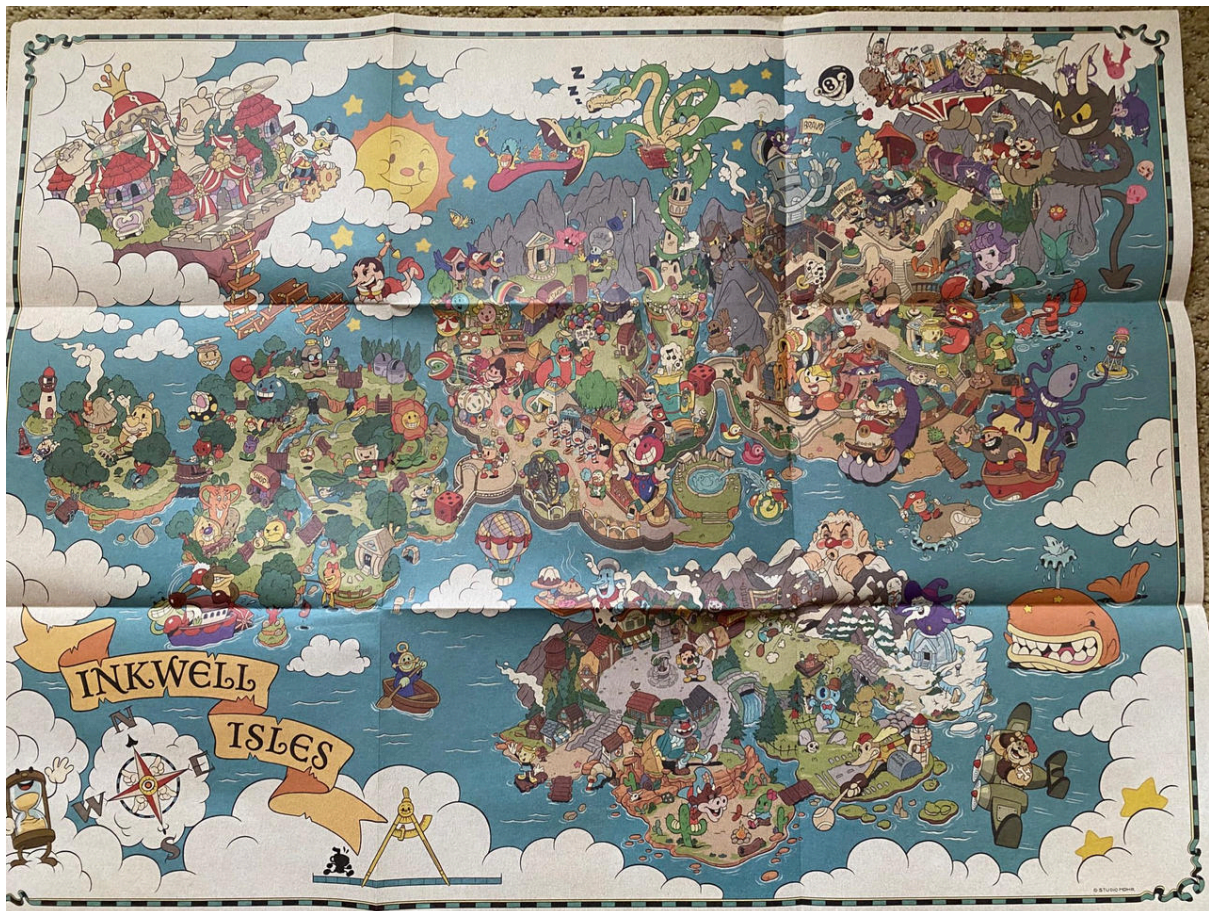


Cuphead

Cuphead è un videogioco d'azione e piattaforme sviluppato e pubblicato dallo studio canadese MDHR(Jared e Chad Moldenhauer). Lanciato nel 2017, ha rapidamente guadagnato popolarità grazie al suo stile grafico unico, ispirato ai cartoni animati degli anni '30. Il gioco è disponibile per diverse piattaforme, tra cui Microsoft Windows, Xbox One, Nintendo Switch e macOS.



