No lo voy a negar: Firebrand es de los personajes a los que más cariño profeso dentro de este nuestro vicio videojueguil. También conocido como Red Arremer, este personaje vino al mundo como un villano más, como un secundario tocapelotas y fácilmente prescindible. El mismísimo Sir Arthur fue el elegido para romperle el culo en ese clásico incunable e indispensable que es Ghost and Goblins (Makaimura, Capcom, 1985). Si es necesario que te cuente porqué GNG es algo que te anima a practicar el onanismo más bizarro, mal vamos.

Tampoco quiero que este Pulpadas sea un baile de cifras loco y que se base simplemente en el aporte de datos que para eso ya tenéis el BOE. No. Quiero que al acabar de leer el artículo corráis como culo que persigue La Veneno a buscar la manera más inmediata de empaparos en el mundo Gargoyle´s Quest. De nada.

Poco tiempo después de que Ghost and Goblins se convirtiera en una saga con la llegada de Ghouls and Ghost (Daimakaimura, 1988) una Capcom desatada y muy inspirada nos traía uno de los primeros spin offs del mundillo: Gargoyle´s Quest (o Makaimura Gaiden en Japón). Ahora nos lo venderían como un DLC pero por aquel entonces los titos de Capcom eran todo buenas intenciones y amor del bueno: querían tu pasta pero con conocimiento, no como ahora.

Vuelvo a repetir que no sé qué mierda se fumaría esta gente para desarrollar un juego de este tipo y que alguien de repente dijera “¿y si Red Arremer protagonizara esta aventura tan sumamente cojonuda?”. Ahí, con dos pelotas. Jugada arriesgada en aquellos tiempos porque los videojuegos no eran algo tan masificado y no existía una cultura tan extendida sobre la imaginería de cada saga. Para muchos el origen de Firebrand era totalmente desconocido.

Ahora situaros en 1990, con una Game Boy triunfando en todo lo gordo y con un parqué de consolas en aumento. Tened en cuenta que se lanzó en 1989 y que hablamos por supuesto del modelo clásico con gráficazos monócromos. Pues bien, como digo a principios de los 90 Capcom se sacó del sobaco un extraño juego protagonizado por la gárgola más hijaputa de la historia de los videojuegos bajo un gameplay bastante curioso: fases de exploración con vista cenital rollito Zelda o Final Fantasy y combates en pantallas delimitadas con plataformas y vistas en 2D. Así a bote pronto algo parecido a lo visto en Zelda II: The Adventure of Link (NES, 1987) pero mucho más bruto.

En los 90 existían ya otras plataformas que podrían haber acogido el título que nos ocupa (NES, PC Engine, Mega Drive o la venidera SNES) pero es curioso y significativo el que Capcom apostara por la pequeña de Nintendo. El argumento es sencillo y casi casi mera excusa para la acción: una vez más un héroe (o villano) se ve envuelto en una trama de ambición, muerte y destrucción para proteger su casa de un malvado algo más malvado que nuestro protagonista. El Rey Breager tenía el honor de tocarle las pelotas a nuestra agil y bastarda gárgola. Esto no puede quedar así.

¿por qué en la carátula es verde?

La basta región de Ghoul es el escenario para nuestras aventuras y se nos presenta con unos gráficos y diseños que a los fans de la serie GNG nos resultarán familiares: escenarios, decorados, enemigos, músicas… Todo desprende un tufillo a las aventuras de Sir Arthur que tira de espaldas

Al menos en nuestro deambular por estas tierras conflictivas contaremos con alguna ayuda en forma de nuevas habilidades y algunos aliados. De nuestro lado encontrábamos al destronado Rey **Darkoan**, los barones Jark y Bymon o Majorita, junto a algunos aldeanos. Todo siempre bajo la imaginería de la saga los cuales nos harán aumentar nuestras capacidades. Aumentos de ataque o vuelo, agarres a los muros y a los pinchos, tipos de disparo... todo un abanico de posibilidades que nos facilitarán sobre manera nuestra ardua labor.

Los gráficos que muestra el título son una fuente de contrastes inabarcable. Si bien en las fases de exploración los exteriores son poco más que hileras de montañas clónicas, algún arbolico triste y solitario y aldeas formadas por pegotes de casas, cuando entramos a las aldeas la cosa cambia. Teniendo en cuenta el año y la máquina en la que corre al visitar los góticos poblados que conforman la arquitectura de tan curioso paisaje podemos ver un modelado más que correcto de los personajes con un estilo superdeformed bastante solvente, además de unas estructuras diferentes entre poblados.

También en los combates la cosa mejora enteros ya que tanto los personajes como los escenarios ganan en detalles. Fondos y efectos, animaciones, diseños de enemigos ricos y variados… Todo un alarde de buen hacer obra de una Capcom que poco tiene que ver con la de hoy en día.

Hablando de los enemigos mención especial merecen los final bosses. Algunos simplemente geniales como viene siendo distintivo en la saga. Podíamos encontrar a Zakku Druzer “el pez globo”, el calavérico panal Bellzemoss, la “habitación” Four Eyes o Rushifell, un bastardo que a los fans de la saga, una vez más, les hará soltar una lagrimilla.

