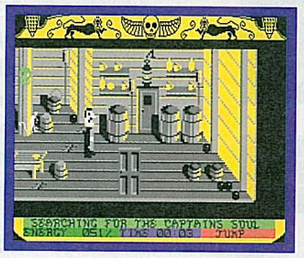
RAREZAS DE ULTIMATE (I)

Han sido 21 los meses que han pasado desde que la sección Retroviews se puso en marcha. Fue entonces cuando devolvimos a la mente de muchos el recuerdo de una compañía como Ultimate, cuyo mérito fue el de crear los juegos más carismáticos de cuantos aparecieron para los ordenadores de 8 bits. Hoy Ultimate vuelve a nuestras páginas para llenar de recuerdos a los ex-usuarios de Commodore 64.

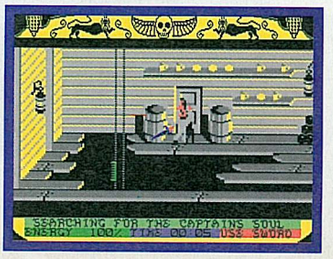


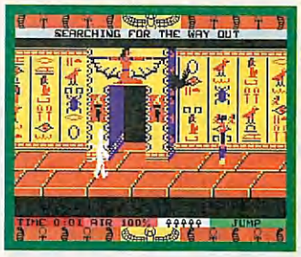
El porqué traemos a **Ultimate** de nuevo a nuestras páginas es una pregunta que tiene muy fácil respuesta. Como todo buen ex-usuario de 8 bits que se precie debe saber, la política de **Ultimate** a la hora de crear sus juegos era la de «exclusivizar» determinados títulos para un sistema en concreto. Así, los usuarios de ***Commodore 64*** no pudieron disfrutar de joyas como KNIGHT LORE o ALIEN 8, títulos estrella de la compañía británica para ***Spectrum,*** aunque sí pudieron disfrutar de las maravillas que hoy os traemos a estas páginas. Dicha política tuvo una excepción en sus comienzos con SABRE WULF, que

BLACKWYCHE

- COMPAÑIA: Ultimate
- AÑO: 1985
- PAIS: Reino Unido
- SOPORTE: C-64

Tras los éxitos de STAFF OF KARNATH y ENTOMBED, la compañía de los hermanos **Stamper** decidió utilizar de nuevo la misma perspectiva, aunque en esta ocasión se trataba de un tipo de juego más cercano a las videoaventuras. El escenario elegido era un barco pirata, y como objetivo la obligación de liberar el alma de un capitán que todavía vagaba por sus bodegas. Gráficamente era excelente, con unos mapeados muy extensos y detallados, aunque el aspecto más destacable de juego era sin duda alguna la dificultad. Encontrar la utilidad de los más de veinte objetos que aparecían durante el juego era ya toda una heroicidad, pero más lo era el moverse por las distintas estancias intentando evitar al numeroso grupo de enemigos que nos atacaban en cada momento. Para terminar, decir que nuestro protagonista podía saltar y utilizar la espada, aunque para esto último debía encontrar primero dicho objeto. Con BLACKWYCHE **Ultimate** logró un éxito importante, aunque ni mucho menos el que consiguió con su primera incursión en este campo. El siguiente paso prometía ser mucho mejor que todo lo visto anteriormente.





