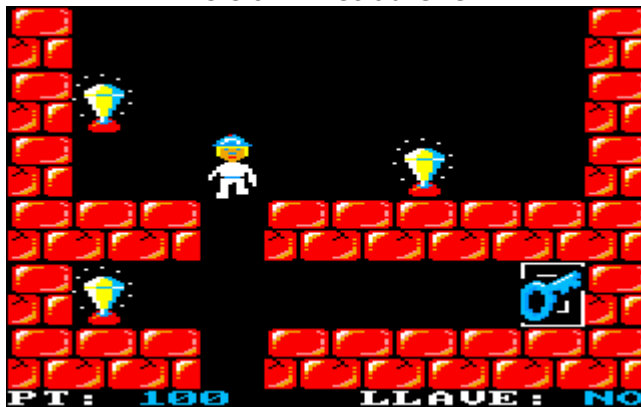
Equipo: Angel García Delgado



Angelillo, muy aficionado a "reciclar" sus trabajos, nos trae un juego que es básicamente igual que Air Cobra en desarrollo, pero con música en el menú (es una escala de notas, pero por lo menos no te estallan los tímpanos), y con unos gráficos infinitamente mejores.

En esta ocasión, manejamos a un explorador, que tiene que ir recogiendo diamantes y llaves para ir avanzando. El juego no tiene apenas enemigos, lo difícil aquí es no estamparse contra nada, ya que el protagonista se mueve continuamente hacia adelante y para colmo, a veces las teclas hacen lo que les sale de las narices, pero esto no impide que se puedan avanzar unas cuantas pantallas, que no es poco.

Versión Amstrad CPC



¿El mejor juego de Unicornio para CPC?

Para empezar pulsad S y con las teclas del cursor se mueve el explorador, hay que coger los diamantes y con las llaves se abren las puertas, que de lo contrario, nos matan. Por cierto...no os penséis que os vais a librar de escuchar la música..

[¡Preparad vuestros oídos para Aton!](#)

Versiones:

[Amstrad CPC](#)

3- Dirk (1987)

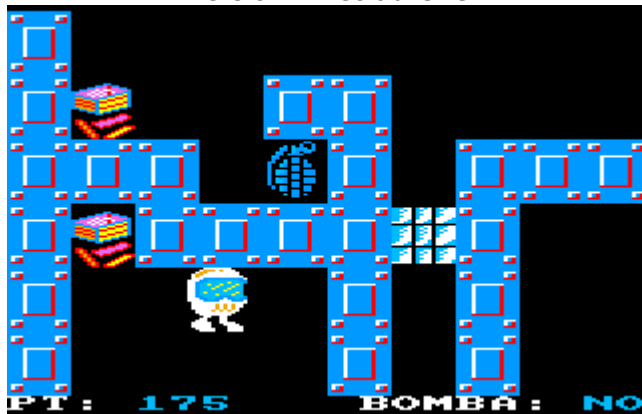
Tipo: Arcade

Equipo: Angel García Delgado



Ya sabemos que este chico tenía un morro que se lo pisaba, ya lo demostró con sus múltiples versiones de el mismo matamarcianos, es por esto, que no me extraña que Dirk sea el mismo juego que Aton, pero con un robot y un control mucho peor si cabe. y yo me pregunto... ¿Donde está el tanque de la pantalla inicial?.

Versión Amstrad CPC



*La paleta gráfica de CPC,
explotada al máximo*

Versiones:

[Amstrad CPC](#)

4 - Transx (1987)

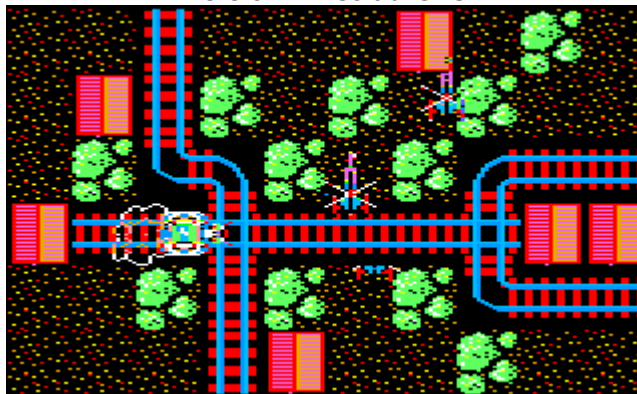
Tipo: Arcade

Equipo: Angel García Delgado



Castaña de proporciones épicas que es más o menos igual que los otros, pero controlamos un "algo" que se desplaza por las vías del tren. Al estar sobre las vías es difícilísimo controlarlo, ya que por lo visto, para moverse por una vía de tren hay que girar "a mano", algo que si se tiene que hacer al mismo tiempo que se evita chocar, y matar enemigos que se abalanzan contra nosotros como si no tuvieran nada más que hacer, pues resulta exasperante e imposible.

Versión Amstrad CPC



No, no es el Locomotion, imás quisiera!

Como novedad, por lo visto AGD ya aprendió para este juego a hacer músicas, y por lo menos, suena algo parecido a una melodía. Como muestra un botón...

[Transx](#)

Versiones:

[Amstrad CPC](#)

5 - Selva Virgen

Tipo: Arcade

Equipo: Angel García Delgado



Este título, es oficialmente hasta la fecha, un M.I.A. (desaparecido en combate), pero como vi que en el WOS había una captura del juego, se me ocurrió preguntarle al sr. Juan Pablo de [SPA2](#) si por casualidad no estaba pendiente para la próxima actualización de SPA2, y mira por donde me ha enviado cordialmente el juego, para que pueda disfrutarlo (en el mal sentido) personalmente.

Versión Spectrum



¡Elefantes enanos y azules!

Aunque a primera vista, pueda parecer un juego decente, Selva Virgen es otro bodrio patatero de AGD, prácticamente igual que aquel "Thor y la Cría del Dragón", pero en la selva y con un explorador. El juego es muy simple, ir avanzando saltando o matando a todo bicho viviente en un decorado que no es más que un bucle de scroll. Lo único positivo es que es bastante fácil, si disparamos a todo lo que se mueva, solo nos molestarán los pajarracos.

Versiones:

[Spectrum](#)

Y esto es todo por esta vez, yo mientras tanto sigo actualizando los "patitos" viejos, os recomiendo que os vayáis pasando por el índice de los artículos y encontrareis muchas sorpresas. En la próxima entrega, pasaremos por la "Termomix" a una de las grandes distribuidoras de la época, y una de las pocas que existen hoy en día...