“Hablar bien de según qué juegos es muy sencillo”. Esta frase me la habréis oído cientos de veces. Con la mísera excepción de Virtuoso, todos y cada uno de los títulos que han tenido su RetroGamikia han sido grandes obras de arte. Así que ya va tocando una RetroGamikia de esas de tirar un mito en plan trolaco… Pero no os echéis las manos a la cabeza que Demon´s Crest no va a ser el elegido. Simplemente, os voy avisando…

Supongo que a estas alturas todo el mundo sabrá que Demon´s Crest es una continuación del Gargoyle´s Quest - Ghost´n Goblins lanzado en 1990 para Nintendo Game Boy. Esto es cierto a medias ya que hubo otro título quizá menos conocido en nuestro país que sería el precedente a esta genial obra de Capcom para los 16 bits de Nintendo.

[**Gargoyle's Quest 2 - The Demon Darkness**](http://www.peaso.com/rom-563.html) se lanzó para nuestra amadísima NES en el glorioso 1992. En realidad el título de NES sería una evolución del título de GB ya que aún usaba el sistema de juego inspirado en The Adventures of Zelda II. Para la exploración y los desplazamientos usaremos una vista cenital recreada con unos gráficos muy cute que darán paso a un scroll lateral para los enfrentamientos. En estos enfrentamientos es donde podíamos usar las habilidades del carismático Firebrand pudiendo volar, agarrarnos a muros, disparar fuego, usar objetos, etc. ¿Lo tenéis más o menos claro? ¿Sí? Pues olvidadlo todo.

Demon´s Crest sería una evolución tan grande que tan sólo la imaginería, los enemigos y la ambientación nos darán una pista de dónde viene el legado del poderoso Firebrand. Su argumento puede parecer sencillo, pero nada más lejos de la realidad. Hubo un día en que el mundo se dividía en dos reinos, uno para humanos y otro para demonios. El Infierno entró en lo que podríamos llamar una guerra civil por la posesión de seis joyas mágicas elementales (aire, agua, fuego, tierra, tiempo y paraíso), terminando todo en una batalla con los dos campeones de ambos bandos: el Demonio Rojo y el Demonio Dragón.

El vencedor final resultó ser el Demonio Rojo pese a ver resultado herido de muerte, situación que aprovechó un demonio muy demonio llamado Phalanx para acabar con el campeón y hacerse con todas las joyas. Por supuesto los planes de Phalanx incluían también al mundo de los humanos como objetivo de su loca ambición. Lamentablemente para él, el campeón Rojo escapó no sin antes jurar recuperar el poder y llevar a cabo una venganza sin piedad. Sí, el Demonio Rojo es nuestro querido Firebrand.

Con esta sencilla premisa se nos presenta *Demonzu Bureizon Makaimura Monshō-hen (su título en japonés).* Se trata de un plataformas atípico en el que por supuesto tendremos saltos, vuelos, precipicios, paredes para escalar y todo lo que un buen juego de este tipo necesita. Pero Demon´s Crest va más allá. Es un toque aventurero lo que hace a este juego distinto. Según recuerdo, podíamos llegar al final en tan sólo 5 o 6 niveles yendo a lo directo y acabando con Phalanx. Si intentamos recuperar todo lo que el juego ofrece el juego alcanzaba la nada desdeñable cifra de 12 niveles de delirio pixel con unos diseños obra de una Capcom tocada por el Dios de las artes.

El juego contaba con tres finales distintos que dependían por supuesto de nuestra habilidad y compromiso para con el juego. Lo cierto es que todo aquel que se embarcaba en la aventura de la gárgola roja caía rendido por sus increíbles gráficos, su deliciosa jugabilidad y su legendaria dificultad. Técnicamente hablando, todo roza un nivel realmente escandaloso, desde los enemigos a las animaciones, pasando por los FX o los bellos escenarios. Si viendo DC en movimiento no se te salta una lágrima o se te ponen los pelos como escarpias, no eres humano. Ni demonio.

Detalles como la increíble implementación de los poderes del protagonista, los menús, sus transformaciones cual MegaMan al usar las joyas de poder, los enemigos finales o los ya nombrados tres finales no hacen más que aumentar la leyenda que ha crecido alrededor de este gran juego

# Si hablamos de la música no podemos si no seguir lanzando flores al trabajo de Toshihiko Horiyama. Este señor es el responsable de grandes BSO, indispensables para cualquier melómano videojueguil. Títulos como MegaMan & Bass, MegaMan X, Onimusha II o The misadventures of Tron Bonne nacieron de sus increíbles manos para llenar mundos que derrocharían diversión y amor.

De lo que no cabe duda es que Red Arremer, como se le conoce en Japón, es querido tanto por Capcom como por los gamers. Desde que Firebrand le pusiera las cosas difíciles a Sir Arthur en Ghost´n Goblins (Arcade, 1985) hasta su reciente aparición en Ultimate Marvel Vs Capcom 3, esta simpática gárgola ha protagonizado su propia serie de juegos y se ha revelado como un personaje carismático y solvente. Y si no me creéis probad a luchar contra ella en el mencionado MvsC3: no cabe duda de que es el auténtico Demonio Rojo.