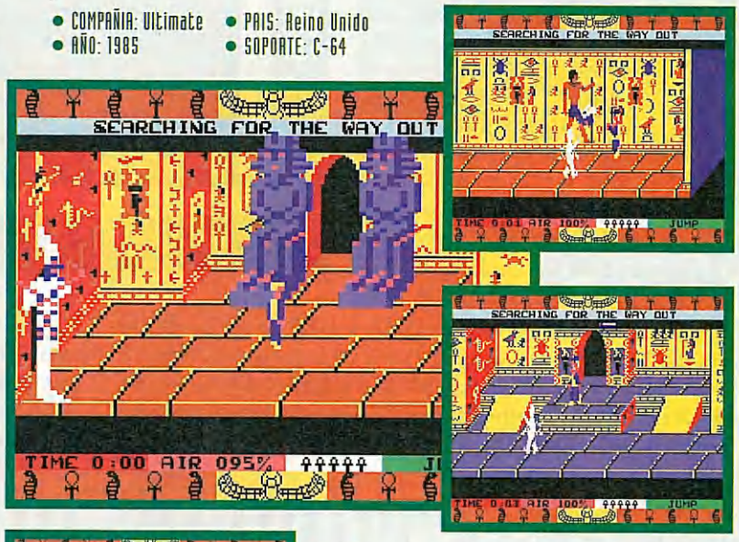
ENTOMBED

- COMPAÑIA: Ultimate
- AÑO: 1985
- PAIS: Reino Unido
- SOPORTE: C-64

fue versionado tanto para ***Commodore 64*** como para ***Spectrum*** (e incluso para ***Amstrad)***, aunque ya al final, con títulos como GUNFRIGHT, NIGHTSHADE y otros se rompió por completo con dicha estrategia.

Cambiando de tercio, hoy os traemos a estas páginas tres de los cinco títulos que fueron la envidia de los no usuarios de ***Commodore 64***. En ellos se varió la perspectiva isometrica, pasando de los tres ángulos de 120° de KNIGHT LORE a un ángulo de 90° y dos de 135°. La diferencia visual era apreciable a pesar del grosor de los *pixels*, aunque gracias al colorido del ***Commodore 64*** se conseguían resultados excelentes. Por último decir que el primero en aparecer fue STAFF OF KARNATH allá por 1984, y que le siguieron en este orden ENTOMBED y BLACKWYCHE en 1985. El mes que viene volveremos para recordar los otros dos títulos que se nos quedan en el tintero: **DRAGONSKULLE** y **OUTLAWS**.

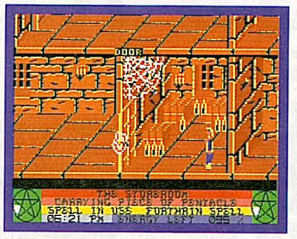
J.C.MAYERICK



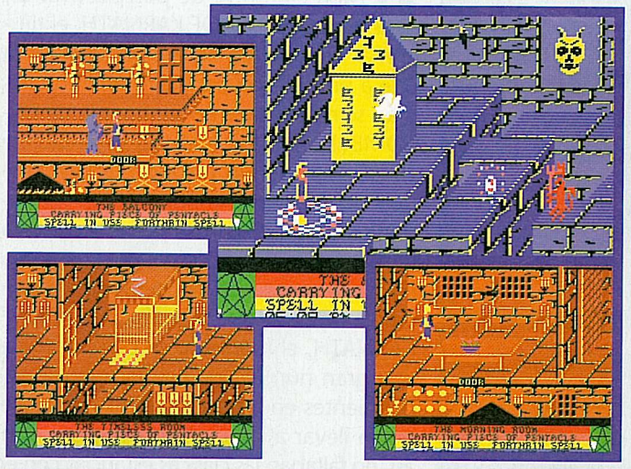
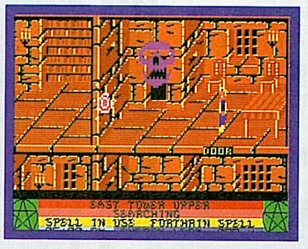
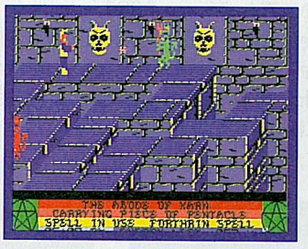
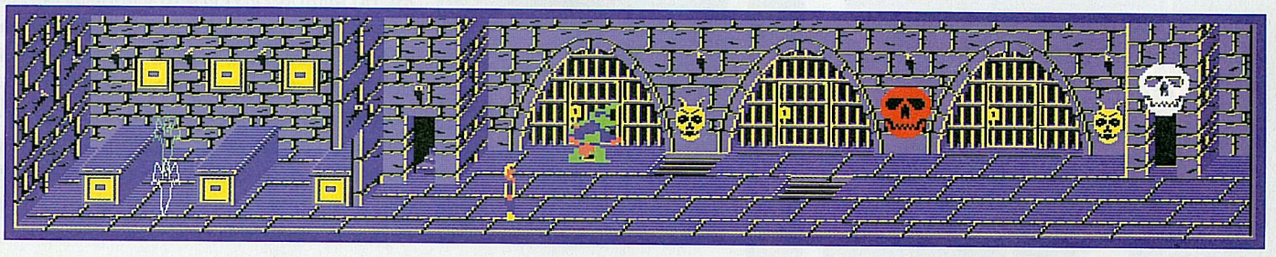
El colorido de los gráficos, como se puede apreciar en las pantallas, era el aspecto más destacable de un juego genial.