Contesto Storico e Sociale

Contesto Storico

Animazione degli Anni '30:

Tecniche di Animazione: Gli anni '30 furono un periodo d'oro per l'animazione, con studios come Fleischer Studios e Walt Disney che crearono alcuni dei cartoni più iconici di sempre. Questi cartoni erano noti per il loro stile unico, personaggi esagerati e l'uso di musica sincronizzata.

Stile Artistico: "Cuphead" utilizza una tecnica di animazione disegnata a mano che ricorda le opere di Max Fleischer (creatore di Betty Boop) e dei primi lavori di Walt Disney. Il gioco riproduce fedelmente l'aspetto granuloso e la fluidità dei movimenti tipici di quel periodo.

Colonna Sonora: La musica di "Cuphead" è fortemente influenzata dal jazz e dallo swing, generi musicali che erano estremamente popolari negli anni '30. La colonna sonora, composta da Kristofer Maddigan, utilizza strumenti autentici e arrangiamenti che ricordano le big band dell'epoca.

Tematiche:

Narrazione: La storia di "Cuphead" coinvolge un patto con il Diavolo, un tema comune nelle storie e nelle leggende del passato. Questo richiama le narrative popolari dell'epoca, spesso incentrate su temi di moralità e conseguenze.

Contesto Sociale:

Grande Depressione: Negli anni '30, molti americani vivevano tempi difficili a causa della Grande Depressione. I cartoni animati, i film e la musica erano forme di evasione che offrivano sollievo e intrattenimento. "Cuphead" cattura questo spirito di evasione con il suo gameplay avvincente e il suo mondo fantastico.

Innovazione Tecnologica:

Tecniche Cinematografiche: Gli anni '30 videro molte innovazioni tecnologiche nel cinema, tra cui l'introduzione del sonoro e delle prime tecniche di animazione a colori. "Cuphead" rende omaggio a queste innovazioni attraverso la sua meticolosa ricreazione di tecniche d'animazione tradizionali.

Influenze Culturali

Censura e Stereotipi: Va notato che alcuni cartoni animati degli anni '30 contenevano stereotipi e rappresentazioni problematiche che riflettevano i pregiudizi sociali dell'epoca. Gli sviluppatori di "Cuphead" hanno evitato queste influenze negative, concentrandosi invece sugli aspetti positivi e creativi dell'era.

Apprezzamento Critico: "Cuphead" è stato ampiamente apprezzato per la sua fedeltà stilistica e la qualità dell'animazione. Il gioco ha suscitato interesse sia tra i giocatori che tra

gli appassionati di animazione per la sua capacità di portare in vita un'epoca storica con tale accuratezza.

Trama e Narrazione (Cuphead DDWTD e DLC)

Don't deal with the Devil

La trama di Cuphead è semplice ma affascinante. Il gioco ruota attorno ai protagonisti, Cuphead e Mugman, due giovani tazze antropomorfe che vivono in Inkwell Isle. Un giorno, i due fratelli entrano nel casinò del Diavolo e, giocando d'azzardo, perdono la loro anima. Disperati, supplicano il Diavolo di risparmiarli e questi, colto dall'avarizia, offre loro la possibilità di salvare le loro anime, a patto di raccogliere le anime di altri debitori che si sono rifiutati di pagare. Cuphead e Mugman accettano l'offerta e si mettono in viaggio attraverso Inkwell Isle per sconfiggere i debitori e salvare le proprie anime.

The Delicious Last Course

Cuphead e Mugman ricevono una lettera misteriosa dal loro vecchio amico Chef Saltbaker. Chef Saltbaker li invita nell' **Isola DLC**, per assaggiare il suo nuovo dessert: il Biscotto celeste. Tuttavia, i due fratelli scoprono presto che il biscotto celeste ha intrappolato Ms. Chalice nel piano astrale.

