

CUPHEAD

"DON'T DEAL WITH THE DEVIL"



EL INFIERNO ANIMADO...

UN CUENTO ANIMADO...
QUE CASTIGA CADA ERROR

CON UNA ESTETICA INSPIRADA EN
LOS AÑOS 30 Y UNA JUGABILIDAD QUE
NO PERDONA, ESTA OBRA ES MUCHO
MAS QUE UNA AVENTURA VISUAL.
CADA NIVEL ES UNA COREOGRAFIA PRECISA,
CADA ENEMIGO UNA OBRA DE ARTE CON
PERSONALIDAD, CADA INTENTO UN PASO
MAS HACIA LA MAESTRIA. AQUI NO BASTA
CON JUGAR; HAY QUE DOMINAR.

UN ERROR EN UNA APUESTA...
Y UNA DEUDA IMPAGABLE
EN UN MUNDO PINTORESCO DONDE
TODO PARECE SACADO DE UNA CARICATURA
ANTIGUA, DOS HERMANOS CRUZAN LA
PUERTA DE UN CASINO CON SUERTE
DE PRINCIPIANTE Y CONFIANZA DE SOBRA.
PERO LO QUE PARECIA UN SIMPLE JUEGO...
SE TRANSFORMA EN UN TRATO OSCURO.
LA CONSECUENCIA? ENTREGAR SUS ALMAS...
O PAGAR DE OTRA FORMA...



LA DIFICULTAD
COMO IDENTIDAD
CUPHEAD NO ES DIFICIL POR CAPRICHIO.
ES DIFICIL POR DISEÑO. CADA JEFE ESTA
CALIBRADO PARA EXIGIR CONCENTRACION,
REFLEJOS Y MEMORIA MUSCULAR. NO HAY
MARGEN DE ERROR. NO HAY SALVAVIDAS.

¿Qué tan difícil es el juego Cuphead?



Recuerda lo que te hemos dicho, Cuphead es un juego muy difícil, pero no es imposible y si le das una oportunidad (armándote de paciencia), verás que estás ante algo realmente extraordinario. No te cansarás de jugar, y si te cansas de morir, descansa un rato, respira y ¡vuelve a la acción!

PERO EN CADA DERROTA HAY APRENDIZAJE,
Y EN CADA VICTORIA, UNA SATISFACCION REAL.
NO ES UN JUEGO PARA TODOS...
PERO TAMPOCO QUIERE SERLO.

CAZAR PARA SALDAR



LA UNICA FORMA DE EVITAR SU CONDENA
ES CUMPLIR CON UNA MISION QUE NO OFRECE
GARANTIAS. CADA PASO QUE DAN LOS EMPUJA
A ENFRENTARSE A CRIATURAS BIZARRAS, JEFES
COLOSALES Y MUNDOS QUE MEZCLAN LO ABSURDO
CON LO TEMIBLE. EL OBJETIVO ES SIMPLE
EN PALABRAS, PERO BRUTAL EN PRACTICA:
RECOLECTAR CONTRATOS... A CUALQUIER COSTO...

JUGAR COMO UN ESPECTÁCULO

CADA COMBATE ES UNA DANZA
COREOGRAFIADA ENTRE EL CAOS Y
EL CONTROL. APRENDER LOS PATRONES,
ESQUIVAR POR INSTINTU, DISPARAR SIN
PERDER EL RITMO. VER JUGAR A ALGUIEN
QUE DOMINA CUPHEAD ES COMO
PRESENCIAR UN ACTO DE MAGIA.
NO SE TRATA SOLO DE LLEGAR AL
FINAL: SE TRATA DE COMO LLEGAS.



EL ARTE COMO ALMA DEL JUEGO

CUPHEAD NO SERIA LO MISMO SIN
SU ESTILO VISUAL. CADA PERSONAJE,
FONDO Y ANIMACION FUE HECHO A
MANO, CUADRO POR CUADRO, COMO
EN LOS AÑOS 30. ESA ESTETICA NO
SOLO EMBELLECE, DEFINE LA EXPERIENCIA.
ES UN VIAJE EN EL TIEMPO QUE
SE VE SUAVE, PERO SE JUEGA FERROZ.