Un sistema de control bien ajustado, una dificultad aseguible pero que anima a seguir, una buena historia, un sistema de passwords cómodo y un despliegue técnico solvente a todas miras hicieron el resto. Es cierto que hay ralentizaciones puntuales y algún parpadeo de sprites, pero creedme cuando os digo que son totalmente perdonables. No así para algunos el hecho de que no viniera traducido al castellano, cosa repetida en su relanzamiento para la eShop de Nintendo 3DS. Una pena.

**Al menos sí que contamos con una segunda entrega de la saga. *Gargoyle's Quest II*** o *Reddo Arīmā Tsū* ("Red Arremer II") llegó inexplicablemente a una agonizante NES en el increíble año 1992, con unos 16 bits pujantes y boyantes. Otra muestra más de lo que Capcom era capaz de hacer y de que lo que le sobraban eran pelotas. Curiosamente en esta ocasión y aumentando la ida de pinza que es la serie nos encontramos con una precuela. Ahora es más común pero por aquel entonces hablar de precuelas era algo totalmente loco. Todo muy loco.

La historia como digo gira entorno a un joven Firebrand que está recibiendo su formación para ser el bastardo que todos queremos y amamos en Etruria, su pueblo natal. Por supuesto todo no iba a ser una merienda de negros y mientras que nuestra simpática gárgola se entrena en otra dimensión (ejem) un cataclismo asola su patria. A partir de ahí podéis imaginar: más muerte, venganza, destrucción y cabreos, muchos cabreos en busca de la procedencia de tal cataclismo, conocido por Black Light.

Por supuesto en cuanto al gameplay no encontramos mucha novedad. Volvemos a la exploración cenital y a los enfrentamientos plataformeros en 2D con algunos sectores de plataformeo puro y duro. Curiosamente este juego fue lanzado también para la Game Boy clásica en 1993 bajo el título ***Makaimura Gaiden: The Demon Darkness*** con dos niveles adicionales respecto a su versión de NES y para desgracia de todos nunca salió de su Japón natal… Otra vez una pena.

Y ahora sí vamos con la joya de la corona. Caviar del bueno. Teta de novicia. Limen de virgen. Culo de cura. La frase “hablar bien de según qué juegos es muy sencillo” los que me conocen me la habran oído cientos de veces. Pues si los juegos anteriormente comentados me ponen tontuco en plan Marichalar en un after, Demon´s Crest me pone bruto en plan Urdangarín en un pleno municipal.

Olvidad todo lo leído hasta ahora. Olvidadlo porque Demon´s Crest es otra cosa. Estamos hablando de 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 al igual que el de las entregas anteriores 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. Como habréis adivinado el Demonio Rojo del que hablamos es nuestro querido Firebrand.

Con esta sencilla premisa que guarda alguna que otra sorpresa se nos presenta *Demonzu Bureizon Makaimura Monshō-hen (su título en japonés).* Se trata de un plataformas atípico en el que por supuesto tendremos los lances clásicos de un juego de plataformas (saltos, vuelos, precipicios, paredes para escalar, exploración…) pero llendo más allá. Es su toque aventurero lo que hace a este juego distinto ya que podíamos llegar al final tan sólo superando 5 o 6 niveles yendo a lo directo y acabando con Phalanx. Sin embargo si intentamos recuperar todo lo que el juego ofrece el juego alcanzaba la nada desdeñable cifra de 12 niveles de loco delirio pixel con unos diseños obra de una Capcom tocada una vez más por las musas con unos diseños y gráficos de lo más bonito de los 16 bits. Ahí es nada.

También contábamos con tres finales distintos, cosa normal si tenemos en cuenta 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. Por supuesto ayuda también que técnicamente roza un nivel realmente escandaloso, desde los enemigos a las animaciones, pasando por los FX o los bellos escenarios. Si jugando Demon´s Crest no se te ponen los pelos como escarpias y no te llora el pene es que no eres humano. Ni demonio.

# Quizá si os comento también que la música corrió a cargo de Toshihiko Horiyama no os diga mucho. Pero si dejo caer que este señor es el responsable de grandes BSO indispensables para cualquier melómano videojueguil ( MegaMan & Bass, MegaMan X, Onimusha II o The misadventures of Tron Bonne) quizá haga a vuestra curiosidad removerse.

La increíble implementación de los poderes del protagonista, los menús, sus transformaciones cual MegaMan al usar las joyas de poder, su ambientación y música, los enemigos finales o los ya nombrados tres posibles finales son detalles que no hacen más que aumentar la leyenda que ha crecido alrededor de este gran juego, pedazo de puta obra maestra

Red Arremer es grande y tiene un rinconcito en el corazón de muchos gamers maduritos. Capcom lo sabe y de eso no hay duda. De hecho no tenéis que jugar con él en Ultimate Marvel Vs Capcom III y podréis comprobar que es el auténtico Demonio Rojo: de los personajes nuevos añadidos en ese DLC (perdón, expansión) es el más completo y más cabrón.

Desde Pulpofrito no podemos si no animaros a descubrir una saga muy especial si no lo habéis hecho ya. Juegos de otra época que aún hoy resultan divertidos siendo además un reto. Red Arremer nunca se ha ido del todo. Y de irse seguro que se iría de vacaciones a alguna aldea encantada a esperar el culo de algún caballerete en calzoncillos. Ay, madre, qué viejos somos…