Per salvare Ms. Chalice, Cuphead e Mugman devono viaggiare attraverso le diverse zone dell'isola e raccogliere gli ingredienti per preparare la Torta Celestiale in grado di rompere la maledizione. Lungo la strada, dovranno affrontare nuovi boss impegnativi, per poi scoprire che Chef Saltbaker è il reale cattivo in quanto vuole

Mondo di Gioco (DDWTD e DLC)

Don't deal with The Devil

Inkwell Isle è diviso in diverse aree, ognuna delle quali contiene una serie di livelli e boss da affrontare. I giocatori possono esplorare liberamente l'isola, selezionando i livelli da affrontare nell'ordine che preferiscono.

Inkwell island 1 : The Root Pack, Goopy le Grande , Hilda Berg, Cagney Carnation, Ribby and Croaks

Inkwell Island 2 : Baroness Von Bon Bon, Djimmi the Great, Beppi the Clown, Wally Warbles, Grim Matchstick

Inkwell Island 3 : Rumor Honeybottom, Captain Brineybeard, Sally Stageplay, Werner Werman, Dr. Kahl's Robot, Cala maria , The Phantom Express

Casinò : King Dice , The Devil

The Delicious Last Course

L'isola DLC è suddivisa in 5 aree : area montuosa con area picnic, luogo dell'accesso al primo boss , Glumstone The Giant; un'area ghiacciata , sede del boss Mortimer Freeze; un'area desertica sede della boss battle in modalità aereo contro Ester Winchester e l'ultima area con hangar e cimitero dove si trova The Howling Aces. In questa zona si trova la boss battle segreta di Angelo e diavolo , attivabile tramite evento in game.

Boss finale: Chef Saltbaker

Genere e Pubblico di Riferimento

Cuphead si richiama al genere dei giochi d'azione e piattaforme, con una forte enfasi sul combattimento contro boss impegnativi. Il gioco è pensato per un pubblico di tutte le età, anche se la sua elevata difficoltà potrebbe risultare frustrante per i giocatori più giovani o meno esperti.

Numero di Giocatori e Modalità di Gioco

Cuphead può essere giocato in modalità single-player o in modalità co-op locale, con un massimo di due giocatori. In modalità co-op, il secondo giocatore controlla Mugman, il fratello di Cuphead. Entrambi i giocatori possono partecipare attivamente alla battaglia, lavorando insieme per sconfiggere i nemici e superare gli ostacoli.

Regole, Obiettivi, Meccaniche e Dinamiche di Gioco

Regole

Le regole di Cuphead sono relativamente semplici. I giocatori controllano Cuphead o Mugman attraverso livelli intricati. Possono essere di due tipi : boss battle dove si possono raccogliere i contratti delle anime degli insolventi e Run N'Gun , livelli che prevedono la raccolta di 5 coins (che servono per acquistare i vari potenziamenti e abilità di sparo) e un mini boss da sconfiggere alla fine del livello .

Obiettivi

L'obiettivo principale di Cuphead è sconfiggere i boss e completare i livelli, al fine di raccogliere le anime necessarie per salvare quella dei protagonisti. I livelli run n'gun prevedono la raccolta di 5 monete , inoltre ogni livello al proprio completamento viene assegnato un voto basato su quanti hp ti sono rimasti alla fine del livello/boss, quanti parry sono stati fatti e quanto tempo ci hai messo e quante volte hai lanciato le mosse speciali. Per i livelli run n'gun esiste un voto particolare , il voto P (Pacifist) che richiede che all'interno del livello non venga ucciso nè il mini boss nè i nemici all'interno

Meccaniche di Gioco

Le meccaniche di gioco di Cuphead sono ispirate ai classici giochi d'azione e piattaforme degli anni '80 e '90. I giocatori possono correre, saltare e sparare proiettili contro i nemici, mentre evitano ostacoli e attacchi avversari. Altra meccanica fondamentale è il parry (è possibile fare il parry a qualsiasi nemico o attacco rosa) Inoltre ogni sparo possiede un'EX ability speciale attivabile quando vengono caricate le carte in basso a sinistra (minimo 1 carta su 6 richiesta). Oltre ai livelli esistono i 3 mausolei dove è possibile ottenere le super

moves (3 in totale) che si possono attivare quando il giocatore raggiunge le 6 carte , usare la super svuota completamente il super meter.

