

Cuphead: La victoria de la nostalgia sobre la tecnología



El juego trata de dos hermanos, Cuphead y Mugman, que deben derrotar a varias criaturas para poder saldar una deuda que tienen pendiente con el diablo.

[CARLOS CRUZ]

La historia de los videojuegos se remonta a una vieja pantalla con la simulación de un juego de tenis que enfrentaba al jugador con la inteligencia artificial de la computadora; se trataba de una línea color verde en medio de la pantalla y un punto que viajaba de lado a lado. Fue la luz que abrió la puerta a un mundo que creció rápidamente con la evolución de la tecnología.

Durante los 80's, los píxeles invadieron la pantallas de los Arcades y fueron juegos como *Pac Man*, *Donkey Kong*, *Megaman* y *Street Fighter*, los que inmortalizaron los píxeles. Luego llegaron los 90 y la tecnología evolucionó a un ritmo sin igual, y aunque los píxeles fueron desapareciendo paulatinamente, la nostalgia a esos juegos crecía en forma exponencial.

La generación que jugó las primeras entregas de *Lara Croft* aún recuerda a aquella heroína que era capaz de enfrentarse a misterios milenarios con estilo, poder y un cuerpo tan cuadrado que pudo ser usado para ganar un juego de Tetris; pero el objetivo del jugador no eran las gráficas realistas sino la complejidad de los acertijos, las horas que tardara en resolver un acertijo y llegar al siguiente nivel.

Después del año 2000 los desarrolladores de juegos perdieron la brújula de lo que había hecho que esos títulos fueran tan entrañables, así que cambiaron la com-

Studio MDHR entendió que la nostalgia de los jugadores era más fuerte que la consola más potente del mercado

plejidad por gráficos y esa fue la línea a seguir hasta el año 2010.

Entonces, Studio MDHR entendió que la nostalgia de los jugadores era más fuerte que la consola más potente del mercado y bajo esa idea nació *Cuphead: Don't deal with the Devil*, un juego que asimilaba a las aventuras del fontanero más famoso del oriente.

El juego trata acerca de dos hermanos, Cuphead y Mugman, que deben derrotar a varias criaturas para poder saldar una deuda que tienen pendiente con el diablo. Fue desarrollado justamente por dos hermanos, Chad y Jared Moldenhauer, con trabajos de animación adicionales realizados por Jake Clark, quienes iniciaron la producción del juego en 2010.

El camino que los hermanos Moldenhauer tuvieron que recorrer para entregar el juego fue largo y difícil, obligándolos a hipotecar sus hogares para poder terminarlo, *Cuphead* se caracteriza por un estilo gráfico inspirado en los dibujos animados de los años 30, basándose en las caricaturas de Walt Disney, buscando emular sus cualidades subversivas y surrealistas.

Cuphead vio la luz el 29 de Septiembre de 2017 para XBOX ONE y

PC, siendo anunciado por Microsoft durante la E3 de 2017, "Queríamos acabar nuestro juego ochenta años antes, en 1936, pero al final será en el 81. A lo largo de este año hemos estado hablando de rebajar nuestros objetivos para salir finalmente en 2016; así que escogimos la difícil decisión de retrasar el lanzamiento para distribuir el juego con la visión que teníamos de él intacta", decían en su momento los hermanos Moldenhauer, después de 7 largos años y mucho esfuerzo, la visión y la nostalgia de las caricaturas de los años 40, entregaron un juego que fue ampliamente esperado y aclamado, con un precio de lanzamiento de 19.99 dólares.

Sobre la jugabilidad de *Cuphead*

A pesar de que la industria de los videojuegos entregó muchos *shooters* – videojuegos de disparos –, ninguno se comparaba con *Cuphead*, este juego entrega horas de diversión al usuario, lo reta y fortalece su memoria y su velocidad de reacción; la satisfacción de cada victoria es diferente a la de cualquier otro juego de este estilo, la visión de los 40's y lo atrevido de sus personajes, cada victoria es tan dulce como los personajes a los que te enfrentas y la ausencia de un modo online devolvió al público la opción de llamar a su

mejor amigo y pedirle que trajera un control a casa para poder jugar en modo cooperativo para adentrarse a esta aventura como los hermanos Cuphead y Mugman.

DESARROLLO VISUAL Y MUSICAL.

Cuenta con un trabajo visual similar al de los estudios Disney hace mas de 70 años, cada cuadro de acción de *Cuphead* fue dibujado a mano, tal como se hacía con las películas animadas antiguamente; y sumado al juego, la música que transporta a años donde la vida parecía ser mas simple y el internet no controlaba cada aspecto de nuestra existencia, *Cuphead* también cuenta con un trabajo musical digno de cualquier juego, cada pieza está hecha por una orquesta en vivo, estudios MDHR no escatimó en su visión y muchos jugadores están agradecidos por ello.

Cuphead es la prueba de que la nostalgia puede mas que cualquier consola, MDHR estudios entregó uno de los mejores juegos de 2017, uno que tardó mas de 7 años en ser llevado de la mente un par de hermanos en Toronto hasta cada una de las computadoras o consolas de quienes han podido divertirse y disfrutar de los niveles imposibles y la gran banda sonora de este juego.