

Materia:

Introducción al Desarrollo de

VIDEOJUEGOS

</CPI>
01010101.01001110.01010001

Modelo de ficha para análisis de videojuego

Análisis de Videojuego

Título del Videojuego:

Cuphead

Género:

Corre y Dispara / Plataformas

Plataforma(s):

2017 - Windows - Xbox y Steam

2018 - macOS

2019 - Nintendo Switch

2020 - Playstation

2022 - Serie en Netflix

Desarrollador:

StudioMDHR

Fecha de Lanzamiento:

29 de Septiembre de 2017

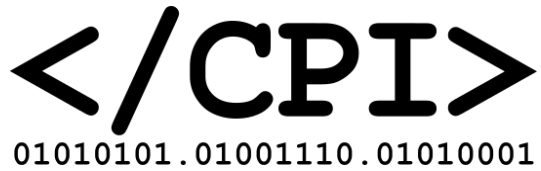
Aspectos Generales:

Historia y Narrativa:

- La historia sigue a los hermanos Cuphead y Mugman, quienes pierden una apuesta con el diablo y deben cumplir su voluntad para salvar sus almas. El diablo les ofrece perdonar su deuda si recolectan las almas de otros deudores que han escapado del Infierno.

Materia:

Introducción al Desarrollo de VIDEOJUEGOS



- Los hermanos viajan por Inkwell Isle, enfrentando una serie de jefes desafiantes en forma de personajes animados de la década de 1930. Hay modo Fácil y modo Normal, una vez que se realiza el jefe en modo Normal se gana su alma. A lo largo de su viaje, se encuentran con una variedad de personajes excéntricos, como el maestro Kettle, quien les proporciona poderes especiales en forma de cartas de habilidad o Porkind que habiendo coleccionado monedas, te da la oportunidad de comprar diferentes estilos de “tiros” o “parrys”.

Gráficos y Diseño Artístico:

- Tiene una jugabilidad desafiante y un estilo visual único inspirado en los dibujos animados clásicos.
Las animaciones en el juego se crearon con las mismas técnicas de animación de la época, utilizando el rotoscopio.

Sonido y Música:

- La combinación de los efectos de sonido, la banda sonora (Compuesta por Kristofer Maddigan) de cada nivel y el estilo visual único de Cuphead contribuye en gran medida a la inmersión del jugador en el juego. Desde el momento en que comienzas a jugar, te sientes transportado a un mundo animado de la década de 1930 lleno de personajes extravagantes y desafíos emocionantes. La cohesión entre los elementos audiovisuales de Cuphead crea una experiencia de juego envolvente que mantiene a los jugadores comprometidos y emocionados durante toda la aventura.

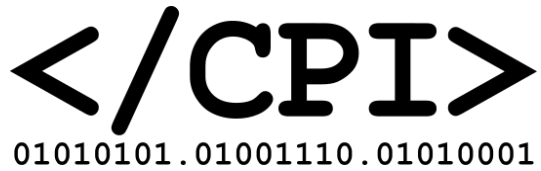
Mecánicas de Juego:

Jugabilidad:

- Se compone principalmente de enfrentamientos contra jefes, aunque también incluye niveles de plataformas más tradicionales. Cada nivel presenta desafíos únicos que requieren habilidad y reflejos para superar. Los jugadores pueden usar ataques básicos y especiales, así como realizar “parrys” para

Materia:

Introducción al Desarrollo de VIDEOJUEGOS



evitar los ataques enemigos. Dentro del mapa el personaje parece poder moverse en 3D dentro de un mapa y luego en las batallas es más en 2D.

Combate:

- El sistema de combate del juego se basa en dos niveles iniciales de enfrentamientos contra jefes (modo Fácil y modo Normal). Se caracteriza por su dificultad y su enfoque en la precisión de los ataques y el timing para esquivar ataques enemigos. El modo fácil se puede lograr fácilmente una vez que se encuentra la mecánica pero el Normal suele ser más dificultoso a la hora de llegar con mucha vida para el final, lo que requiere varias partidas, para ir viendo qué te ofrece el atacante y de qué manera conviene atacarlo al rival. El juego presenta una amplia gama de jefes con diferentes patrones de ataque y estrategias, lo que requiere que los jugadores estén atentos y adapten su enfoque en consecuencia.

Exploración:

- La posibilidad de explorar el mundo 3D (MAPA) es total, se puede pasear por todas las superficies, la idea es que a medida que vayas pasando jefes, se te van a ir abriendo puertas, o bajando puentes para poder acceder a otros jefes. Hay tres islas, La isla Tintero Uno, Dos y Tres y un último escenario donde está el Infierno Tintero. Al pasear por el mapa uno puede encontrar una moneda que luego puede intercambiar por más assets mencionados anteriormente.

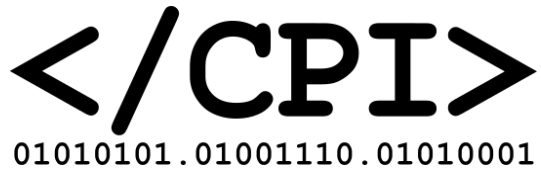
Resolución de Acertijos:

- En algunos niveles se puede encontrar algún elemento que requiera un poco de pensamiento o estrategia, más que nada en los niveles en los cuales no tiene que vencerse un jefe, sino completar encontrar 5 monedas de oro en un juego completo. Los acertijos en Cuphead no son el aspecto principal del juego, pero añaden un poco de variedad y desafío a la experiencia general.

Duración y Rejugabilidad:

Materia:

Introducción al Desarrollo de VIDEOJUEGOS



Duración del Juego:

- Yo creo que depende mucho cuánto le dediques. Es un juego con dificultad alta, por lo que requiere bastante tiempo. Yo estuve un año aproximadamente para pasar todos los mapas, un amigo creo que estuvo un mes, pero bueno no labura.

Contenido Adicional:

- Tiene muchos jefes secretos, pero se develan si se cumple alguna condición en el juego. Es difícil lograrlo.

Rejugabilidad:

- Tiene dos finales, o te unís al diablo o luchas contra él. Obviamente el unirte es cuando finaliza el juego y ya, pero si luchas y lo vencés, hay nueeeeeeeeeevamente una revancha con todos los jefes de todas las islas en un nivel EXPERTO (muy muy difícil, si ya el normal era difícil, imaginate en ese modo).

Opinión Personal:

En mi opinión es un juego muy divertido, se puede jugar tanto single player como multiplayer, lo que lo hace muy buena opción para jugar con amigos. Cuando se juega de a dos hay una posibilidad de revivir al compañero, lo que lo hace mucho mucho más divertido, obviamente el juego es más difícil aún siendo dos jugadores. Realmente la estética es hermosa, el diseño de los jefes, la variedad de ideas, conceptos, dibujos, es excelente. Es de esos juegos que no podés pestañear por 5 minutos porque si pestañeas te perdés algún ataque y podés morir, y el juego es tan pero tan hermoso, que te muestra en una línea de carrera, a donde llegaste en esa partida, por lo que si estabas a un pelo de ganar, te querés matar. La verdad, uno de mis juegos preferidos de la switch y al día de hoy lo sigo jugando.