Per quanto riguarda il DLC, MS.Chalice assegnando le super ottiene 3 super differenti differenti da quelle di Mugman e Cuphead. Rispetto a loro lei possiede doppio salto e parry orizzontale e un hp in più .

Dinamiche di Gioco

Le dinamiche di gioco di Cuphead sono caratterizzate da una curva di difficoltà ripida ma gratificante. I giocatori devono imparare i modelli di attacco dei boss e sviluppare strategie efficaci per sconfiggerli. Il gioco premia la pazienza, la precisione e la prontezza di riflessi, incoraggiando i giocatori a migliorare costantemente le proprie abilità.

Comunicazione al Giocatore

Informazioni a Schermo e Visuale

Cuphead comunica le informazioni al giocatore principalmente attraverso il design dei livelli e dei boss. Durante i combattimenti, i giocatori possono osservare i movimenti e gli attacchi dei nemici per prevedere i loro movimenti e reagire di conseguenza. Inoltre, il gioco fornisce indicazioni visive e sonore per avvisare i giocatori degli attacchi imminenti o delle opportunità di contrattaccare. In basso a sinistra si possono notare le carte che stanno ad indicare la barra super , si possono ottenere durante le boss battle colpendo il boss (nei run n'gun i vari nemici) oppure parryando oggetti.

Rappresentazione Visiva, Sonora e Musicale

La rappresentazione visiva di Cuphead è uno dei suoi aspetti più distintivi. Il gioco presenta uno stile artistico unico, ispirato ai cartoni animati degli anni '30, con personaggi disegnati a mano e animazioni fluide. La colonna sonora del gioco è altrettanto eccezionale, con brani jazz originali che si adattano perfettamente allo stile visivo del gioco, contribuendo a creare un'atmosfera coinvolgente e coinvolgente.

Contesto Tecnologico ed Economico

Cuphead è stato sviluppato utilizzando il motore grafico Unity ed è stato pubblicato per diverse piattaforme, tra cui Microsoft Windows, Xbox One, Nintendo Switch e macOS. Il gioco ha ricevuto recensioni molto positive dalla critica e ha venduto milioni di copie in tutto il mondo, diventando uno dei giochi indie più venduti di tutti i tempi.

Cuphead UI

Relazione con Altri Media e Paratesti

Cuphead è come già detto ispirato fortemente ai vecchi cartoni anni'30, in particolare di Fleischer Studios e di Walt Disney.

Netflix di recente ha rilasciato una serie animata chiamata "The Cuphead Show" che conta due stagioni. Racconta una storia differente di Cuphead , Mugman e Chalice ben distante dagli eventi del gioco, anche se ritroviamo personaggi presenti nel gioco, sia come cameo che come effettivi personaggi a cui ruota attorno un episodio.

Studio Moldenhauer ha pubblicato il libro "The Art of Cuphead" che mostra il processo creativo del gioco, includendo al suo interno schizzi, concept art e commenti degli sviluppatori. Dark Horse Comics invece ha pubblicato una serie di fumetti di Cuphead che raccontano storie non canoniche usando protagonisti e personaggi del gioco.

Sono stati prodotti giocattoli, action figures, collezionabili, abbigliamento, zaini e tazze a tema Cuphead.

Cuphead ha partecipato all'E3 e al PAX . La colonna sonora composta da Kristofer Maddigan è stata portata in concerto ed eseguita dal vivo. Cuphead ha portato cosplay , fan art e altri contenuti (come una fan animation di Cuphead x Dark Souls oppure alcune fan boss battle trovabili sul web) . Una pratica comune a molti giochi e Cuphead non ne è esente è la speedrun. Il record attuale di Any% del gioco base+Dlc in regular mode è dell'italiano Markin con un tempo di 37 minuti 54 secondi.

▶ 64 Bits - Cupsouls (Dark Souls animated like Cuphead)

▶ PYRAMIDHEAD | Cuphead meets Silent Hill!