ENTOMBED fue el segundo de los títulos para ***Commodore 64*** que **Ultimate** lanzó al mercado y que utilizaba este tipo de perspectiva. Es, junto a STAFF OF KARNATH, el título más carismático de la compañía en lo que a producción para el ordenador alemán se refiere. Lo más destacable de ENTOMBED eran los gráficos, y dentro de ellos el estupendo colorido, en los que quedaba sitio para imponentes *sprites* como los de la portentosa primera pantalla (con las dos efigies egipcias). El sistema de juego variaba en cierto modo, ya que en contra de lo que sucedía en STAFF OF KARNATH, el mapeado se componía de una gran número de habitaciones independientes en las que nuestro personaje debía llevar a cabo alguna misión. Aún así, no faltaban las clásicas estancias con el suave *scroll* horizontal que caracterizaba al ***Commodore 64***. Esta segunda entrega de la saga dejó muy claro que el conocido dicho de «segunda partes nunca fueron buenas» no es aplicable a todos los casos, y menos cuando de por medio se encuentra una compañía con el carisma y el buen hacer de la británica **Ultimate.**

La estupenda calidad de los gráficos y su genial colorido llegaban hasta la propia pantalla de presentación de juego.



- COMPAÑIA: Ultimate
- AÑO: 1984
- PAIS: Reino Unido
- SOPORTE: C-64

STAFF OF KARNATH

El primer gran título que la compañía **Ultimate** lanzó para ***Commodore 64*** (además de SABRE WULF) fue este **STAFF OF KARNATH**. Al igual que KNIGHT LORE o ALIEN 8 en ***Spectrum***, la utilización de un entorno pseudo-3D le permitía conseguir unos resultados gráficos inéditos por aquellos días. Esto, unido al excelente soporte para el manejo de *sprites* y *scrolls* de pantalla que el *hardware* del ***Commodore 64*** ponía a disposición de los programadores, se tradujo en la obra cumbre de un grupo de programación que se hacía llamar A.C.G. (*Ashby Computer Graphics*) y que no eran otros que los propios hermanos Stamper y una portentosa fémina que se encargó del diseño de los gráficos. Aun así, no os llevéis a engaño ya que esa firma no era más que el nombre del único equipo de programación de ***Ultimate.*** El juego lo tenía todo: gráficos, un movimiento fluido y una banda sonora excepcional que nos daba la bienvenida al aparecer la pantalla de presentación. Algunos fondos, como los de las catacumbas, eran un derroche de colorido y originalidad. A este le siguieron tres títulos más del mismo estilo, tras los que **Ultimate** comenzó su época de decadencia en los 8 bits, pasando posteriormente a formar ***Rareware***, una compañía que pasaba a dedicarse única y exclusivamente a las consolas de la compañía japonesa **Nintendo**, que por aquellas fechas andaba inmersa en plena distribución de su consola de 8 bits. El resto de la historia ya la conocéis.